

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI
PERMAINAN MENYUSUN *PUZZLE* BERKELOMPOK DI
RHAUDHATUL ATHFAL MASYITHOH KANTONGAN
KELOMPOK A**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Tri Yuni Astuti
NIM 10111247038

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
MARET 2014**

PERSETUJUAN

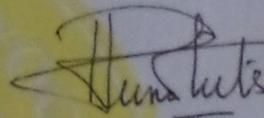
Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN MENYUSUN PUZZLE BERKELOMPOK DI RHAUDHATUL ATHFAL MASYITHOH KANTONGAN KELOMPOK A" yang disusun oleh Tri Yuni Astuti, NIM 10111247038 ini telah disetujui oleh dosen pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Sungkono, M. Pd.
NIP 19611003 198703 1 001

Yogyakarta, 20 Desember 2013
Pembimbing II

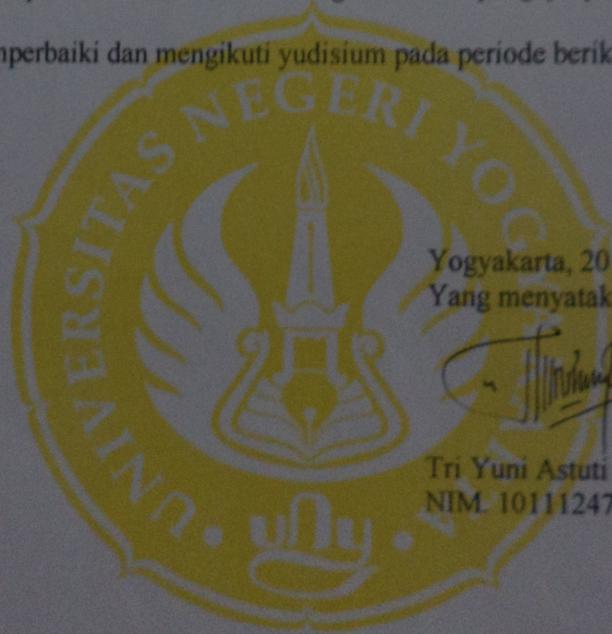


Lusila Andriani P., M. Hum.
NIP 19591030 198702 2 001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, tidak ada karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah berlaku.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Apabila terbukti tanda tangan dosen penguji palsu, maka saya bersedia memperbaiki dan mengikuti yudisium pada periode berikutnya.



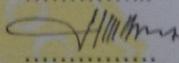
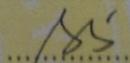
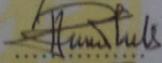
Yogyakarta, 20 Desember 2013
Yang menyatakan

Tri Yuni Astuti
NIM. 10111247038

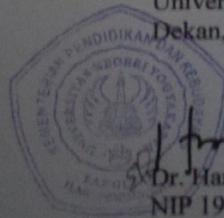
PENGESAHAN

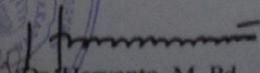
Skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI PERMAINAN MENYUSUN PUZZLE BERKELOMPOK DI RHAUDHATUL ATHFAL MASYITHOH KANTONGAN KELOMPOK A" yang disusun oleh Tri Yuni Astuti, NIM 10111247038 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 13 Januari 2014 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sungkono, M. Pd.	Ketua penguji		6-2-2014
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		7/2 2014
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Penguji Utama		5-2-2014
L. Andriani P., M. Hum.	Penguji Pendamping		7-2-2014

Yogyakarta, 19 MAR 2014
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

“Ing ngarso sun tulodo, ing madyo mbangun karso, tut wuri handayani”

(Ki Hadjar Dewantara)

“Ketika sekelompok manusia bersatu dan bekerjasama dengan harmonis, peningkatan energi yang tercipta melalui kerjasama tersebut dialami setiap individu di dalam kelompok”

(Napoleon Hill)

PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah Penulis dapat menyelesaikan karya tulis skripsi ini.

Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Bapak dan ibu yang telah menaruh harapan besar kepada penulis sehingga tidak pernah berhenti mengalirkan doa, memberi dukungan serta semangat.
2. Almamaterku Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Nusa, Bangsa, Negara, dan Agama

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN KERJASAMA MELALUI
PERMAINAN MENYUSUN *PUZZLE* BERKELOMPOK DI
RHAUDHATUL ATHFAL MASYITHOH KANTONGAN
KELOMPOK A**

Oleh
Tri Yuni Astuti
NIM 10111247038

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan kelompok A Tahun ajaran 2012/2013.

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif. Subjek penelitian ini adalah anak-anak kelompok A di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan yang berjumlah 17 anak yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok A di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kemampuan kerjasama pra tindakan sebesar 18% menjadi 53% pada siklus I (meningkat 35%), dan 88% pada siklus II (meningkat 35%). Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok ini antara lain (1) Guru mempersiapkan, memperkenalkan, serta menunjukkan gambar yang utuh dari keping *puzzle*; (2) Guru memberikan contoh merangkai keping *puzzle* menjadi bentuk utuh; (3) Anak dibagi menjadi berkelompok yang terdiri dari 5-6 anak; (4) Tiap kelompok berlomba menyusun kepingan *puzzle* secara bersama-sama sampai potongan *puzzle* tersebut menjadi gambar yang utuh; (5) Setelah permainan selesai guru memberikan motivasi dan penjelasan tentang pentingnya kerjasama dalam kelompok.

Kata kunci: *Kemampuan kerjasama, Permainan menyusun puzzle, Rhaudhatul Athfal*

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga tugas akhir skripsi yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok Di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A” dapat terselesaikan dengan baik dan lancar sesuai harapan.

Penelitian ini dilaksanakan guna melengkapi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

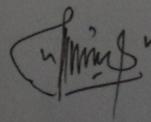
Skripsi ini tidak lepas dari bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Untuk itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan kesempatan belajar di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian.
3. Koordinator Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bimbingan, arahan serta bantuan selama ini.
4. Bapak Sungkono, M. Pd., selaku dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan dorongan dan arahan sehingga penulis dapat menyusun serta menyelesaikan skripsi.

5. Ibu Lusila Andriani P., M. Hum. selaku dosen pembimbing II yang telah dengan sabar membimbing sampai selesai penulisan skripsi ini.
6. Ibu Sri Ngadiyati, S. Pd.AUD. selaku kepala sekolah RA. Masyithoh Kantongan yang telah memberikan ijin sekolahnya sebagai tempat penelitian.
7. Ibu Tati Irawati, S. Ip. selaku guru kelompok A1 serta anak didik yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.
8. Kedua orang tua, kakak, dan adikku yang telah memberikan semangat dan doa.
9. Sahabat penulis semuanya, terutama teman-teman PKS PG-PAUD angkatan 2010 yang selalu memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.
10. Serta semua pihak yang telah membantu kelancaran dan penyelesaian skripsi ini.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, 20 Desember 2013
Penulis



Tri Yuni Astuti
NIM.10111247038

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
G. Definisi Operasional	9
BAB II KERANGKA TEORI	
A. Deskripsi Teori	10
1. Perkembangan Sosial Anak Usia 4 – 5 Tahun.....	10
a. Pengertian Perkembangan Sosial Anak	10
b. Tahap perkembangan Psikososial.....	12
c. Ciri-ciri Sosial Anak Pra Sekolah	14
d. Pola Perilaku Sosial	17
2. Kemampuan Kerjasama Pada Anak Usia 4-5 Tahun.....	19

a. Pengertian Kerjasama	19
b. Ciri-ciri Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun	20
c. Faktor-faktor Yang Menentukan dalam Kerjasama	22
d. Manfaat Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun.....	23
3. Permainan Menyusun <i>Puzzle</i> Berkelompok.....	25
a. Permainan	25
1) Pengertian Permainan	25
2) Fungsi Permainan.....	26
3) Jenis Permainan Kerjasama	27
b. Media <i>Puzzle</i>	28
1) Pengertian Media <i>Puzzle</i>	28
2) Macam-macam <i>Puzzle</i>	29
3) Kelebihan Media <i>Puzzle</i>	30
c. Kelompok	32
1) Pengertian Kelompok	32
2) Kelebihan Permainan Secara Berkelompok	34
d. Proses Pelaksanaan Kegiatan Permainan Menyusun <i>Puzzle</i>	35
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	38
C. Kerangka Pikir.....	39
D. Hipotesis Penelitian	42
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	43
B. Desain Penelitian	44
C. Waktu, Tempat dan Seting Penelitian.....	45
D. Subyek Penelitian	45
E. Rancangan Penelitian.....	46
F. Metode Pengumpulan data	48
G. Instrumen Penelitian	50
H. Analisis Data	50
I. Pengkategorian Kriteria Kemampuan Kerjasama Anak	51
J. Indikator Keberhasilan	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian dan Kondisi Sekolah.....	53
B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Pelaksanaan Tindakan	53
C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas.....	56
1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I	57
a. Tahap Perencanaan Siklus I	57
b. Tahap Pelaksanaan Siklus I.....	58
c. Tahap Observasi Siklus I	68
d. Tahap Refleksi Siklus I	72
2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II.....	73
a. Tahap Perencanaan Siklus II	73
b. Tahap Pelaksanaan Siklus II.....	74
c. Tahap Observasi Siklus II	85
d. Tahap Refleksi Akhir	87
D. Pembahasan Hasil Penelitian	88
E. Keterbatasan Penelitian	93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan.....	94
B. Saran	94
DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Kategori Predikat Tingkat Kemampuan Kerjasama	52
Tabel 2. Hasil Observasi Pra Tindakan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun <i>Puzzle</i> Secara Berkelompok	55
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan dan Hasil Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun <i>Puzzle</i> Secara Berkelompok	70
Tabel 4. Hasil Rerata Kelas Pra Tindakan dan Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun <i>Puzzle</i> Berkelompok	71
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan, Hasil Siklus I dan Hasil Siklus II Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun <i>Puzzle</i> Secara Berkelompok.....	86
Tabel 6. Hasil Rerata Kelas Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun <i>Puzzle</i> Berkelompok	86

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Kerangka Pikir	42
Gambar 2. Desain penelitian	44
Gambar 3. Grafik Kemampuan Kerjasama Anak Pada Tahap Pra Tindakan	56
Gambar 4. Grafik Skor Rerata Kemampuan Kerjasama Anak Pada Tahap Pra Tindakan dan Siklus I	71
Gambar 5. Grafik Skor Rerata Kemampuan Kerjasama Anak Pada Tahap Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II	87

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Ijin Penelitian	100
Lampiran 2. Surat Keterangan Bukti Penelitian	102
Lampiran 3. Rubrik Penilaian Kemampuan Kerjasama	104
Lampiran 4. Jadwal Penelitian	106
Lampiran 5. Rencana Kegiatan Harian	109
Lampiran 6. Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama	128
Lampiran 7. Hasil Observasi Kemampuan Kerjasama.....	130
Lampiran 8. Hasil Rekapitulasi Kemampuan Kerjasama	138
Lampiran 9. Foto Penelitian	141

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini menurut Slamet Suyanto (2005: 1) adalah pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun. Anak pada masa ini biasanya disebut pula dengan anak masa awal (*early childhood*), dimana pada masa ini merupakan masa-masa terpenting bagi perkembangan anak. Pada masa ini merupakan masa keemasan (*the golden age*), di mana anak dapat dengan mudah menerima berbagai informasi atau pengetahuan yang diberikan pada anak.

Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 28 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini dapat diselenggarakan melalui jalur formal, non formal, serta informal, dan terbagi atas TPA (tempat penitipan anak), KB (kelompok bermain), serta TK (taman Kanak-kanak).

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian diri anak yang dikembangkan meliputi fisik-motorik, intelektual, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa (Slamet Suyanto, 2005:130). Pembelajaran untuk anak usia dini tujuannya adalah agar kelak anak berkembang menjadi manusia yang utuh, yang memiliki kepribadian dan akhlak yang mulia, cerdas dan terampil, mampu bekerjasama dengan orang lain, mampu hidup berbangsa dan

bernegara serta bermasyarakat. Dari tujuan-tujuan tersebut yang sangat berperan adalah kemampuan sosialnya.

Kemampuan sosial merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam lingkungannya / kelompoknya, sesuai aturan yang terdapat di dalamnya. Suatu lingkungan / kelompok akan mudah menerima seorang anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik seperti mudah bergaul, menghargai teman, dan ceria dibandingkan dengan anak yang pendiam. Kemampuan sosial pada anak tidak dapat muncul dengan begitu saja. Untuk mengembangkan kemampuan sosial pada anak memerlukan latihan. Untuk itu sebagai seorang pendidik perlu memberikan latihan keterampilan sosial pada anak sejak dini. Sejak dini anak perlu dibiasakan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya, seperti pengendalian diri, komunikasi, simpati, empati, berbagi, serta dalam hal bekerjasama. Melalui keterampilan sosial yang baik, anak akan mampu menyesuaikan diri dengan situasi / keadaan yang terjadi dalam lingkungan / kelompok yang anak hadapi dengan baik pula, seperti di lingkungan keluarga, rumah ataupun sekolah.

Elemen sosial di sekolah juga menjadikan sekolah sebagai tempat ideal bagi berlangsungnya perkembangan sosial, yakni saat anak-anak mulai memperoleh pemahaman yang semakin baik mengenai sesama manusia, menjalin hubungan yang produktif dengan orang dewasa dan teman sebaya, dan secara langsung menginternalisasikan pedoman-pedoman berperilaku sebagaimana ditetapkan oleh masyarakat. Untuk itu agar dapat hidup dalam

suatu kelompok / lingkungan dengan baik seseorang memerlukan keterampilan sosial yaitu kerjasama. Tanpa memiliki kemampuan kerjasama yang baik seseorang tidak akan dapat bertahan dalam kelompok / lingkungannya. Pada masa kanak-kanak awal anak mulai menunjukkan minat untuk bermain dengan anak lain, saling bertukar mainan, sama-sama belajar dengan anak lain membuat peraturan dan bermain dengan peraturan, serta belajar bekerjasama (Martha Christiani, 2008: 5).

Disadari atau tidak rasa kebersamaan dan kerjasama sekarang ini telah banyak merosot pada sebagian masyarakat Indonesia (Sisca, 2012: 84). Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak diajak untuk mengalami secara langsung bukan hanya melalui kegiatan percakapan, tanya jawab, penugasan ataupun cerita, karena melalui pengalaman langsung anak dapat mengkonstruksi pengetahuan. Pengetahuan bukan kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai konstruksi kognitif seseorang terhadap obyek, pengalaman, maupun lingkungannya (Asri Budiningsih, 2005: 56). Pengalaman langsung untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak salah satunya dapat dilakukan melalui permainan. Permainan merupakan wujud yang paling jelas dari bermain.

Bermain berfungsi dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya,

belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan (Mayke S. Tedjasaputra, 2005:20).

Bermain dan ada bersama adalah aspek penting dari perkembangan sosial bagi anak usia 4 - 5 tahun (Carol Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008:84). Sejalan dengan hal tersebut Elizabeth Hurlock (1980: 122) berpendapat bahwa dalam tahun keempat anak mulai menyukai permainan yang dimainkan bersama teman-teman sebaya. Ditambahkan oleh Sisca (2012: 84) bahwa permainan anak-anak di TK hendaknya dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kerjasama pada diri anak. Dengan demikian bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan semua aspek kemampuan pada anak, salah satunya adalah aspek sosial anak yaitu kemampuan dalam bekerjasama.

Berdasarkan data perkembangan anak yang dilihat dari catatan perkembangan anak, catatan anekdot, serta hasil kemampuan anak yang dituangkan dalam buku rapot anak dapat disimpulkan bahwa kemampuan yang dimiliki anak kelompok A di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Merdikorejo Tempel Sleman sudah berkembang dengan baik, aspek perkembangan kognitif berkembang dengan baik, aspek perkembangan nilai agama dan moral juga sudah berkembang dengan baik, aspek perkembangan bahasa terutama pada keaksaraan berkembang dengan baik, begitu pula dengan aspek perkembangan fisik motoriknya sudah berkembang dengan baik pula. Namun dalam aspek perkembangan sosial masih kurang berkembang dengan baik.

Kemampuan sosial anak di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A Merdikorejo Tempel pada kemampuan bekerjasama masih belum berkembang. Berdasarkan observasi yang dilakukan selama peneliti menjadi guru di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan menunjukkan bahwa anak-anak di kelas masih suka menyendiri dan tidak mau bekerjasama dengan teman yang lain. Mereka masih suka berebut mainan dengan temannya tanpa memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk bergantian, masih banyak anak yang lebih senang bermain sendiri dibandingkan bermain dengan teman yang lain, tidak memperdulikan apa yang sedang dialami teman yang lain. Selain itu anak masih ingin menguasai mainan dalam kelas dan kurang dapat berbagi mainan dengan teman yang lain.

Adanya masalah pada kemampuan kerjasama anak di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan kelompok A menjadikan dasar bagi penelitian ini. Kurang berkembangnya kemampuan kerjasama anak dengan baik dikarenakan kegiatan untuk melatih kemampuan kerjasama pada anak masih kurang. Guru lebih memilih metode yang mudah dan tidak memerlukan banyak persiapan seperti melalui kegiatan percakapan, tanya jawab, penugasan ataupun cerita dibandingkan dengan kegiatan praktek langsung. Walaupun melalui kegiatan praktek langsung masih kurang dan belum maksimal. Untuk itu perlu kegiatan yang melibatkan anak secara langsung untuk mengembangkan kemampuan sosial anak dengan maksimal.

Melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok diharapkan merupakan suatu metode dalam kegiatan yang dapat mengembangkan

keterampilan anak dalam bekerjasama dengan orang lain. Melalui permainan menyusun puzzle berkelompok ini anak dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman, melatih kesabaran, sikap sportif, persaingan yang sehat, mau mengalah, menerima kekalahan serta memberi selamat pada teman yang menang. Dengan demikian tujuan penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan kerjasama anak. Peningkatan kemampuan kerjasama pada anak dilakukan dengan permainan menyusun *puzzle* secara berkelompok, dimana *puzzle* hanya sebagai media.

Media *puzzle* yang kita kenal selama ini dalam kegiatan sehari-hari hanya digunakan untuk bermain sendiri atau dapat dikatakan sebagai permainan individual, hal tersebut karena tujuannya untuk mengembangkan kemampuan berfikir atau intelegensi anak. Sebetulnya media *puzzle* dapat juga dimainkan secara bersama-sama, apalagi untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak sangat mungkin permainan *puzzle* dimainkan secara bersama-sama / berkelompok. Untuk itu peneliti menggunakan media *puzzle* dalam penelitian ini. Selain dapat dimainkan bersama-sama *puzzle* juga dipilih karena memiliki beberapa manfaat dan kelebihan antara lain: isi media *puzzle* berguna dan penting bagi anak, menarik minat anak didik, mudah didapat, tidak terbuat dari bahan yang membahayakan dan menimbulkan kerugian, *puzzle* mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknis yang baik, gambarannya jelas dan menarik, dapat melatih inteligensi anak, permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan dan cocok bagi anak-anak kecil.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Banyak anak yang lebih senang bermain sendiri dibandingkan bermain dengan teman.
2. Banyak anak yang ingin menguasai mainan sendiri dan kurang mau berbagi dengan teman.
3. Banyak anak yang masih memiliki sikap tidak memperdulikan apa yang sedang dialami teman yang lain.
4. Rasa kerjasama yang masih kurang di antara anak.
5. Dalam proses pembelajaran di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Merdikorejo Tempel Sleman metode permainan secara berkelompok masih jarang digunakan.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka masalah yang peneliti temukan dibatasi pada “kemampuan kerjasama dalam permainan menyusun *puzzle* berkelompok”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: bagaimana meningkatkan kemampuan

kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A Merdikorejo Tempel Sleman?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A Merdikorejo Tempel Sleman.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak, baik anak didik, guru, sekolah, dan peneliti:

1. Bagi sekolah

Sebagai masukan yang dapat digunakan dalam membuat program kegiatan belajar mengajar di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan.

2. Bagi guru

Memberikan dorongan agar lebih kreatif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, terutama dalam mengembangkan kemampuan kerjasama melalui permainan kelompok.

3. Bagi anak didik

a. Untuk memberikan kegiatan yang menyenangkan yang dapat memotivasi anak dalam meningkatkan belajarnya.

- b. Meningkatkan kemampuan kerjasama di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A Merdikorejo Tempel Sleman.

G. Definisi Operasional

Definisi operasional dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menyamakan pandangan mengenai istilah-istilah utama yang digunakan:

1. Meningkatkan: suatu upaya yang dilakukan untuk mengubah kemampuan / keterampilan anak lebih meningkat (dari yang kurang mampu menjadi cukup mampu, dari yang cukup mampu menjadi mampu).
2. Kemampuan kerjasama: kemampuan untuk bergabung dalam permainan kelompok, terlibat aktif dalam permainan kelompok, bersedia berbagi dengan teman-temannya, merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan, saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok, serta memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan.
3. Permainan menyusun *puzzle* berkelompok: kegiatan yang menyenangkan, yang dilakukan secara bersama-sama / berkelompok (kumpulan 5-6 anak) untuk menyelesaikan tugasnya / mencapai tujuan tertentu, yaitu menyusun kepingan gambar menjadi suatu gambar yang utuh secara berkelompok.
4. Anak Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A: merupakan anak pada usia 4-5 tahun yang berada pada kelompok A di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Perkembangan Sosial Anak Usia 4 – 5 Tahun

a. Pengertian Perkembangan Sosial Anak

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat dimana anak berada (Soemiarti Patmonodewo, 2003:31). Secara hakiki manusia merupakan makhluk sosial, sejak manusia dilahirkan, ia sudah membutuhkan pergaulan dengan orang lain untuk memenuhi kebutuhan biologisnya, yaitu makanan, minuman. Kelak ketika ia sudah mulai bergaul dengan kawan-kawan sebayanya, ia tidak lagi hanya menerima kontak sosial, tetapi ia juga dapat memberikan kontak sosial. Ia mulai mengerti bahwa dalam kelompok sepermainannya terdapat peraturan-peraturan tertentu dan norma-norma sosial yang harus ia patuhi (Gerungan, 2004: 26).

Semakin bertambahnya usia anak yang menjadikan anak semakin matang akan mengakibatkan semakin meningkat pula kemampuan sosial anak tersebut. Namun perkembangan sosial yang sebenarnya adalah karena adanya latihan terhadap tingkah laku orang-orang disekitar anak, sehingga anak dapat belajar dari tanggapan orang lain terhadap anak. Perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain

dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari *respons* terhadap tingkah laku anak (Soemiarti Patmonodewo, 2003:31).

Menurut Kostelnik, Soderman, dan Waren (1993) dalam (Slamet Suyanto, 2005:70) perkembangan sosial anak meliputi 2 aspek, yaitu: (1). Kompetensi sosial yang menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif, seperti mau bergantian mainan. (2). Tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan dengan komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai pendapat individual, memperhatikan lingkungannya, serta mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik. Tentu saja perkembangan sosial tersebut berjalan secara bertahap.

Berdasarkan pendapat tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku atau kemampuan seseorang dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya sesuai aturan dan norma yang berlaku di dalamnya, dimana ia tidak hanya menerima kontak sosial melainkan juga harus dapat memberikan kontak sosial. Kemampuan sosial seseorang dapat dilatih melalui hubungannya dengan orang-orang di sekeliling anak. Melalui hubungan dengan kedua orang tuanya anak mampu mengembangkan kemampuan sosial dalam dirinya. Namun seiring bertambahnya usia anak, yaitu dimana anak mulai mengenal lingkungan luar seperti sekolah maka kemampuan sosial yang dibutuhkan pun juga berbeda. Kemampuan sosial anak tersebut dapat

dikembangkan melalui kegiatan yang dilakukan anak dengan teman sebaya di sekolah. Kemampuan sosial dalam penelitian ini adalah kemampuan anak dalam bekerjasama dengan teman satu kelompoknya.

b. Tahap Perkembangan Psikososial

Kemampuan sosial tiap-tiap anak sudah berbeda, hal itu dikarenakan adanya latihan dan stimulasi yang diberikan tiap orang tua juga berbeda. Namun meskipun tingkat kemampuan sosial tiap anak berbeda tetapi semua anak memiliki tahapan perkembangan sosial yang sama. Ada delapan tahap perkembangan psikososial pada anak menurut Erik Eriksson (1972) dalam Slamet Suyanto (2005: 71-73). Adapun tahap perkembangan psikososial tersebut adalah sebagai berikut :

1) *Basic trust versus mistrust* (0-1 tahun)

Anak mendapat rangsangan dari lingkungan. Bila dalam merespon rangsangan anak mendapat pengalaman yang menyenangkan, maka akan tumbuh rasa percaya diri. Sebaliknya, bila mendapat pengalaman tidak menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga dan tidak percaya kepada orang lain.

2) *Autonomy versus shame and doubt* (2-3 tahun)

Anak harus sudah mampu menguasai kegiatan meregangkan atau melemaskan seluruh otot-otot tubuhnya seperti berjalan dan berlari. Bila ia diberikan kebebasan bergerak dan mampu menguasai anggota tubuhnya ia akan mengembangkan rasa percaya diri. Sebaliknya, bila lingkungan tidak memberi kepercayaan atau terlalu banyak mendikte akan menumbuhkan rasa malu dan ragu-ragu pada anak-anak.

3) *Initiative versus guilt* (4-5 tahun)

Anak harus dapat menunjukkan sikap inisiatif, mulai lepas dari ikatan orang tua, bergerak bebas, dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan

keinginan untuk berinisiatif. Keadaan sebaliknya menimbulkan rasa bersalah.

4) *Industry versus inferiority* (6 tahun sampai pubertas)

Anak harus dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa. Anak perlu memiliki suatu keterampilan tertentu. Bila anak mampu menguasai suatu keterampilan tertentu maka dapat menimbulkan rasa berhasil. Sebaliknya, bila tidak menguasai, akan menimbulkan rasa rendah diri.

5) *Identity putation reand versus identity diffusion* (masa remaja)

Masa remaja adalah masa mencari identitas diri, masa mencari dan mendapatkan peran dalam masyarakat. Seorang remaja akan berhasil memperoleh identitas diri jika ia dapat memenuhi tuntutan biologis, psikologis, dan sosial yang ada dalam kehidupan. Sebaliknya, jika tidak berhasil maka ia akan mengalami krisis identitas.

6) Tahap *intimacy and solidarity versus isolation* (masa dewasa awal)

Seseorang yang berhasil mencapai integritas identitas diri akan mampu menjalin keintiman dengan orang lain dan diri sendiri. Jika seorang dewasa muda masih takut kehilangan diri sendiri ketika menjalin hubungan erat dengan orang lain, berarti ia kurang mampu melebur identitas dirinya dengan orang lain. Hal itu menunjukkan ketidakmampuan individu tersebut menumbuhkan keintiman dengan orang lain. Jika seseorang gagal menjalin hubungan yang bersifat intim, ia akan mengucilkan diri.

7) *Generativity versus stagnation* (masa dewasa)

Pada tahap ini individu berperan sebagai orang dewasa yang produktif, yang mampu menyumbangkan tenaga dan pikirannya bagi masyarakat. Seseorang yang berhasil melakukan perannya seperti tuntutan masyarakat, dalam dirinya akan tumbuh perasaan ingin berkarya, sebaliknya, individu yang tidak mampu berperan, perkembangan dirinya akan mengalami stagnasi.

8) *Integrity versus despair* (masa tua)

Seseorang yang telah mencapai integritas diri biasanya telah bisa memahami hidup. Integritas diri adalah menerima segala keterbatasan yang ada dalam kehidupan serta memiliki rasa bahwa ia adalah bagian dari sejarah kehidupan. Bila dalam hidupnya seseorang merasa tidak berbuat apa-apa, menyesali hidup, dan takut menghadapi kematian, maka akan timbul rasa putus asa. Sebaliknya bila ia sering berhasil, maka akan mengembangkan integritas dirinya.

Dari uraian di atas, dapat dikatakan bahwa tahap perkembangan psikososial anak taman kanak-kanak menurut Erik

Erikson berada pada tahap *initiative versus guilt*, dimana pada tahap ini anak harus mampu lepas dari ketergantungannya terhadap orang tua dan mulai melakukan interaksi dengan lingkungan sekitar, yaitu dengan anak-anak yang lain. Tahap perkembangan psikososial dalam penelitian ini mencakup kemampuan anak untuk bergabung dalam kelompoknya dan berinteraksi dengan teman satu kelompoknya.

c. Ciri-ciri Sosial Anak Prasekolah

Anak-anak memiliki ciri-ciri tertentu dalam perkembangannya. Salah satunya adalah ciri sosial anak. Adapun ciri-ciri sosial anak prasekolah menurut Snowman (1993) dalam Soemiarti Patmonodewo (2003: 33-35) antara lain sebagai berikut:

- 1) Memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang menjadi yang berbeda jenis kelaminnya.
- 2) Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
- 3) Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar.
- 4) Pola bermain sangat bervariasi sesuai kelas sosial dan gender.
- 5) Perselisihan sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka telah berbaikan kembali. Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkahlaku agresi dan perselisihan.
- 6) Telah menyadari peran jenis kelamin, hal ini tampak pada pilihan terhadap alat permainan dan aktivitas bermain yang dipilih anak laki-laki dan perempuan.

Menurut Elizabeth Hurlock (1978: 261-262) ciri-ciri sosial anak prasekolah antara lain:

- 1) Belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya semakin bertambah dan kesenangan yang mereka peroleh dari pergaulan ini semakin kuat.
- 2) Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain.
- 3) Mulai bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain bersama.
- 4) Anak yang mengikuti pendidikan prasekolah (TPA, KB) melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekoah.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ciri-ciri sosial anak prasekolah adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya semakin bertambah dan kesenangan yang mereka peroleh dari pergaulan ini semakin kuat.
- 2) Memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang menjadi yang berbeda jenis kelaminnya.
- 3) Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain.
- 4) Mulai bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain bersama.

- 5) Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terlalu terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
- 6) Anak yang lebih muda seringkali bermain bersebelahan dengan anak yang lebih besar.
- 7) Pola bermain sangat bervariasi sesuai kelas sosial dan gender.
- 8) Perselisihan sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka telah berbaikan kembali. Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkahlaku agresi dan perselisihan.
- 9) Telah menyadari peran jenis kelamin, hal ini tampak pada pilihan terhadap alat permainan dan aktivitas bermain yang dipilih anak laki-laki dan perempuan.
- 10) Anak yang mengikuti pendidikan prasekolah (TPA, KB) melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah.

Berdasarkan kesimpulan di atas ciri-ciri sosial anak prasekolah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya semakin bertambah dan kesenangan yang mereka peroleh dari pergaulan ini semakin kuat.
- 2) Memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, mereka mau bermain dengan teman. Sahabat yang dipilih biasanya

yang sama jenis kelaminnya, tetapi kemudian berkembang menjadi yang berbeda jenis kelaminnya.

- 3) Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain.
- 4) Mulalui bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain bersama.
- 5) Kelompok bermain cenderung kecil.
- 6) Perselisihan sering terjadi tetapi sebentar kemudian mereka telah berbaikan kembali. Anak laki-laki lebih banyak melakukan tingkahlaku agresi dan perselisihan.
- 7) Anak yang mengikuti pendidikan prasekolah (TPA, KB) melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekoah.

d. Pola Perilaku Sosial

Terdapat tujuh pola perilaku sosial yang dikemukakan oleh Hurlock (1980: 118) antara lain:

- 1) Meniru
Agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi.
- 2) Persaingan
Keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang-orang lain sudah tampak pada usia empat tahun. Hal ini dimulai dari rumah dan kemudian berkembang dalam bermain dengan anak di luar rumah.

3) Kerjasama

Pada akhir tahun ketiga bermain kooperatif dan kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain.

4) Simpati

Simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang.

5) Empati

Selain membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain tetapi juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Relatif sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak berakhir

6) Dukungan sosial

Menjelang berakhirnya masa awal kanak-kanak, dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang-orang dewasa. Anak beranggapan bahwa perilaku nakan dan mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman-teman sebayanya.

7) Membagi

Dari pengalaman bersama orang-orang lain, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial adalah dengan membagi miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lain. Lambat laun sifat mementingkan diri sendiri berubah menjadi sifat murah hati.

8) Perilaku akrab

Anak yang pada waktu bayi memperoleh kepuasan dari hubungan yang hangat, erat, dan personal dengan orang lain berangsur-angsur memberikan kasih sayang kepada orang-orang di luar rumah, seperti guru atau benda-benda mati seperti mainan kegemaran atau bahkan selimut. Benda-benda ini disebut obyek kesayangan.

Pola perilaku sosial dalam penelitian ini adalah kerjasama, simpati, dan membagi. Permainan menyusun *puzzle* berkelompok akan memunculkan rasa kerjasama, karena dilakukan secara berkelompok. Interaksi akan terjadi di dalam kelompok tersebut,

sehingga perilaku simpati dan membagi diantara anak dapat dimunculkan.

2. Kemampuan Kerjasama pada Anak Usia 4-5 Tahun

a. Pengertian Kerjasama

Sargent dalam Santosa (1992: 29) menyatakan bahwa kerjasama merupakan usaha terkoordinasi di antara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai tujuan bersama. Lebih lanjut Santosa (1992: 29-30) menyatakan bahwa kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial di mana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.

Kepribadian orang yang terdekat akan mempengaruhi perkembangan sosial seseorang termasuk kemampuan kerjasamanya. Kerjasama dan hubungan dengan teman berkembang sesuai dengan bagaimana pandangan anak terhadap persahabatan. Dalam periode prasekolah, anak dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan berbagai tatanan, yaitu keluarga, sekolah, dan teman sebaya (Soemiarti Patmonodewo, 2003:30).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kerjasama merupakan suatu bentuk interaksi sosial yaitu usaha terkoordinasi di antara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk

mencapai tujuan bersama, sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan. Kemampuan kerjasama harus dimunculkan sejak dini yaitu mulai dari pendidikan anak usia dini khususnya taman kanak-kanak. Kerjasama dalam penelitian ini adalah suatu bentuk interaksi atau usaha yang terkondisi diantara anggota kelompok yang terdiri dari 5-6 anak pada kelompok A1 untuk menyelesaikan tujuan dalam menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

b. Ciri-ciri Kemampuan Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Lembaga Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta adalah ketika anak tersebut :

- 1) Dapat bergabung dalam permainan kelompok.
- 2) Dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.
- 3) Bersedia berbagi dengan teman-temannya.
- 4) Mendorong anak lain untuk membantu orang lain.
- 5) Merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.
- 6) Bergabung bermain dengan teman saat istirahat.
- 7) Mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman.

David, dkk (1984) dalam Slamet Suyanto (2005: 149) berpendapat terdapat empat elemen dasar dalam belajar bekerjasama yaitu:

- 1) Adanya saling ketergantungan yang menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama,
- 2) Adanya interaksi langsung diantara para anak dalam satu kelompok,
- 3) Tiap-tiap anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, dan
- 4) Penggunaan yang tepat dari kemampuan intrapersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak.

Berdasarkan berbagai pandangan dari Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta dan menurut David, dkk (1984) dalam Slamet Suyanto di atas tentang ciri-ciri kemampuan kerjasama terdapat unsur kebersamaan, yaitu menurut David, dkk (1984) adanya interaksi langsung diantara para anak dalam satu kelompok, memiliki kesamaan dengan dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok menurut Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta. selain itu menurut David, dkk (1984) penggunaan yang tepat dari kemampuan intrapersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak, sudah mencakup kedalam sebagian besar ciri-ciri kemampuan kerjasama anak.

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa ciri-ciri kemampuan kerjasama anak usia 4-5 tahun yang digunakan juga

sebagai ciri-ciri kemampuan kerjasama dalam penelitian ini adalah ketika anak:

- 1) Dapat bergabung dalam permainan kelompok.
- 2) Dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.
- 3) Bersedia berbagi dengan teman-temannya.
- 4) Merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.
- 5) Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok.
- 6) Memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan.

c. Faktor-faktor yang Menentukan dalam Kerjasama

David O. Sears, dkk (1985:118-120) berpendapat terdapat empat faktor yang menentukan dalam hubungan kerjasama. Faktor-faktor tersebut antara lain:

- 1) Lingkungan masyarakat.
Lingkungan masyarakat sekitar anak dapat berpengaruh terhadap hubungan kerjasama yang ada di dalamnya. Anak-anak yang berasal dari wilayah perkotaan lebih kompetitif dibandingkan dengan anak-anak pedesaan.
- 2) Komunikasi
Dalam hubungan kerjasama komunikasi antar anggota sangat diperlukan dalam kelompok. Pada umumnya, semakin banyak komunikasi yang dilakukan semakin besar kemungkinan terjadinya kerjasama. Komunikasi memungkinan anggota pemain saling mendorong untuk kerjasama, mendiskusikan rencana mereka, membuat perjanjian, saling meyakinkan bahwa mereka dapat dipercaya, serta saling mengenal satu sama lain.
- 3) Ukuran kelompok
Bila ukuran kelompok bertambah, kerjasama akan berkurang. Semakin besar ukuran kelompok semakin sering muncul persaingan, selain itu kelompok yang lebih besar

merasakan tekanan yang lebih sedikit untuk bekerjasama karena adanya penyebaran tanggung jawab di antara anggota kelompok.

4) Hubungan timbal balik

Dalam interaksi, persaingan awal akan menimbulkan persaingan yang lebih besar, dan kadang-kadang kerjasama disusul kerjasama berikutnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang menentukan dalam kerjasama pada penelitian ini meliputi komunikasi dan ukuran kelompok. Komunikasi sangat diperlukan dalam bekerjasama karena untuk berinteraksi dalam suatu kelompok memerlukan percakapan / komunikasi. Kerjasama dapat berjalan dengan baik apabila komunikasi yang terjadi juga baik dan sering dilakukan. Sedangkan ukuran kelompok berpengaruh pada tanggung jawab anggota terhadap kelompoknya. Ukuran kelompok yang terlalu besar dalam penelitian ini akan menyebabkan penyebaran tanggung jawab di antara anggota kelompok, sehingga kerjasama tidak berjalan maksimal.

d. Manfaat Kerjasama Anak Usia 4-5 Tahun

Belajar bekerjasama akan dapat mengembangkan kemampuan sosial anak dan juga dapat mengembangkan kecerdasan interpersonal anak. Sharan dan Sharan (1987) dalam Slamet Suyanto (2005: 150) mengatakan kegiatan kerjasama dapat membangun kemampuan kerjasama seperti komunikasi, interaksi, rencana kooperatif, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah, saling tukar ide, dan memadukan ide.

Melakukan kegiatan bekerjasama dalam kelompok perlu dikenalkan sejak anak usia dini guna mengembangkan kemampuan sosialnya. Slamet Suyanto (2005: 148) mengatakan pembelajaran kerjasama dalam kelompok banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena dianggap sesuai untuk melatih sosial dan kemampuan bekerjasama.

Melalui permainan yang melibatkan anak dalam suatu kelompok diharapkan mampu mengembangkan kemampuan sosial anak terutama dalam hal kemampuan bekerjasama dengan teman dalam kelompok. Johson dan Johson (1997) dalam Slamet Suyanto (2005:149) menerangkan dari data hasil penelitian menunjukkan bahwa belajar bekerjasama akan mendorong anak belajar lebih banyak materi pelajaran, merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk belajar, mencapai hasil belajar yang tinggi, memiliki kemampuan yang baik untuk berfikir kritis, memiliki sikap positif terhadap obyek studi, menunjukkan kemampuan yang baik dalam aktivitas kerjasama, memiliki aspek psikhis yang lebih sehat dan mampu menerima perbedaan yang ada diantara teman satu kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kerjasama adalah dapat mengembangkan kemampuan sosial dan kecerdasan interpersonal anak, membangun kemampuan komunikasi, interaksi, rencana kooperatif, berbagi ide, pengambilan keputusan, mendengarkan, bersedia untuk berubah, saling tukar ide, dan

memadukan ide. Manfaat kerjasama dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial dan kecerdasan interpersonal anak, membangun kemampuan komunikasi, interaksi, rencana kooperatif, berbagi ide, serta pengambilan keputusan.

3. Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok

a. Permainan

1) Pengertian Permainan

Schwartzman (1976:291) menjelaskan bahwa kurang ada kesepakatan tentang definisi dari “permainan” (Sukirman Dharmamulya, 2008:18). Para ahli dalam bidang permainan hanya menggambarkan jenis-jenis permainan yang ada dengan berbagai macam peralatannya. Para ahli umumnya beranggapan bahwa “*game*” (permainan) adalah wujud yang paling jelas dari “*play*” (bermain), jadi perhatian para ahli mengenai permainan lebih diarahkan pada kegiatan bermain yang terstruktur. Sedangkan bermain menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 698) ialah sesuatu yang digunakan untuk bermain. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan wujud yang paling jelas dari bermain yang terstruktur dengan menggunakan benda untuk bermain. Permainan dalam penelitian ini adalah merupakan kegiatan menyusun *puzzle* secara berkelompok dengan tujuan menyusun kepingan-kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh.

2) Fungsi Permainan

Permainan memiliki fungsi yang berguna bagi perkembangan anak. Adapun fungsi dari permainan menurut Slamet Suyanto (2005: 117-121) adalah:

- a) Bermain merupakan alat untuk bersosialisasi, terutama dalam permainan kelompok yang melibatkan hubungan 2 orang atau lebih. Dengan bermain bersama anak lain anak akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial.
- b) Menjadikan anak lebih aktif, pada hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda, maupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu menggunakan satu benda dan memainkannya menjadi benda lain.
- c) Menimbulkan perasaan senang, kegiatan bermain kelihatan sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Ketika bermain mereka bernyanyi, tertawa-tawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.
- d) Menimbulkan motivasi dalam diri anak, setiap anak menyukai permainan. Tanpa dipaksa atau diminta anak akan dengan suka rela ikut dalam permainan. Dengan demikian mereka termotivasi dari dalam dirinya untuk ikut bermain bukan karena orang lain.
- e) Melatih anak untuk mentaati aturan, dalam permainan kelompok terdapat aturan-aturan yang harus anak ikuti agar tujuan yang ingin dicapai dalam kelompok dapat tercapai. Setiap permainan ada aturannya. Aturan tersebut dapat dibuat secara bersama-sama.
- f) Mengembangkan kemampuan anak dari beberapa aspek, melalui permainan kelompok dapat mengembangkan kemampuan anak dari beberapa aspek, seperti fisik-motorik, bahasa, sosial, serta kognitif. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang pengembangan, baik perkembangan fisik-motorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.
- g) Melatih anak berinteraksi dengan orang lain (mengurangi sifat egosentris). Dalam bidang sosial, bermain dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak dan setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain.

Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya.

Fungsi permainan menurut Andang Ismail (2006: 120)

antara lain:

- a) Dapat meningkatkan kemampuan berbahasa, berfikir serta bergaul dengan lingkungan.
- b) Menguatkan dan menerampilkkan anggota badan anak, mengembangkan kepribadian, dan menyalurkan kegiatan anak.
- c) Menimbulkan kesenangan / kepuasan diri.
- d) Memperoleh pengalaman dan membina hubungan dengan teman.
- e) Memberikan tambahan perbendaharaan kata.
- f) Menyalurkan perasaan tertekan.
- g) Mengembangkan bermacam-macam aspek perkembangan anak.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi permainan adalah sebagai alat bersosialisasi, mengembangkan kepribadian, menyalurkan kegiatan anak, menjadikan anak lebih aktif, menimbulkan perasaan senang, menimbulkan motivasi dalam diri anak, melatih anak untuk mentaati aturan, mengembangkan kemampuan anak dari aspek fisik-motorik, bahasa, sosial, serta kognitif, serta melatih anak berinteraksi dengan orang lain (mengurangi sifat egosentris). Fungsi permainan dalam penelitian ini adalah sebagai alat bersosialisasi, melatih anak untuk mentaati peraturan, serta berinteraksi dengan orang lain.

3) Jenis Permainan Kerjasama

Jenis permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan kerjasama menurut Andang

Ismail (2006: 220-226) antara lain:

a) *Puzzle*

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian.

b) *Jigsaw*

Jigsaw adalah permainan susun gambar yang terdiri dari 2 sampai tak terbatas jumlah kepingannya dengan bentuk yang tidak beraturan.

c) *Lego* atau balok

Lego adalah jenis mainan yang dapat digunakan untuk membuat bangunan, mobil, binatang ataupun monster.

d) *Duplo*

Duplo adalah jenis mainan bongkar pasang yang dapat dibongkar-pasang seperti halnya *lego*, namun pada *duplo* terdapat balok-balokan, pelat dasar, gerbong, binatang, orang, rel, dan lain-lain.

e) *Building block*

Building block adalah alat bermain yang terbuat dari kayu, plastik atau spon tebal dengan bentuk dan ukuran tertentu sehingga dapat disusun menjadi sebuah bentuk bangunan.

Jenis permainan kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan *puzzle*.

b. Media *Puzzle*

1) Pengertian Media *Puzzle*

Puzzle adalah permainan menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian (Andang Ismail, 2006: 218). Sedangkan menurut Patmonodewo dalam Muzamil Misbach (2010: 48) kata *puzzle* berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media *puzzle* merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Puzzle terdiri dari kepingan-kepingan yang dapat dibuat dari karton / kardus, kayu, plastik, maupun *spon* (Andang Ismail, 2006: 219). Bermain *puzzle* menurut Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 89) adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan *puzzle* yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik.

Berdasarkan pengertian tentang media *puzzle*, maka dapat disimpulkan bahwa media *puzzle* merupakan alat permainan edukatif menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian yang terbuat dari bahan karton / kardus, kayu, plastik, maupun *spon*, yang dapat merangsang berbagai kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara membongkar pasang kepingan *puzzle* berdasarkan pasangannya. Media *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* yang terbuat dari bahan kayu.

2) Macam-Macam *Puzzle*

Terdapat bermacam-macam media *puzzle* yang sering kita jumpai di lingkungan sekolah. Adapun media *puzzle* yang sering kita jumpai adalah *puzzle* dengan bentuk atau gambar- gambar

yang disukai anak seperti buah-buahan, tanaman, pekerjaan, alat transportasi, bentuk-bentuk geometri, angka serta huruf. Andang Ismail (2006: 197) berpendapat terdapat beberapa bentuk puzzle, yaitu: *alphabetic puzzle* (*puzzle* huruf), *numeric puzzle* (*puzzle* angka), *body puzzle* (*puzzle* yang terdiri dari kepingan kepala, tangan, badan, dan kaki), *puzzle* transportasi, serta *puzzle* geometri. Macam *puzzle* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *puzzle* dengan bentuk-bentuk binatang seperti kupu-kupu, katak, burung serta tanaman, bunga, dan buah-buahan seperti pepaya, salak, anggur, jambu, semangka, dan nanas.

3) Kelebihan Media *Puzzle*

Menurut Eriksson dan Curl (1979) dalam Dina Indriana (2011: 36-37) terdapat 11 kriteria dalam memilih media, yaitu:

- 1) Isi media pengajaran tersebut berguna dan penting bagi anak,
- 2) Kandungan media tersebut menarik minat anak,
- 3) Formatnya sesuai dengan pengaturan aktifitas belajar,
- 4) Bahan yang digunakan valid, mudah didapat, dan tidak ketinggalan zaman,
- 5) Fakta dan konsepnya dikaji dari sisi kepadatannya,
- 6) Kandungan media tersebut berkaitan dengan tujuan yang telah ditetapkan secara khusus,
- 7) Kandungan dan media tersebut memang sesuai dengan kondisi dan situasi mutakhir,
- 8) Bahan atau materi dari media tersebut bukanlah sesuatu yang bias menimbulkan kerugian, kontroversi, dan membahayakan,
- 9) Bahan atau materinya tidak menimbulkan sesuatu yang sifatnya Propaganda, yang tidak sesuai dengan tujuan pendidikan,
- 10) Media pengajaran itu mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknis yang baik, gambarannya jelas dan menarik, serta
- 11) Media pengajaran itu mempunyai Rancangan yang baik, rapi, dan terstruktur dengan baik.

Berdasarkan kriteria-kriteria tersebut menurut peneliti media *puzzle* dipilih karena:

- 1) Isi media *puzzle* berguna dan penting bagi anak,
- 2) Menarik minat anak didik,
- 3) Mudah didapat,
- 4) Tidak terbuat dari bahan yang membahayakan dan menimbulkan kerugian, serta
- 5) Puzzle mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknis yang baik, gambarannya jelas dan menarik.

Menurut Andang Ismail (2006: 218-219) kelebihan media *puzzle* adalah:

- 1) Dapat melatih inteligensi anak,
- 2) Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan dan cocok bagi anak-anak kecil, serta
- 3) Anak-anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan *puzzle* adalah:

- 1) Isi media *puzzle* berguna dan penting bagi anak,
- 2) Menarik minat anak didik,
- 3) Mudah didapat,
- 4) Tidak terbuat dari bahan yang membahayakan dan menimbulkan kerugian,

- 5) *Puzzle* mempunyai sisi kreatif dengan kualitas teknis yang baik, gambarannya jelas dan menarik.
- 6) Dapat melatih inteligensi anak,
- 7) Permainan *puzzle* melibatkan koordinasi mata dan tangan dan cocok bagi anak-anak kecil, serta
- 8) Anak-anak dapat bereksplorasi menurut kemampuan dan minatnya.

Berdasarkan kesimpulan di atas, kelebihan media *puzzle* dalam penelitian ini adalah:

- 1) Isi media *puzzle* berguna dan penting bagi anak,
- 2) Menarik minat anak didik,
- 3) Mudah didapat,
- 4) Tidak terbuat dari bahan yang membahayakan dan menimbulkan kerugian,
- 5) Kualitas teknis yang baik, gambarannya jelas dan menarik, serta
- 6) Cocok bagi anak-anak kecil.

c. Kelompok

1) Pengertian Kelompok

Kelompok merupakan kumpulan 2 orang atau lebih yang saling berinteraksi antara anggotanya (Bimo Walgito, 2010: 9). Sejalan dengan hal tersebut menurut Abu Huraerah dan Purwanto

(2006: 6) mengatakan kelompok adalah sekumpulan orang yang terdiri paling tidak sebanyak dua atau lebih yang melakukan interaksi satu dengan yang lainnya dalam suatu aturan yang saling mempengaruhi pada setiap anggotanya.

Seorang anak sangat memerlukan kemampuan dalam beradaptasi dengan kelompok. Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota “kelompok” dalam akhir masa kanak-kanak. Jadi awal masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa prakelompok (Hurlock, 1980: 117).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelompok merupakan kumpulan dua orang atau lebih yang saling berinteraksi, mempengaruhi, dan bergantung guna mencapai satu tujuan tertentu sesuai dengan aturan yang ada. Dengan demikian permainan yang dilakukan secara berkelompok merupakan kegiatan bermain yang terstruktur yang dimainkan / dilakukan oleh kumpulan 2 orang atau lebih yang saling berinteraksi, mempengaruhi, dan bergantung guna mencapai satu tujuan tertentu dengan aturan yang ada. Pengertian kelompok dalam penelitian ini adalah kumpulan 5-6 anak yang saling berinteraksi, mempengaruhi, dan bergantung dengan teman yang lain guna

mencapai tujuan menyelesaikan kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh dengan beberapa aturan yang ada.

2) Kelebihan Permainan secara Berkelompok

Kelebihan permainan yang dilakukan secara berkelompok menurut Bimo Walgito (2010: 13) antara lain:

a) Meningkatkan kerjasama

Melalui kelompok tujuan yang akan dicapai individu akan lebih mudah untuk dicapai.

b) Memberikan kebutuhan psikologis

Dalam kelompok seseorang memiliki hubungan yang saling bergantung, senasib sepenangungan, saling membantu, saling menghargai, saling memberi perhatian dan mengembangkan kerjasama.

Sedangkan menurut Hasibuan dan Moedjiono (2002: 24) kelebihan permainan secara berkelompok adalah:

a) Mengembangkan interaksi antara anggota kelompok

Dalam kerja kelompok ada tugas yang harus diselesaikan bersama sehingga perlu dilakukan pembagian kerja, untuk itu perlu adanya komunikasi yang efektif antara anggota kelompok

b) Meningkatkan motivasi dalam diri anak

Kehadiran Orang lain akan mampu meningkatkan dorongan atau motivasi individu karena individu tersebut telah belajar memperhatikan bagaimana orang lain menilai kita atau karena kita melihat diri kita sendiri sebagai saingan mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan permainan kelompok dalam penelitian ini adalah dapat meningkatkan kerjasama, memberikan kebutuhan psikologis, mengembangkan interaksi antara anggota kelompok, serta meningkatkan motivasi dalam diri anak.

Dari beberapa uraian di atas dapat penulis simpulkan bahwa permainan menyusun *puzzle* berkelompok dalam penelitian ini merupakan kegiatan bermain yang terstruktur, yaitu bermain dengan menggunakan media *puzzle* dimana anak berlomba menyusun kepingan *puzzle* menjadi bentuk utuh secara berkelompok / bersama-sama dengan teman dalam kelompoknya. Kekuatan kerjasama di dalam kelompok akan menjadi lebih kuat manakala permainan ini ditandingkan dengan kelompok yang lainnya.

d. Proses Pelaksanaan Kegiatan Permainan Menyusun *Puzzle*

Prosedur pelaksanaan kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok yang akan dilaksanakan di Rhoudhatul Athfal Masyithoh

Kantongan ini diadaptasi dari prosedur pelaksanaan permainan teka teki potongan gambar atau jigsaw *puzzle* oleh sisca (2012: 88-91). Adapun prosedur pelaksanaan kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

Persiapan yang dilakukan dalam kegiatan permainan kelompok menyusun kepingan *puzzle* adalah:

- a) Peneliti mempersiapkan tabel penilaian serta rubrik penilaian.
- b) Peneliti mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan permainan kelompok menyusun kepingan *puzzle*. Seperti: meja, *puzzle*, peluit dan perlengkapan lainnya bersama-sama dengan anak.
- c) Guru sebagai pemimpin permainan memperkenalkan serta menunjukkan gambar yang utuh dari keping *puzzle* yang akan dirangkai kepada anak.

2) Pelaksanaan

- a) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 orang anak.
- b) Guru menjelaskan aturan permainan dan pelaksanaan permainan kelompok menyusun kepingan *puzzle*. Adapun aturan dalam permainan kelompok menyusun kepingan *puzzle* antara lain:

- i. Anak membuat barisan dalam kelompoknya (orang pertama, kedua, ketiga dan seterusnya).
 - ii. Tiap kelompok berlomba menyusun kepingan *puzzle* secara bergantian satu persatu dimulai dari orang pertama dalam kelompoknya dilanjutkan orang kedua, kemudian ketiga, dan seterusnya sampai potongan *puzzle* tersebut menjadi gambar yang utuh. Kelompok yang dapat menyelesaikan potongan gambar menjadi gambar yang utuh terlebih dahulu dengan benar adalah pemenangnya.
- c) Guru memberikan contoh (merangkai keping *puzzle* menjadi bentuk utuh) kepada anak.
 - d) Setelah permainan selesai guru memberikan motivasi dan penjelasan tentang kejadian yang dialami anak ketika kegiatan permainan kelompok menyusun kepingan *puzzle* berlangsung. Guru menjelaskan bahwa permainan ini membutuhkan kerjasama dengan teman yang lainnya dalam satu kelompok. Selain itu guru harus menjelaskan bahwa kerjasama juga diperlukan dalam pekerjaan yang lain.

3) Penilaian

Penilaian dalam kegiatan permainan menyusun kepingan *puzzle* berkelompok ini dilakukan pada saat permainan berlangsung. Guru mengamati dan memberikan penilaian dengan menggunakan instrument lembar observasi kemampuan kerjasama

yang sudah disediakan dengan cara mencentang (√) pada tiap kemampuan yang diperlihatkan anak.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan ini adalah penelitian dengan judul "Peningkatan kemampuan kerjasama Anak Usia Dini melalui permainan "estafet keluarga ikan" pada anak kelompok B di PAUD Permata Bunda Blitar", yang merupakan karya tulis / skripsi dari Dhita Paranita Ningtyas, Program Studi S1 PG PAUD tahun 2012.

Hasil yang diperoleh dari penelitian dengan judul "Peningkatan kemampuan kerjasama Anak Usia Dini melalui permainan "estafet keluarga ikan" pada anak kelompok B di PAUD Permata Bunda Blitar" ini adalah :

1. Pada penelitian pada Pra Tindakan sebelum dilaksanakannya permainan ini diperoleh ketuntasan belajar sebesar 57%,
2. Pada Siklus I diperoleh ketuntasan belajar sebesar 70% dan meningkat
3. Pada Siklus II yang memperoleh nilai ketuntasan belajar sebesar 90%.

Berdasarkan hasil penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa permainan estafet keluarga ikan mengalami peningkatan sebesar 13% pada siklus I, dan meningkat lagi sebesar 20% pada siklus II.

Penelitian yang sudah dilakukan Dhita Paranita Ningtyas dengan penelitian ini adalah sama-sama untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak dengan metode permainan. Perbedaannya adalah pada jenis permainannya, dimana pada penelitian Dhita Paranita Ningtyas melalui

permainan “estafet keluarga ikan”, sedangkan pada penelitian ini melalui permainan kelompok menyusun *puzzle*. Selain metodenya yang berbeda, subjek penelitiannya juga berbeda yaitu pada anak kelompok B di PAUD Permata Bunda Blitar, sedangkan penelitian ini pada kelompok A di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan.

C. Kerangka Pikir

Anak yang berusia 0-8 tahun atau Anak Usia Dini yang disebut pula dengan anak masa awal (*early childhood*) merupakan masa-masa terpenting bagi perkembangan anak. Pada masa ini merupakan masa keemasan (*the golden age*), di mana anak dapat dengan mudah menerima berbagai informasi atau pengetahuan yang diberikan pada anak. Informasi serta pengetahuan tersebut dapat diperoleh melalui proses pendidikan di sekolah.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan seluruh aspek perkembangan meliputi fisik-motorik, kognitif, moral, sosial, emosional, kreatifitas, dan bahasa. Salah satu yang penting bagi berlangsungnya kehidupan anak kelak adalah dengan kemampuan sosialnya.

Kemampuan sosial merupakan kemampuan seseorang untuk beradaptasi dengan lingkungannya dengan aturan dan norma-norma yang berlaku di dalamnya. Salah satu yang perlu ditingkatkan dalam kemampuan sosial anak yang sangat diperlukan dalam hubungannya dengan kelompok adalah kemampuan bekerjasama. Seseorang akan dapat diterima dalam

kelompoknya jika ia mampu bekerjasama dengan anggota kelompok yang lainnya.

Perkembangan sosial anak Taman Kanak-Kanak kelompok A dari segi psikososialnya berada pada tahap *initiative versus guilt* dimana sikap inisiatif harus mulai ditunjukkan dengan cara mengurangi ketergantungan kepada orang tua dan mulai berinteraksi dengan lingkungannya. Anak cenderung melihat dan memahami sesuatu dari sudut pandang dan kepentingannya sendiri.

Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak. Bermain biasanya dilakukan dalam bentuk permainan. Melalui permainan anak akan merasa senang, dan gembira. Melalui permainan pula anak dapat berinteraksi dengan teman yang lain tanpa merasa dipaksa atau tidak senang. Banyak hal yang akan anak munculkan ketika permainan berlangsung, salah satunya adalah mengembangkan kemampuan kerjasama. Melalui permainan secara berkelompok dimana terdapat aturan-aturan yang ada dalam suatu permainan, tujuan untuk meraih kemenangan, serta adanya persaingan dengan kelompok yang lain dalam permainan itulah yang akan mendorong anak untuk saling bekerjasama dalam kelompoknya untuk menghadapi kelompok yang lain.

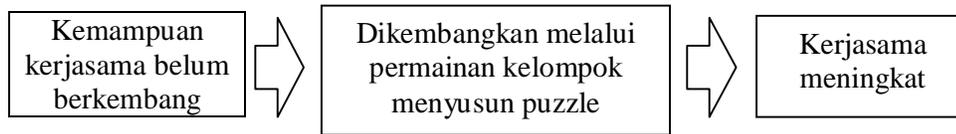
Melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama diantara diri anak kerana permainan ini membutuhkan: (1) interaksi diantara anggota kelompoknya (dengan teman satu kelompok), sehingga akan ada anak yang memberikan ide / saran dan ada yang mendengarkan / menerima ide / saran dari teman yang lainnya; (2) melatih

pengendalian sikap anak, yaitu tidak marah ketika kelompoknya kalah atau ada teman yang melakukan kesalahan; (3) melatih kesabaran anak, dimana anak mampu menghargai dan menghormati orang lain dalam kelompoknya; (4) mengembangkan kemampuan kerjasama antar teman dalam satu kelompok agar dapat memenangkan pertandingan; (5) saling tolong menolong dan saling membantu antar teman dalam kelompoknya; (6) tanggung jawab anak terhadap tugasnya; (7) sikap sportif agar anak mampu menerima kealahannya, serta (8) aturan yang harus dipenuh / ditaati oleh setiap anak.

Bermain merupakan kegiatan yang disukai anak. Melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok ini anak akan merasa senang, dan gembira. Melalui permainan ini pula anak dapat berinteraksi dengan teman yang lain tanpa merasa dipaksa atau tidak senang. Banyak hal yang akan anak munculkan ketika anak bermain menyusun *puzzle* berkelompok, salah satunya adalah kerjasama. Melalui permainan secara berkelompok dimana terdapat aturan-aturan yang ada dalam suatu permainan, tujuan untuk meraih kemenangan, serta adanya persaingan dengan kelompok yang lain dalam permainan itulah yang akan mendorong anak untuk saling bekerjasama.

Melalui interaksi sosial dalam permainan secara berkelompok dapat pula mengurangi sifat egosentri pada diri anak. Karena ketika anak melakukan interaksi sosial serta bekerjasama dalam kelompok tersebut anak akan mengurangi sifat egonya demi diterima dalam kelompok tersebut. Penggunaan media dan metode yang bervariasi seperti permainan menyusun *puzzle* berkelompok diharapkan dapat meningkatkan kemampuan anak kelompok A

Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan dalam mengembangkan kemampuan kerjasama.



Gambar 1. Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis tindakan pada penelitian ini adalah melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak Kelompok A di RA Masyithoh Kantongan.

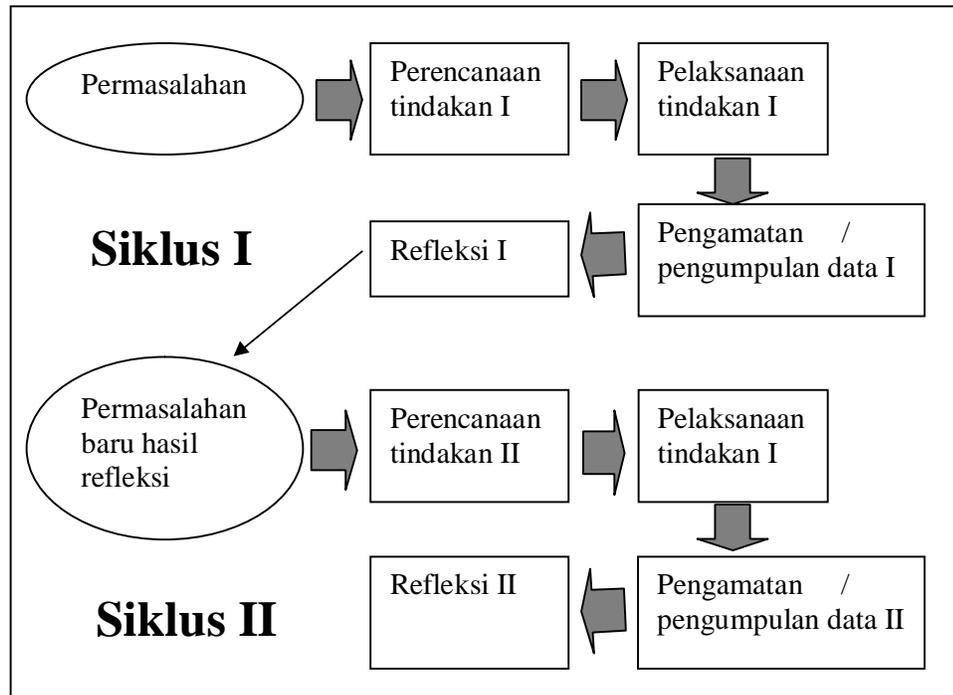
BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas menurut Suharsimi Arikunto (2008: 3) merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut Elliot dalam Suwarsih Madya (1994: 1) melihat penelitian tindakan sebagai kajian dari sebuah situasi sosial dengan kemungkinan tindakan untuk memperbaiki kualitas sosial tersebut. Dengan demikian penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian tindakan atau upaya yang sengaja dilakukan oleh pendidik dengan tujuan meningkatkan mutu pembelajaran di dalam kelasnya.

Tujuan dalam penelitian ini adalah meningkatkan kemampuan kerjasama anak Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A Merdikorejo Tempel Sleman melalui permainan kelompok menyusun *puzzle*. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti (guru kelas) dibantu oleh guru yang lain dalam kelas tersebut.

B. Desain Penelitian



Gambar 02. Desain penelitian (Suharsimi Arikunto,dkk, 2008: 74)

Desain penelitian ini menggunakan empat kegiatan dalam setiap siklusnya, yaitu:

1. Perencanaan

Rencana penelitian tindakan merupakan tindakan yang tersusun, dan dari segi definisi harus mengarah pada tindakan, yaitu bahwa rencana itu harus mengarah ke depan.

2. Tindakan

Tindakan yang dimaksud disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar dan terkendali, yang merupakan variasi praktik yang cermat dan bijaksana. Jadi tindakan itu mengandung inovasi atau pembaharuan,

betapapun kecilnya, yang berbeda dengan yang biasa dilakukan sebelumnya.

3. Observasi

Observasi berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait bersama prosesnya.

4. Refleksi

Refleksi adalah mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan persis seperti yang telah dicatat dalam observasi.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Juni tahun 2013 pada semester II tahun pelajaran 2012 / 2013.

2. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan yang terletak di dusun Kantongan B Merdikorejo Tempel Sleman Yogyakarta.

D. Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah seluruh anak Raudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A1 tahun pelajaran 2012 / 2013 dengan rentang usia 4,5 – 5 tahun. Jumlah anak dalam penelitian ini adalah 17 anak

dengan rincian 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kelompok.

E. Rancangan Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui empat tahapan, yang terdiri dari rencana penelitian, pelaksanaan penelitian, pengamatan, serta evaluasi / refleksi. Adapun tahapan-tahapan tersebut adalah :

1. Perencanaan tindakan

Dalam suatu penelitian perencanaan tindakan sangat dibutuhkan supaya pelaksanaan penelitian dapat berjalan maksimal serta sesuai dengan waktu yang ditetapkan. Perencanaan dalam penelitian dibuat untuk memberikan langkah-langkah yang harus dilakukan dalam pelaksanaan penelitian tersebut. Tanpa adanya perencanaan yang baik dalam penelitian maka hasilnya tidak akan sebaik yang diharapkan.

Perencanaan dalam penelitian ini :

- a. Membuat lembar pengamatan dan melakukan pengamatan awal mengenai kemampuan anak.
- b. Membuat rencana kegiatan belajar (RKH)
- c. Mempersiapkan tempat serta semua alat / bahan sebagai media pembelajaran yang akan digunakan
- d. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi kemampuan anak
- e. Menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan anak

2. Pelaksanaan penelitian

Yang kedua adalah pelaksanaan penelitian. Setelah kita membuat perencanaan penelitian akan kita buktikan dalam bentuk pelaksanaan penelitian, dalam hal ini adalah pelaksanaan kegiatan permainan kelompok. Penelitian akan berjalan dengan baik jika pelaksanaannya sesuai dengan langkah-langkah yang telah dirumuskan dalam rencana penelitian. Pelaksanaan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengenai permainan kelompok dan hubungannya dengan kemampuan kerjasama anak.

Dalam pelaksanaannya peneliti bekerjasama dengan rekan guru dalam kelas tersebut dalam melaksanakan kegiatan sekaligus dalam melaksanakan pengamatan.

3. Pengamatan / observasi

Pengamatan dilaksanakan ketika kegiatan berlangsung. Saat peneliti melaksanakan kegiatan peneliti dapat langsung mengamati anak atau bersama rekan guru yang lain melaksanakan pengamatan. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan kerjasama masing-masing anak dalam kelompok.

4. Refleksi

Setelah penelitian selesai hal terakhir yang harus dilakukan adalah merefleksi serta mengevaluasi hasil dari penelitian yang kita laksanakan mulai dari persiapan sampai pada data hasil observasi yang telah

diperoleh. Pada tahapan ini peneliti akan memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan yang berupa fakta-fakta yang ditemukan ketika penelitian dilakukan. Dari temuan fakta-fakta tersebut peneliti berdiskusi dengan guru patner mengenai hasil observasi.

Dari hasil diskusi tersebut diharapkan peneliti dapat mengetahui sejauh mana keberhasilan permainan kelompok terhadap kemampuan kerjasama anak pada khususnya. Dengan demikian peneliti dapat menarik kesimpulan apakah kegiatan permainan kelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak atau tidak. Selain menarik kesimpulan dari hasil penelitian tersebut, peneliti juga dapat mengetahui hambatan-hambatan selama melakukan penelitian, sehingga jika ditemukan adanya hambatan-hambatan dalam pelaksanaannya peneliti dapat mencari solusi pemecahan masalah atau hambatan tersebut. Andaikan hasil yang diperoleh kurang mencapai target yang ditentukan, maka dapat dilakukan penelitian lagi pada siklus selanjutnya.

F. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tehnik observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mendapatkan data dalam penelitian ini. Observasi / pengamatan dilakukan oleh peneliti pada

saat kegiatan pembelajaran atau saat penelitian mengenai kemampuan kerjasama anak berlangsung.

Mencatat data observasi bukanlah sekadar mencatat, tetapi juga mengadakan pertimbangan kemudian mengadakan penilaian ke dalam suatu skala bertingkat. Apakah respon anak sebagai subyek penelitian, cukup, atau tidak sesuai dengan yang kita kehendaki. Observasi atau pengamatan merupakan aktivitas pencatatan fenomena yang dilakukan secara sistematis.

Observasi digunakan untuk mengungkapkan data yang terkait dengan kemampuan kerjasama yang dimiliki anak sebelum dilaksanakan penelitian, ketika dilaksanakan penelitian, dan setelah dilakukan penelitian. Melalui observasi yang dilakukan sebelum dilaksanakan penelitian, ketika dilaksanakan penelitian, dan setelah dilakukan penelitian dapat diketahui seberapa besar peningkatan kemampuan kerjasama yang dimiliki anak.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendapatkan data kelengkapan program maupun proses pembelajaran atau obyek yang bergerak. Dokumen merupakan catatan atau gambar-gambar. Dokumentasi dalam penelitian ini dapat berupa foto-foto kegiatan anak, rekaman unjuk kerja anak / percakapan anak.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan lembar observasi. Lembar observasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi 9 indikator yaitu:

1. Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok.
2. Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok.
3. Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya.
4. Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.
5. Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok.
6. Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan.

Adapun instrument penelitian selengkapnya terdapat pada lampiran 5 halaman 126.

H. Analisa Data

Analisis data yang diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dan hipotesis yang diajukan adalah secara deskriptif kuantitatif menggunakan tehnik persentase. Pengolahan data diawali dengan menjumlahkan skor pada masing-masing pertemuan kemudian dibagi dengan jumlah pertemuan. Jumlah anak yang memiliki kriteria mampu sebelum dan sesudah mendapat tindakan pembelajaran dibandingkan, apakah mengalami kenaikan, penurunan atau tetap. Data inilah yang selanjutnya dianalisis dengan memperhatikan jumlahnya kemudian dirubah dalam bentuk persentase. Jumlah anak yang memiliki kreteria mampu yang besar atau bertambah berarti berhasil,

sedangkan jumlah anak yang memiliki kriteria mampu kecil berarti gagal atau tidak ada pengaruhnya.

Adapun cara menghitung hasil (skor) yang diperoleh menurut Anas Sudijono (2010: 43) dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Angka persentase

f = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

N = Number of Cases (Jumlah frekuensi / banyaknya individu)

Pada penelitian ini, data yang dianalisis adalah hasil kegiatan peningkatan kemampuan kerjasama. Analisis pembelajaran anak dilakukan pada setiap pertemuan dengan cara membandingkan hasil rata-rata dari sebelum dilakukan tindakan dan sesudah tindakan.

Analisis data ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis digunakan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya.

I. Pengkategorian Kriteria Kemampuan Kerjasama Anak

Menurut Suharsimi Arikunto (2005: 271) kriteria atau tolak ukur yang digunakan sebagai patokan penilaian dengan penilaian 3 (tiga) kategori, rentang skor dibagi tiga sama besar. Dengan demikian rentang skor kemampuan kerja sama dengan skor minimal 0 dan skor maksimal 18 adalah:

1. Kategori mampu : skor 12,1 -18
2. Kategori cukup mampu : skor 6,1- 12
3. Kategori kurang mampu : skor 0 – 6

J. Indikator Keberhasilan

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 269) lima kategori predikat tersebut yaitu seperti pada tabel berikut:

Tabel 1. Kategori Predikat Tingkat Kemampuan Kerjasama

No	Interval	Kategori
1	81-100%	Sangat baik
2	61-80%	Baik
3	41-60%	Cukup
4	21-40%	Kurang baik
5	0-20%	Tidak baik

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah meningkatnya kemampuan kerjasama anak. Penelitian ini dipandang berhasil apabila jumlah rata-rata kelas anak yang berada dalam kategori mampu minimal 81% dari jumlah anak dalam satu kelas.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian dan Kondisi Sekolah

Penelitian dilakukan di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan dengan alamat Dusun Kantongan kelurahan Merdikoreja, kecamatan Tempel, kabupaten Sleman, kota Yogyakarta. Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan mempunyai 3 ruang kelas yaitu 2 ruang kelas kelompok A dan 1 ruang kelas kelompok B, 1 ruang kepala sekolah dan kantor, 1 ruang dapur, 3 kamar mandi, 1 ruang gudang, serta halaman sekolah sebagai tempat sarana permainan diluar kelas. Jumlah anak didik di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan keseluruhan adalah 50 anak, dengan pembagian berdasarkan usia yaitu kelompok A1 17 anak, kelompok A2 16 anak, dan kelompok B 17 anak. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok A1 yang terdiri dari 17 anak, di antaranya 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan acuan kurikulum 2010 yang ditambahkan dengan kurikulum Pendidikan Agama Islam dari Kementerian Agama. Dalam pembelajaran di kelas menggunakan model pembelajaran kelompok, dimana setiap kelas masing-masing terdapat tiga kelompok.

B. Deskripsi Kondisi Awal Sebelum Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan kelompok A1 yang sebagian besar anak berusia 4-5 tahun terlihat bahwa sebagian besar anak kurang mampu melakukan

kerjasama dan cenderung masih memilih bermain sendiri dibandingkan bermain dengan teman, masih banyak anak yang kurang mampu berbagi mainan dengan teman yang lain. Dalam hal ini anak masih memerlukan bimbingan dan latihan dalam mengembangkan kemampuan sosialnya dalam hal bekerjasama dengan teman.

Proses pembelajaran yang ada di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan berdasarkan pengamatan yang dilakukan sebenarnya sudah baik, namun pengembangan kemampuan kerjasama yang masih kurang dikembangkan secara optimal dan kurang bervariasi, penggunaan media pembelajaran dalam mengembangkan kemampuan kerjasama juga masih jarang digunakan.

Dalam rangka untuk meningkatkan kemampuan kerjasama anak, maka peneliti menggunakan media *puzzle* yang sering dijumpai anak setiap hari, sehingga sudah dikenal dan dekat dengan anak. Selain dapat mengembangkan kemampuan kerjasama dalam diri anak, bermain *puzzle* juga disukai anak. anak dapat belajar mengenal bentuk, warna, dan ketepatan dalam memasangkan kepingan-kepingan *puzzle* menjadi bentuk yang utuh.

Langkah awal yang dilakukan peneliti sebelum penelitian dilaksanakan adalah dengan melakukan pengamatan terhadap kemampuan kerjasama anak pada kegiatan sehari-hari, yaitu saat makan, bermain, cuci tangan, istirahat, serta ketika anak berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman yang lain. Nilai yang diperoleh dari kemampuan awal sebelum tindakan ini nantinya akan dibandingkan dengan nilai yang diperoleh setelah dilakukan suatu

tindakan kemampuan kerjasama melalui permainan *puzzle*. Dengan adanya perbandingan antara nilai sebelum dan setelah dilakukan tindakan diharapkan akan terlihat dengan jelas suatu peningkatan.

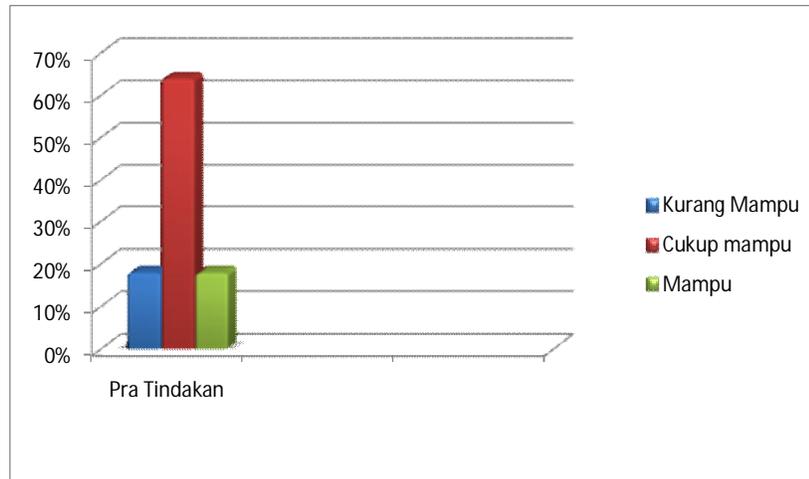
Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan peneliti terkait dengan kemampuan kerjasama selama observasi kegiatan pembelajaran berlangsung menunjukkan bahwa sebagian besar anak kurang mampu dan masih memerlukan bimbingan, seperti saat bermain dengan teman banyak anak yang masih sibuk bermain sendiri dan kurang mampu berbagi mainan dengan teman yang lain, kurang memiliki tanggung jawab terhadap tugasnya dalam kelompok, serta kurang mampu merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Senin tanggal 3 Juni 2013 dengan menggunakan instrument lembar observasi dapat dilihat bahwa hasil rata-rata kelas kemampuan kerjasama anak di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan masih menunjukkan pada kriteria cukup mampu. Hal ini dibuktikan dari 17 anak terdapat 3 anak yang kurang mampu, 11 anak cukup mampu dan 3 anak yang mampu. Untuk lebih jelasnya lihat pada table di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Pra Tindakan Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok

Kemampuan Kerjasama		
Kriteria	Pra Tindakan	
	Jumlah Anak	Persentase
Mampu	3	18 %
Cukup mampu	11	64 %
Kurang mampu	3	18 %

Hasil observasi kemampuan kerjasama masing-masing indikator dapat di lihat di lampiran 6 halaman 128.



Gambar 3. Grafik Kemampuan Kerjasama Anak Pada Tahap Observasi Pra Tindakan

C. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus dengan tahapan-tahapan seperti perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Tiap-tiap siklus dalam penelitian ini dilaksanakan dalam tiga kali tatap muka secara berturut-turut. Kegiatan pembelajaran pada siklus I sebanyak tiga kali dimulai dari tanggal 10 Juni 2013 sampai tanggal 12 Juni 2013 dan pada siklus II sebanyak tiga kali dari tanggal 20 Juni 2013 sampai tanggal 22 Juni 2013. Berikut adalah gambaran penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan kelompok A1.

1. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

a. Tahap perencanaan siklus I

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membuat perencanaan bersama dengan guru kelas kelompok A1. Adapun perencanaan pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Menentukan tema pembelajaran.

Tema pembelajaran yang digunakan pada penelitian siklus I adalah tema binatang yang terdiri dari beberapa sub tema.

2) Merencanakan kegiatan pembelajaran dalam rencana kegiatan harian (RKH).

Penyusunan rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dan guru kelas kelompok A1 sesuai dengan tema yang digunakan. Berdasarkan kesepakatan yang telah ditentukan sebelumnya, peneliti dan guru kelas memberikan kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok pada kegiatan awal. Selain merencanakan pelaksanaan penelitian, guru dan peneliti juga mendiskusikan mengenai kegiatan yang lain untuk kegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan akhir yang akan dilaksanakan. Hal itu dilakukan dengan tujuan agar terjadi pembelajaran yang tematik atau menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan aspek perkembangan lain. Adapun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang mencakup kegiatan-kegiatan tersebut tercantum dalam lampiran 4 halaman 107.

3) Mempersiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat kemampuan kerjasama anak melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok.

4) Menyiapkan peralatan dan media yang akan digunakan

Sebelum penelitian dilaksanakan, peralatan dan media yang akan digunakan perlu disiapkan terlebih dahulu agar tidak menghambat dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, media yang disiapkan adalah meja, peluit, serta *puzzle* tentang bermacam-macam binatang.

5) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu berupa kamera digital.

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan Siklus I

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Senin tanggal 10 Juni 2013, pertemuan kedua pada hari Selasa tanggal 11 Juni 2013, serta pertemuan ketiga pada hari Rabu tanggal 12 Juni 2013. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30 sampai 10.30 WIB, yang dibagi dalam 5 kegiatan, yaitu kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit, kegiatan awal \pm 45 menit, kegiatan inti \pm 60

menit, istirahat \pm 30 menit, dan kegiatan akhir \pm 30 menit. Tema yang digunakan pada siklus I adalah tanaman. Adapun pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan 1

a) Kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit

Setiap hari sebelum kegiatan pembelajaran dimulai semua anak berkumpul di halaman sekolah dan membuat barisan sesuai dengan kelompoknya masing-masing (A1, A2, B). Kegiatan pesona pagi diantaranya adalah terdiri dari salam dan yel-yel kelompok, 2 nyanyian dengan gerakan, 2 nyanyian dengan tepuk, serta 2 lagu sesuai dengan tema yang akan diajarkan pada hari tersebut. Kegiatan pesona pagi dipimpin oleh satu guru di depan. Kegiatan pesona pagi ini bertujuan untuk menumbuhkan semangat pada anak dan menyiapkan anak sebelum pembelajaran dimulai.

Pada pertemuan pertama dalam siklus pertama ini kegiatan pesona pagi diisi dengan salam dan yel-yel kelompok, berbagai lagu dan gerakan, tepuk anak sholeh dan tepuk binatang, serta menyanyi lagu kucingku belang tiga dan kelinciku, kemudian berbaris masuk kelas.

b) Kegiatan awal \pm 45 menit

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa, salam dan presensi yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya membaca 3 kali

sholawat Nabi, sholawat narriyah serta hafalan Asmaul Khusna. Setelah itu guru mengambil gambar lambang fatayat NU kemudian diperlihatkan pada anak dan memberikan pertanyaan seputar isi gambar. Setelah itu guru bersama anak menghafal hadist “kasih sayang”.

Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian yaitu permainan menyusun *puzzle* berkelompok dengan *puzzle* katak. Anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan seperti *puzzle* dan meja. Setelah dibagi dalam beberapa kelompok guru memperlihatkan gambar *puzzle* katak yang akan dirangkai anak, guru memberi contoh merangkai *puzzle* dengan benar. Anak dibagikan masing-masing satu sampai dua keping *puzzle* katak sesuai kelompoknya. Anak bergantian memasang kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* sesuai kelompoknya. Anak dapat bertukar keping *puzzle* dengan teman satu kelompoknya jika merasa bingung atau tidak bisa memasangnya.

karena ini adalah pelaksanaan yang pertama masih banyak anak yang bingung dengan aturan dalam permainan ini. Ada satu kelompok yang anggotanya tidak mau bergantian dalam menyusun *puzzle*, saat memasangkan *puzzle* ada 2-3 anak yang maju bersama-sama untuk memasangkan kepingan *puzzle* sehingga mereka hanya berebut dan akhirnya

bertengkar. Sedangkan dalam kelompok yang lain ada anak yang justru tidak tahu harus berbuat apa dan hanya diam saja saat gilirannya maju untuk menyusun *puzzle*, sehingga hal tersebut membuat teman satu kelompoknya marah sehingga mengolok-olok dan menyalahkan anak tersebut. Akhirnya guru mengulang untuk memberikan penjelasan dan contoh bagaimana permainan menyusun *puzzle* berkelompok ini. Sehingga pelaksanaan pada penelitian hari pertama ini harus diulangi sebanyak dua kali.

Sebelum masuk ke kegiatan inti guru menyanyikan lagu “kodok ngorek” bersama kemudian bercakap-cakap tentang tema hari ini, yaitu binatang di sekitar tempat tinggal anak.

c) Kegiatan inti ± 60 menit

Pada kegiatan inti terdapat tiga kegiatan yang harus dikerjakan anak. Kegiatan tersebut adalah mewarnai gambar (binatang) yang merupakan ciptaan Tuhan, menempelkan pola gambar katak sesuai dengan lambang bilangan yang ada, serta melipat kertas membuat katak. Sebelum anak mengerjakan tiga kegiatan tersebut guru menjelaskan cara mengerjakannya terlebih dahulu dan guru membimbing anak dalam mengerjakannya.

d) Istirahat \pm 30 menit,

Saat istirahat semua anak bebas bermain di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan teman yang lainnya. Setelah selesai bermain anak-anak antri untuk cuci tangan dilanjutkan dengan makan bersama snack yang disediakan oleh sekolah.

e) Kegiatan akhir \pm 30 menit

Kegiatan akhir hari ini diisi dengan praktek langsung menirukan kalimat “banyak katak saat musim hujan” yang diucapkan ibu guru. Setelah itu guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari ini termasuk mengulas permainan kelompok menyusun *puzzle*. Setelah selesai kemudian anak-anak berdoa pulang, mengucapkan salam kemudian pulang.

2) Pertemuan 2

a) Kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit

Pesona pagi pada hari Selasa, 11 Juni 2013 diisi dengan salam dan yel-yel kelompok, berbagai lagu dan gerakan, tepuk anak sholeh dan tepuk surga, serta menyanyi lagu aquarium dan kura-kura, kemudian berbaris masuk kelas

b) Kegiatan awal \pm 45 menit

Sebelum pelaksanaan kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok dimulai kegiatan pada hari ini diawali

dengan berdoa, salam dan presensi yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya membaca 3 kali sholawat Nabi, sholawat narriyah serta hafalan Asmaul Khusna. Setelah itu guru mengambil gambar lambang GP Ansor kemudian diperlihatkan pada anak dan memberikan pertanyaan seputar isi gambar. kemudian guru menerangkan tentang sepuluh malaikat utusan Allah, kemudian memberikan pertanyaan seputar sepuluh malaikat tersebut pada anak.

Pelaksanaan penelitian yang kedua menggunakan *puzzle* kupu-kupu. Setelah mempersiapkan alat yang dibutuhkan dan membagi kelompok guru memperlihatkan gambar *puzzle* kupu-kupu yang akan dirangkai anak, guru memberi contoh merangkai *puzzle* dengan benar. Anak dibagikan masing-masing satu sampai dua keping *puzzle* kupu-kupu sesuai kelompoknya. Anak bergantian memasang kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* sesuai kelompoknya. Anak dapat bertukar keping *puzzle* dengan teman satu kelompoknya jika merasa bingung atau tidak bisa memasangnya.

Setelah hari kemarin harus mengulang penelitian sebanyak dua kali, pada pelaksanaan yang kedua ini pelaksanaannya hanya satu kali karena anak sudah mulai mengerti aturan permainan ini. Namun demikian masih ada anak yang maju bersama-sama untuk memasangkan kepingan

puzzle, tidak mau bergantian dalam menyusun *puzzle* sama seperti kemarin tetapi hanya beberapa anak saja. Sedangkan anak yang kemarin tidak tahu harus berbuat apa dan hanya diam saja saat gilirannya maju untuk menyusun *puzzle* sekarang sudah mengerti tanggungjawabnya untuk memasang kepingan *puzzle*. Sedangkan pada kelompok yang satu sudah mampu terbentuk tim yang kompak dan kerjasamanya berjalan lancar. Mereka saling menyemangati dan memiliki tanggungjawab yang besar terhadap tugasnya sehingga kelompoknya menjadi yang pertama menyelesaikan *puzzle* kupu-kupu.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “kupu-kupu” bersama-sama kemudian bercakap-cakap tentang tema hari ini, yaitu tentang binatang yang bisa terbang.

c) Kegiatan inti ± 60 menit

Kegiatan inti yang harus dikerjakan anak pada hari ini ada tiga kegiatan. Kegiatan tersebut adalah pemberian tugas melingkari suku kata awal yang sama, mengelompokkan pola gambar kupu sesuai warna, serta menggunting pola bentuk kupu. Sebelum anak mengerjakan tiga kegiatan tersebut guru menjelaskan cara mengerjakannya terlebih dahulu dan guru membimbing anak dalam mengerjakannya.

d) Istirahat \pm 30 menit,

Semua anak bebas bermain di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan teman yang lainnya. Setelah selesai bermain anak-anak antri untuk cuci tangan dilanjutkan dengan makan bersama snack yang disediakan oleh sekolah.

e) Kegiatan akhir \pm 30 menit

Menyanyi lagu “Alloh Maha Pencipta” secara bersama-sama menjadi kegiatan akhir pada hari ini. Setelah itu guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari ini termasuk mengulas permainan kelompok menyusun *puzzle*. Setelah selesai kemudian anak-anak berdoa pulang, mengucapkan salam kemudian pulang.

3) Pertemuan 3

a) Kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit

Hari ini Rabu, 12 Juni 2013 pesona pagi diisi dengan salam dan yel-yel kelompok, berbagai lagu dan gerakan, tepuk binatang dan tepuk Ulul Azmi, serta menyanyi lagu Bebek-bebekku dan bapak tani punya kandang, kemudian berbaris masuk kelas

b) Kegiatan awal \pm 45 menit

Kegiatan hari ini diawali dengan berdoa, salam dan presensi yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya membaca 3 kali

sholawat Nabi, sholawat narriyah serta hafalan Asmaul Khusna. Setelah itu guru menjelaskan tentang adab ketika kita bersin atau ketika ada orang lain bersin, kemudian guru bersama anak mempraktekkan adab ketika bersin tersebut.

Pelaksanaan penelitian pada hari ketiga ini adalah menyusun *puzzle* burung. Anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan seperti *puzzle* dan meja. Setelah dibagi dalam beberapa kelompok guru memperlihatkan gambar *puzzle* burung yang akan dirangkai anak, guru memberi contoh merangkai *puzzle* dengan benar. Anak dibagikan masing-masing satu sampai dua keping *puzzle* burung sesuai kelompoknya. Anak bergantian memasang kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* sesuai kelompoknya. Anak dapat bertukar keping *puzzle* dengan teman satu kelompoknya jika merasa bingung atau tidak bisa memasangnya.

Belajar dari pelaksanaan penelitian yang pertama dan kedua kemarin untuk pelaksanaan pada hari ketiga ini anak lebih terkondisi. Hal tersebut menjadikan kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok berjalan lancar. Ketiga kelompok sudah mampu mengikuti aturan permainan dan rasa tanggung jawab terhadap tugasnya juga sudah muncul, tetapi ada anak yang masih berebut barisan karena mau berada pada barisan depan / pertama, sedangkan anak yang berada pada

barisan belakang bukanya menyemangati teman sekelompoknya justru asik cerita sambil menunggu gilirannya untuk maju menyusun *puzzle*.

Setelah permainan selesai sebelum masuk ke kegiatan inti guru menyanyikan lagu “dipucuk pohon cemara” bersama-sama kemudian bercakap-cakap tentang tema hari ini, yaitu tentang burung.

c) Kegiatan inti \pm 60 menit

Kegiatan inti pada hari ini adalah melingkari gambar yang termasuk burung, mewarnai gambar burung dengan pola urutan warna merah, kuning, biru, merah, kuning, biru dan seterusnya, serta membuat kandang burung dengan lego. Sebelum anak mengerjakan tiga kegiatan tersebut guru menjelaskan cara mengerjakannya terlebih dahulu dan guru membimbing anak dalam mengerjakannya.

d) Istirahat \pm 30 menit,

Semua anak bebas bermain di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan teman yang lainnya saat istirahat. Ada yang bermain balok, lego, ayunan, prostan, jungkat-jungkit, serta bermain tali. Setelah selesai bermain anak-anak antri untuk cuci tangan dilanjutkan dengan makan bersama snack yang disediakan oleh sekolah.

e) Kegiatan akhir \pm 30 menit

Kegiatan akhir hari ini diisi dengan bercakap-cakap tentang menolong teman yang kesusahan dengan gambar anak yang sedang membantu temannya menolong anak burung yang jatuh dari sangkarnya di atas pohon. Setelah itu guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari ini termasuk mengulas permainan kelompok menyusun *puzzle*. Setelah selesai kemudian anak-anak berdoa pulang, mengucapkan salam kemudian pulang.

c. Tahap Observasi Siklus I

Observasi pada siklus I dilakukan secara kolaborasi yang dilakukan peneliti dibantu oleh guru. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan pendampingan saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan penelitian pada siklus I masih mengalami berbagai kendala yang berkaitan dengan setting tempat serta kondisi anak sendiri. Kondisi di luar kelas yang tidak memungkinkan untuk dilaksanakan penelitian sehingga penelitian dilaksanakan di dalam kelas. Hal itu terjadi dikarenakan di luar kelas sedang dilakukan

pengecatan gedung sekolah sehingga akan mengganggu konsentrasi serta perhatian anak, selain itu adanya satu anak murid yang baru masuk menambah kondisi kelas yang perlu perhatian ekstra.

Pada pertemuan pertama masih banyak anak yang bingung dengan perintah ataupun aturan permainannya, sehingga perlu waktu yang sedikit lama untuk menjelaskan maksud dari aturan-aturan permainan kelompok menyusun *puzzle* tersebut. Selain itu guru harus memberikan contoh secara langsung permainan yang akan anak lakukan.

Selain hal tersebut di atas, masih banyak anak yang kurang mau berbagi dengan temannya sehingga anak yang merasa bisa mengambil kepingan *puzzle* milik teman sekelompoknya. Pembagian kelompok yang ditentukan guru membuat anak belajar bekerjasama dengan teman lain yang tidak dekat dengannya, sehingga anak kurang memberikan motivasi kepada teman satu kelompoknya yang tidak dekat dengannya.

Pada pertemuan kedua media yang digunakan adalah *puzzle* kupu-kupu. Karena sudah pernah melaksanakannya, anak sudah lebih mengerti tentang permainan kelompok menyusun *puzzle* ini. Tidak memerlukan waktu yang lama untuk menjelaskan aturan permainannya walaupun masih ada anak yang bingung dan kurang mengerti tanggungjawabnya di dalam kelompok, sehingga ada anak yang

dijauhi oleh teman-temannya karena bukannya membantu tetapi justru mengganggu dalam kelompoknya.

Dalam pertemuan ketiga media menggunakan puzzle burung. Pertemuan ketiga pelaksanaannya dapat berjalan dengan lancar walaupun ada anak yang masih sedikit bingung. Hasil observasi kemampuan kerjasama masing-masing indikator pada siklus I dapat di lihat di lampiran 6 halaman 128.

Dari hasil observasi yang dilakukan pada kemampuan kerjasama sebelum penelitian dan setelah dilakukan penelitian siklus I didapat hasil yang meningkat. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I sudah berada pada kriteria mampu. Adapun data hasil observasi kemampuan kerjasama anak sebelum dilakukan penelitian dan setelah dilakukan penelitian siklus I adalah sebagai berikut:

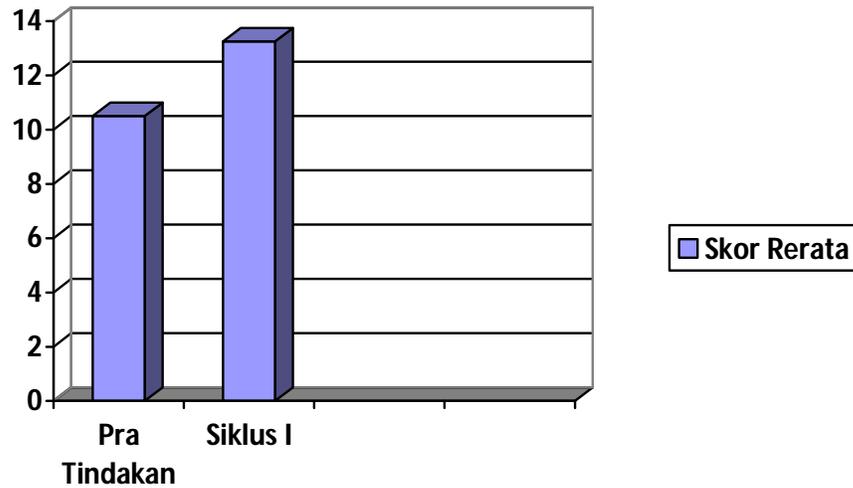
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan dan Hasil Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok

Kemampuan Kerjasama				
Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Mampu	3	18 %	9	53 %
Cukup mampu	11	64 %	8	47 %
Kurang mampu	3	18 %	0	0 %
Total	17	100%	17	100%

Hasil rekapitulasi kemampuan kerjasama pada siklus I dapat di lihat di lampiran 7 halaman 136.

Tabel 4. Hasil Rerata Kelas Pra Tindakan dan Siklus I Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok

Kelompok	Nilai / Sekor Rerata	
	Pra Tindakan	Siklus I
A1	10,5	13,25



Gambar 4. Grafik Skor Rerata Kemampuan Kerjasama Anak Pada Tahap Pra Tindakan dan Siklus I

Berdasarkan tabel dan grafik hasil observasi di atas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kriteria kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat terlihat jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan dan setelah siklus I. Meskipun kemampuan kerjasama rata-rata kelas sudah berada pada kriteria mampu, namun masih banyak anak yang berada pada kriteria cukup mampu. Hal ini dibuktikan dari 17 anak terdapat 8 anak yang cukup mampu dan 9 anak yang mampu.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Setelah dilakukan pertemuan tiga kali pada siklus I ternyata belum berhasil. Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan tindakan siklus I sudah menunjukkan adanya peningkatan, akan tetapi peningkatan yang diperoleh hanya sebesar 35% dan belum mencapai indikator keberhasilan. Untuk itu peneliti perlu melakukan tindakan pada siklus II agar dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada kriteria mampu bekerjasama sesuai indikator keberhasilan.

Hambatan yang peneliti hadapi pada siklus I ini adalah pemahaman anak dalam menjalankan instruksi / aturan permainan yang masih kurang, seperti anak susah untuk dikondisikan agar bergantian dalam menyusun *puzzle*. Anak justru tidak sabar untuk bergantian dalam menyusun *puzzle* sehingga permainan harus diulangi beberapa kali sampai anak lebih mengerti. Masih ada anak yang tidak berperan aktif karena tidak mengerti tugasnya dan malu sehingga saat gilirannya untuk menyusun *puzzle* justru hanya diam saja.

Karena hasil yang diperoleh pada siklus I masih jauh dari kriteria indikator keberhasilan dan pelaksanaan yang belum berhasil maka pada siklus II peneliti mengubah metode permainan kelompok menyusun *puzzle*. Jika pada siklus I anak bergantian dalam menyusun *puzzle*, pada siklus II ini metode permainannya dirubah menjadi anak bersama-sama menyusun *puzzle* dengan teman sekelompoknya. *Puzzle* yang dirangkaipun tidak hanya satu tetapi dua atau lebih.

2. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Langkah awal yang peneliti lakukan adalah membuat perencanaan bersama dengan guru kelas kelompok A1. Adapun perencanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Menentukan tema pembelajaran.

Tema pembelajaran yang digunakan pada penelitian siklus II adalah tema Tanaman yang terdiri dari beberapa sub tema.

2) Merencanakan kegiatan pembelajaran dalam rencana kegiatan harian (RKH).

Penyusunan rencana kegiatan harian disusun oleh peneliti dan guru kelas kelompok A1 sesuai dengan tema yang digunakan. Berdasarkan kesepakatan yang telah ditentukan sebelumnya, peneliti dan guru kelas memberikan kegiatan permainan kelompok menyusun *puzzle* pada kegiatan awal. Selain merencanakan pelaksanaan penelitian, guru dan peneliti juga mendiskusikan mengenai kegiatan yang lain untuk kegiatan awal, kegiatan inti maupun kegiatan akhir yang akan dilaksanakan. hal itu dilakukan dengan tujuan agar terjadi pembelajaran yang tematik atau menjadi satu kesatuan yang tidak terpisahkan dengan aspek perkembangan lain. Adapun Rencana Kegiatan Harian (RKH) yang mencakup kegiatan-kegiatan tersebut tercantum dalam lampiran 4 halaman 117.

3) Mempersiapkan instrumen penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar observasi yang akan digunakan untuk mencatat kemampuan kerjasama anak melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok.

4) Menyiapkan peralatan dan media yang akan digunakan

Sebelum penelitian dilaksanakan, peralatan dan media yang akan digunakan perlu disiapkan terlebih dahulu agar tidak menghambat dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, media yang disiapkan adalah meja, peluit, serta *puzzle* tentang bermacam-macam tanaman.

5) Mempersiapkan alat untuk mendokumentasi pelaksanaan penelitian dalam kegiatan pembelajaran yang dilakukan yaitu berupa kamera digital.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama pada hari Kamis, tanggal 20 Juni 2013, pertemuan kedua pada hari Jumat tanggal 21 Juni 2013, serta pertemuan ketiga pada hari Sabtu tanggal 22 Juni 2013. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30 sampai 10.30 WIB, yang dibagi dalam 5 kegiatan, yaitu kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit, kegiatan awal \pm 45 menit, kegiatan inti \pm 60

menit, istirahat \pm 30 menit, dan kegiatan akhir \pm 30 menit. Untuk hari Jumat kegiatan pembelajaran dimulai dari pukul 07.30 sampai 10.00 WIB, yang dibagi dalam 5 kegiatan, yaitu kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit, kegiatan awal \pm 30 menit, kegiatan inti \pm 60 menit, istirahat \pm 30 menit, dan kegiatan akhir \pm 15 menit. Tema yang digunakan pada siklus II adalah tanaman. Adapun pelaksanaan pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Pertemuan 1

a) Kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit

Sebelum masuk kelas anak berbaris di halaman sekolah untuk melaksanakan pesona pagi. Pesona pagi pada hari Kamis, 20 Juni 2013 diisi dengan salam dan yel-yel kelompok, berbagai lagu dan gerakan, tepuk kitab suci dan tepuk muslim, serta menyanyi lagu bunga mawar bunga mlati dan bunga nusa indah, kemudian berbaris masuk kelas

b) Kegiatan awal \pm 45 menit

Setelah masuk kelas anak duduk di karpet membuat barisan, kemudian berdoa, salam dan presensi yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya membaca 3 kali sholawat Nabi, sholawat nariyah serta hafalan Asmaul Khusna. Setelah itu guru bertanya pada anak tentang singkatan NU. kemudian bersama-sama anak menyanyikan lagu “rukun islam”

Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian siklus II pertemuan pertama yaitu permainan menyusun *puzzle* bunga. Anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan seperti *puzzle* dan meja. Setelah dibagi dalam beberapa kelompok guru memperlihatkan gambar *puzzle* bunga yang akan dirangkai anak, guru memberi contoh merangkai *puzzle* dengan benar. Anak duduk membuat lingkaran dalam kelompoknya, kemudian letakkan papan *puzzle* di depan mereka dalam keadaan tertutup dengan kepingan *puzzle* yang berantakan tidak tertata. Setelah aba-aba, anak membuka papan *puzzle* lalu berlomba memasang kepingan *puzzle* dengan cara anak bersama-sama memasang kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* sesuai kelompoknya. Ketika anak berlomba menyusun kepingan *puzzle* guru memberi motivasi agar tidak berebut supaya cepat selesai. Jika sudah selesai kelompok dapat bersorak sebagai tanda kelompoknya telah menyelesaikannya.

Pelaksanaan pada siklus II dengan metode yang berbeda justru lebih menarik antusias anak dibandingkan dengan pelaksanaan pada siklus I. Namun demikian masih saja ada kelompok yang asyik sendiri dan tidak mendengarkan penjelasan dari guru, sehingga tidak mengetahui aturan permainannya. Disaat kelompok yang lain sudah siap untuk

bertanding dengan kelompok yang lain, kelompok tersebut justru malah berebut papan *puzzle* yang ada, sehingga suasana menjadi gaduh dan saling dorong. Hal tersebut dikarenakan ada anak yang tidak mau mengalah dan menguasai *puzzle* sendiri sehingga teman yang tidak mendapat bagian marah dan menangis. Guru harus memberikan pengertian dan penjelasan kembali pada kelompok yang gaduh tersebut. Sampai dimulai permainan ternyata kelompok tersebut masih juga berebut, tetapi hal itu peneliti pandang sebagai proses kerjasama pada kelompok tersebut.

Sebelum masuk ke kegiatan inti guru menyanyikan lagu “bunga mawar dan melati” bersama-sama kemudian bercakap-cakap tentang tema hari ini, yaitu tentang tanaman hias.

c) Kegiatan inti ± 60 menit

Kegiatan inti yang harus dikerjakan anak pada hari ini adalah praktek langsung menanam bunga, menarik garis dengan pensil macam-macam bunga dengan kata yang sesuai, serta mencocok gambar bunga. Sebelum anak mengerjakan tiga kegiatan tersebut guru menjelaskan cara mengerjakannya terlebih dahulu dan guru membimbing anak dalam mengerjakannya.

d) Istirahat \pm 30 menit

Anak bermain di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan mainan yang ada. Setelah selesai bermain anak-anak antri untuk cuci tangan dilanjutkan dengan makan bersama snack yang disediakan oleh sekolah.

e) Kegiatan akhir \pm 30 menit

Kegiatan hari ini diakhiri dengan anak praktek langsung di depan kelas cara berbicara yang sopan dengan guru (menunduk, dengan suara pelan tidak teriak-teriak, tidak melotot). Setelah itu guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari ini termasuk mengulas permainan kelompok menyusun *puzzle*. Setelah selesai kemudian anak-anak berdoa pulang, mengucapkan salam kemudian pulang.

2) Pertemuan 2

a) Kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) \pm 15 menit

Salam dan yel-yel kelompok, berbagai lagu dan gerakan, tepuk muslim dan tepuk Ulul Azmi, serta menyanyi lagu lihat kebunku dan menanam jagung adalah kegiatan pesona pagi pada hari Jumat, 21 Juni 2013, kemudian dilanjutkan dengan senam anak sholeh.

b) Kegiatan awal ± 45 menit

Anak bersama menggelar karpet untuk duduk mereka, kemudian duduk melingkar dalam karpet tersebut. Menyanyi beberapa lagu daerah yang sederhana sebagai relaksasi agar rasa capek anak berkurang. Setelah itu kemudian berdoa, salam dan presensi yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya membaca 3 kali sholawat Nabi, sholawat narriyah serta hafalan Asmaul Khusna. Setelah itu guru melakukan tanya jawab tentang apa saja isi lambang NU dengan memperlihatkan bendera NU

Kegiatan selanjutnya adalah pelaksanaan penelitian yaitu permainan kelompok menyusun *puzzle* buah. Anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan seperti *puzzle* dan meja. Setelah dibagi dalam beberapa kelompok guru memperlihatkan gambar *puzzle* buah yang akan dirangkai anak, guru memberi contoh merangkai *puzzle* dengan benar. Anak duduk membuat lingkaran dalam kelompoknya, kemudian letakkan papan *puzzle* di depan mereka dalam keadaan tertutup dengan kepingan *puzzle* yang berantakan tidak tertata. Setelah ada aba-aba, anak membuka papan *puzzle* lalu berlomba memasang kepingan *puzzle* dengan cara anak bersama-sama memasang kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* sesuai kelompoknya. Ketika anak berlomba menyusun kepingan *puzzle* guru memberi motivasi agar tidak

berebut supaya cepat selesai. Jika sudah selesai kelompok dapat bersorak sebagai tanda kelompoknya telah menyelesaikannya.

Pertemuan kedua pada siklus II ini berjalan dengan lancar dan sesuai harapan. Kelompok yang kemarin masih berebut dan gaduh sekarang sudah berkurang dan hanya satu dua anak saja yang masih belum mau mengalah. Karena ini yang kedua anak-anak sudah mengerti aturan dalam permainan ini. Mereka bertanding ingin menjadi kelompok yang menang sehingga sebelum aba-aba dimulai mereka sudah memulai memasang kepingan *puzzel*. Karena hampir semua kelompok mencuri star maka permainan sering diulangi sampai beberapa kali. Masing-masing kelompok bekerjasama menyelesaikan 3 bentuk *puzzle*. Ada kelompok yang kompak, ada anak yang hanya diam saja dalam kelompoknya, ada anak yang memimpin dan mengarahkan teman dalam satu kelompoknya. Ketika ada salah satu kelompok yang sudah menyelesaikan tugasnya ada kelompok yang buyar konsentrasinya sehingga terjadi saling rebut dan menguasai lagi.

Setelah selesai permainan anak-anak memberes puzzle dan kembali duduk di depan kelas lagi. Guru bersama anak menyanyikan lagu “menanam jagung” bersama kemudian

bercakap-cakap tentang tema hari ini, yaitu tentang buah-buahan.

c) Kegiatan inti \pm 60 menit,

Tiga kegiatan inti yang harus dikerjakan anak pada hari ini adalah praktek langsung memegang buah dan menyebutkan tekstur kulitnya kasar atau halus, mengurutkan gambar proses pertumbuhan tanaman dengan memberi angka 1-4, serta menggambar bentuk bunga. Sebelum anak mengerjakan tiga kegiatan tersebut guru menjelaskan cara mengerjakannya terlebih dahulu dan guru membimbing anak dalam mengerjakannya.

d) Istirahat \pm 30 menit

Karena hari jumat waktu istirahat lebih sedikit anak-anak hanya bermain di dalam kelas dengan alat permainan yang ada di kelas. Setelah itu anak cuci tangan dilanjutkan dengan makan bersama snack yang disediakan oleh sekolah.

e) Kegiatan akhir \pm 30 menit

Kegiatan akhir hari ini diisi dengan praktek langsung menyiram bunga di depan kelas yang ditanam anak sebelumnya. Setelah itu guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari ini termasuk mengulas permainan kelompok menyusun *puzzle*. Setelah selesai

kemudian anak-anak berdoa pulang, mengucapkan salam kemudian pulang.

3) Pertemuan 3

a) Kegiatan sebelum masuk kelas (pesona pagi) ± 15 menit

Pesona pagi pada hari Sabtu, 22 Juni 2013 diisi dengan salam dan yel-yel kelompok, berbagai lagu dan gerakan, tepuk Al-Quran dan tepuk surga, serta menyanyi lagu cemara dan pohon jambu, kemudian berbaris masuk kelas.

b) Kegiatan awal ± 45 menit

Anak-anak menggelar karpet dan duduk dikarpet dengan rapi kemudian berdoa, salam dan presensi yang dipimpin oleh guru. Selanjutnya membaca 3 kali sholawat Nabi, sholawat nariyah serta hafalan Asmaul Khusna. Setelah itu praktek langsung menirukan kata “MasyaAlloh” ketika melihat buah yang banyak di pohon. Kemudian menghafal doa sesudah makan.

Pelaksanaan penelitian pada siklus II pertemuan ke tiga ini adalah menyusun *puzzle* buah. Anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan seperti *puzzle* dan meja. Setelah dibagi dalam beberapa kelompok guru memperlihatkan gambar *puzzle* buah yang akan dirangkai anak, guru memberi contoh merangkai *puzzle* dengan benar. Anak

duduk membuat lingkaran dalam kelompoknya, kemudian letakkan papan *puzzle* di depan mereka dalam keadaan tertutup dengan kepingan *puzzle* yang berantakan tidak tertata. Setelah ada aba-aba, anak membuka papan *puzzle* lalu beromba memasang kepingan *puzzle* dengan cara anak bersama-sama memasang kepingan *puzzle* pada papan *puzzle* sesuai kelompoknya. Ketika anak berlomba menyusun kepingan *puzzle* guru memberi motivasi agar tidak berebut supaya cepat selesai. Jika sudah selesai kelompok dapat bersorak sebagai tanda kelompoknya telah menyelesaikannya.

Pada pelaksanaan penelitali yang terakhir ini sudah berjalan dengan lancar tanpa kendala yang berarti. Semua anak dapat bergabung dalam kelompoknya dan terlibat aktif dalam permainan ini, anak-anak sudah menguasai permainan dan mengerti tugas dan tanggungjawabnya dalam kelompok. Pada pertemuan terakhir ini permainan diulangi sebanyak tiga kali dan pemenangnya ternyata berganti-ganti dari kelompok yang satu ke kelompok yang lain, tetapi ada satu kelompok yang belum pernah memenangkan permainan ini, hal itu karena rasa ingin cepet-cepat sehingga justru menimbulkan suasana yang gaduh dan mengakibatkan anggota dalam kelompoknya bingung.

Setelah selesai bermain dan merapikan peralatan yang digunakan dalam permainan menyusun *puzzle* berkelompok anak kembali duduk dan mendengarkan ibu guru. Bersamaan menyanyikan lagu “pohon jambu” kemudian bercakap-cakap tentang tema hari ini, yaitu tentang pepaya.

c) Kegiatan inti \pm 60 menit

Kegiatan inti pada hari ini terdapat tiga kegiatan yang harus dikerjakan anak. Kegiatan tersebut adalah pemberian tugas meniru huruf membuat kata pepaya, menarik garis gambar benda dengan asal mula terjadinya, serta merobek pola bentuk pepaya. Sebelum anak mengerjakan tiga kegiatan tersebut guru menjelaskan cara mengerjakannya terlebih dahulu dan guru membimbing anak dalam mengerjakannya.

d) Istirahat \pm 30 menit,

Semua anak bebas bermain di dalam kelas ataupun di luar kelas dengan teman yang lainnya. Ada beberapa anak yang bermain *puzzle* seperti yang dilakukan pada kegiatan awal tadi. guru hanya mengawasi saat anak bermain. Setelah selesai bermain anak-anak antri untuk cuci tangan dilanjutkan dengan makan bersama snack yang disediakan oleh sekolah.

e) Kegiatan akhir \pm 30 menit

Kegiatan akhir hari ini diisi dengan bercakap-cakap tentang anak yang dermawa / mau berbagi buah pepaya dengan

teman. Setelah itu guru melakukan tanya jawab mengenai kegiatan yang dilakukan pada hari ini termasuk mengulas permainan kelompok menyusun *puzzle*. Setelah selesai kemudian anak-anak berdoa pulang, mengucapkan salam kemudian pulang.

c. Tahap Observasi Siklus II

Tahap observasi siklus II dilaksanakan sama seperti pada siklus I, yaitu dilakukan secara kolaborasi yang dilakukan peneliti dibantu oleh guru. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian yaitu semua perilaku anak selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terutama pada saat kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok.

Dalam pelaksanaan penelitian pada siklus II meskipun harus menjelaskan kembali peraturan permainan yang sudah diganti namun hal tersebut tidak membutuhkan waktu yang lama karena anak dapat dengan mudah memahaminya, meskipun ada beberapa anak yang kurang memperhatikan. Selama proses pembelajaran pada siklus II berjalan dengan lancar. Pada permainan kelompok menyusun *puzzle* anak terlihat lebih aktif dan antusias. hal ini mungkin karena adanya rasa kompetisi yang lebih kuat antar kelompok. Dengan demikian secara tidak sadar kemampuan kerjasama anak juga meningkat. Hasil

observasi kemampuan kerjasama masing-masing indikator pada siklus II dapat di lihat di lampiran 6 halaman 128.

Dari hasil observasi kemampuan kerjasama yang dilakukan pada penelitian siklus II ini didapat hasil yang meningkat pesat. Pada akhir siklus II rata-rata kelas yang diperoleh menunjukkan pada kriteria mampu. Adapun data peningkatan hasil observasi kemampuan kerjasama anak sebelum dilakukan penelitian dan setelah dilakukan penelitian siklus I dan siklus II adalah sebagai berikut:

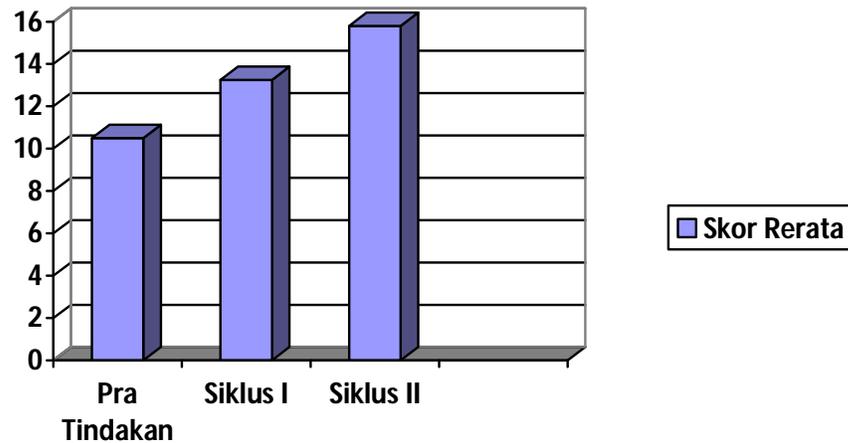
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Pra Tindakan, Hasil Siklus I dan Hasil Siklus II Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok

Kemampuan Kerjasama						
Kriteria	Pra Tindakan		Siklus I		Siklus II	
	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
Mampu	3	18 %	9	53 %	15	88 %
Cukup mampu	11	64 %	8	47 %	2	12 %
Kurang mampu	3	18 %	0	0 %	0	0 %
Total	17	100%	17	100%	17	100%

Hasil rekapitulasi kemampuan kerjasama pada siklus II dapat di lihat di lampiran 7 halaman 136.

Tabel 6. Hasil Rerata Kelas Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II Kemampuan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun *Puzzle* Berkelompok

Kelompok	Nilai / Sekor Rerata		
	Pra Tindakan	Siklus I	Siklus II
A1	10,5	13,25	15,8



Gambar 5. Grafik Skor Rerata Kemampuan Kerjasama Anak Pada Tahap Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan grafik hasil observasi di atas dapat dilihat perbandingan persentase tiap-tiap kriteria kemampuan kerjasama. Dari hasil tersebut dapat terlihat jelas bahwa kemampuan kerjasama anak mengalami peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan, setelah siklus I, dan dari siklus II.

Dari hasil pelaksanaan siklus II di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan rata-rata kelas anak berada pada kriteria mampu. Hal ini dibuktikan dari 17 anak terdapat 15 anak yang mampu dan 2 anak yang cukup mampu.

d. Tahap Refleksi Akhir

Pelaksanaan penelitian siklus II berjalan dengan lancar. Terjadi jelas peningkatan kemampuan kerjasama dari siklus I ke siklus II. Hasil rata-rata kelas yang diperoleh setelah pelaksanaan siklus II sudah

mencapai batas indikator keberhasilan, yaitu 88% atau 15 dari 17 anak mampu bekerjasama. Meskipun hasil yang diperoleh pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan, akan tetapi pelaksanaan pada siklus II masih mengalami beberapa hambatan seperti pada kelompok yang belum mampu bekerjasama anak masih ada yang berebut dan mau menguasai *puzzle* sendiri, sehingga ada anak yang marah, menamgis sehingga kelompok tersebut selalu mengalami kekalahan. Tercapainya indikator keberhasilan pada siklus II maka kami memutuskan untuk menghentikan penelitian ini pada siklus II.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil observasi sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II melalui kegiatan permainan menyusun *puzzle* berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok A1 di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan. Hal itu dibuktikan dengan data yang diperoleh pada siklus I, dan siklus II. Dengan demikian hasil penelitian ini telah sesuai dengan hipotesis yang diajukan.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan tiga kali tatap muka. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, serta refleksi. Data hasil pengamatan pada tiap-tiap siklus dan pertemuan diperoleh dari data pada lembar observasi yang diisi ketika pelaksanaan

tindakan. Melalui data tersebut dapat kita ketahui ada tidaknya peningkatan kemampuan kerjasama pada anak. Pengamatan atau observasi mengenai kemampuan kerjasama dilakukan pada saat penelitian berlangsung serta pada waktu istirahat, kejadian-kejadian ketika proses pembelajaran dalam satu hari juga dapat dijadikan sebagai bahan observasi.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan ketika pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menunjukkan bahwa memang benar permasalahan yang ada yaitu terkait dengan kemampuan kerjasama anak. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil observasi kemampuan kerjasama sebelum dilaksanakan tindakan masih belum berkembang, dimana anak dalam kriteria mampu baru tiga orang, sedangkan kebanyakan yang lainnya berada pada kriteria cukup mampu.

Penelitian pada siklus I menggunakan *puzzle* binatang sesuai temanya binatang. Pada pertemuan pertama siklus I anak-anak masih banyak yang bingung dalam menafsirkan perintah serta aturan permainan yang akan anak lakukan, terutama saat anak harus bergantian menyusun kepingan *puzzle*, anak yang tidak sabar ingin cepat-cepat menyelesaikan sedangkan anak yang lain justru tidak mengerti apa yang harus dilakukannya. Memerlukan waktu yang sedikit lama untuk menjelaskan maksud dari aturan-aturan permainan kelompok menyusun *puzzle* tersebut. Dari hasil observasi kemampuan kerjasama yang dilakukan pada penelitian siklus I didapat hasil yang meningkat sebesar 35% dibandingkan dengan sebelum adanya tindakan, yaitu mencapai 53%. Pada siklus I kemampuan rata-rata kerjasama anak sudah

berada pada kriteria mampu. Hasil peningkatan yang diperoleh belum mencapai indikator keberhasilan yaitu sebesar 81%, sedangkan hasil pada siklus I masih 53%.

Pada penelitian siklus II *puzzle* yang digunakan adalah *puzzle* tanaman dan buah. Pergantian media *puzzle* dikarenakan perubahan tema yang akan diajarkan. Selain temanya yang berganti, karena pada pelaksanaan siklus I belum berhasil maka metode permainan menyusun *puzzle* diganti dengan menyusun *puzzle* secara bersama-sama dalam kelompok.

Dalam pelaksanaan penelitian pada siklus II meskipun harus menjelaskan kembali peraturan permainan yang sudah diganti namun hal tersebut tidak membutuhkan waktu yang lama karena kebanyakan anak dapat dengan mudah memahaminya. Kemampuan kerjasama anak pada siklus II meningkat sebesar 35% dari siklus I, dimana pada siklus II menjadi 88%. Selain mengalami peningkatan, hasil observasi yang diperoleh pada siklus II sudah lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu sebesar 81%. Untuk itu penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II.

Peningkatan kemampuan kerjasama yang melebihi indikator keberhasilan menunjukkan bahwa permainan menyusun *puzzle* berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan. Ini berarti bahwa permainan menyusun *puzzle* berkelompok tepat digunakan untuk mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Hal itu sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto (2005: 148) bahwa pembelajaran

kerjasama dalam kelompok banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena dianggap sesuai untuk melatih sosial dan kemampuan bekerjasama.

Selain dilihat dari hasil data tersebut kemampuan kerjasama anak dapat terlihat ketika ibu guru meminta bantuan banyak anak yang membantu, begitu juga ketika ada anak memerlukan bantuan, banyak anak yang menawarkan bantuan. Setiap awal sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai anak terbiasa bekerjasama menggelar karpet di kelas. Saat istirahat semua anak bersedia bergabung bermain dengan teman yang lain. Saat bermain bersama jarang terdengar ada anak yang bicara kasar atau berebut mainan dengan temannya, mereka sudah dapat berbagi mainan dengan teman, meskipun terkadang ada anak yang memilih mengalah untuk ganti mainan yang lain. Hal itu sesuai fungsi permainan kelompok menurut Slamet Suyanto (2005: 117) yang terdapat pada bab 2, yaitu sebagai alat untuk bersosialisasi.

Dari ketercapaian keberhasilan penelitian ini masih ada dua anak yang pada akhir siklus II masih berada pada kriteria cukup mampu. Setelah peneliti melakukan observasi terhadap kemampuan kerjasama anak dan dari dokumentasi sekolah seperti catatan anekdot serta dari perilaku sehari-hari yang dikemukakan guru kelas ini dimungkinkan karena:

1. Anak masih belum mandiri (sering ditunggui orang tuanya)

Keadaan dimana anak masih belum mandiri menunjukkan bahwa tahap *initiative versus guilt* yang dikemukakan oleh Erikson dalam Slamet Suyanto (2005: 71-73) tentang perkembangan psikologis pada bab 2,

dimana pada masa ini anak harus dapat menunjukkan sikap inisiatif, yaitu mulai lepas dari ikatan orang tua, bergerak bebas, dan berinteraksi dengan lingkungannya belum mampu dimunculkan anak.

2. Kemampuan bahasanya / komunikasi yang masih kurang

Dalam bekerjasama kemampuan komunikasi sangat diperlukan untuk berinteraksi dengan teman satu kelompok. Seperti yang dikemukakan oleh David O. Sears, dkk (1985: 118-120) pada bab 2 mengenai faktor dalam hubungan kerjasama yaitu komunikasi.

3. Suka menyendiri, dimana anak tidak mau bermain dengan teman sehingga suka berebut dan tidak mau mengalah.

Kegiatan permainan menyusun puzzle berkelompok belum mampu menumbuhkan perilaku sosial dalam mengembangkan kerjasama pada anak. Seharusnya pada masa TK anak sudah mampu menyesuaikan diri secara sosial dan memiliki satu atau dua sahabat untuk diajak bermain, seperti ciri-ciri sosial anak pra sekolah menurut Snowman (1993) dalam Soemiarti Patmonodewo (2003: 33-35) yang terdapat pada bab 2.

Berdasarkan kemungkinan-kemungkinan yang menyebabkan ketiga anak belum mampu bekerjasama tersebut di atas solusi yang dapat dilakukan antara lain adalah:

1. Lebih memperbanyak kegiatan permainan yang melibatkan interaksi dengan kelompok.
2. Memberikan lebih banyak lagi kegiatan yang melibatkan hubungan dengan orang lain secara langsung, agar anak dapat lepas dari orang tua

sehingga mampu bergabung dengan teman dan dapat berinteraksi dengan teman yang lain.

3. Selain mengenalkan dan menambah kosa kata yang dimiliki, anak perlu dilatih untuk dapat berkomunikasi secara sederhana dengan teman.
4. Sering melakukan diskusi atau percakapan dengan anak.
5. Membiasakan anak untuk selalu berbagi dan saling tolong menolong.
6. Hal yang tidak kalah penting lagi adalah bekerjasama dengan wali murid dalam mengawasi dan membimbing anak ketika di rumah.

E. Keterbatasan Penelitian

Meskipun hasil yang diperoleh dari penelitian ini sudah sesuai dengan harapan, akan tetapi dalam penelitian ini dipandang masih ada keterbatasan dan kekurangan. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini adalah mengenai media *puzzle*, dimana kepingan *puzzle* yang idealnya digunakan berjumlah 6 keping tetapi ternyata masih ada *puzzle* yang hanya berjumlah 5 atau 4 keping.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok A di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil kemampuan kerjasama pra tindakan sebesar 18% menjadi 53% pada siklus I (meningkat 35%), dan 88% pada siklus II (meningkat 35%).

Langkah-langkah pembelajaran yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan kerjasama melalui permainan menyusun *puzzle* berkelompok ini antara lain (1) guru mempersiapkan, memperkenalkan, serta menunjukkan gambar yang utuh dari keping *puzzle*; (2) guru memberikan contoh merangkai keping *puzzle* menjadi bentuk utuh; (3) anak dibagi menjadi berkelompok yang terdiri dari 5-6 anak; (4) tiap kelompok berlomba menyusun kepingan *puzzle* secara bersama-sama sampai potongan *puzzle* tersebut menjadi gambar yang utuh; (5) setelah permainan selesai guru memberikan motivasi dan penjelasan tentang pentingnya kerjasama dalam kelompok.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Pendidik

- a. Permainan kelompok menyusun *puzzle* secara perlombaan dapat digunakan sebagai salah satu kegiatan pembelajaran dalam mengatasi

masalah sosial pada anak yaitu menstimulasi kemampuan kerjasama anak, karena permainan terbukti dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak.

b. Guru lebih aktif untuk mendampingi anak dalam tiap-tiap kelompok agar tidak ada anak yang berebut sehingga permainan dapat berjalan lancar dan pembelajarannya maksimal.

2. Bagi Kepala Sekolah

a. Jika ada program pengadaan fasilitas APE terutama *puzzle* agar membeli puzzle yang memiliki kepingan lebih dari 6 keping.

b. Memberikan ide atau masukan pada guru mengenai metode pengajaran pengembangan aspek-aspek perkembangan pada anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Jika ingin melakukan penelitian mengenai kemampuan kerjasama dapat menggunakan berbagai media seperti balok ataupun lego, tentunya dengan permainan kelompok secara perlombaan agar lebih menantang bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Huraerah, Purwanto. (2006). *Dinamika Kelompok*. Bandung: Rafika Aditama.
- Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bimo Walgito. (2008). *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta: ANDI
- Depdiknas. (2003). *APE untuk kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2003). *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- _____. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press
- Gerungan. (2004). *Psikologi Sosial*. Bandung: Rafika Aditya.
- Hasibuan dan Moedjiono. (2002). *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.
- _____. (1980). *Psikologi Perkembangan*. (Alih bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2010). *Kurikulum Taman Kanak-kanak Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas
- Martha Christianti. (2008). *Anak dan Bermain (Tot's Educare: Jurnal Pengembangan Ilmu Ke-TK-an)*. Yogyakarta: PGTK FIP UNY.
- Mayke S. Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.

- Monks, dkk. (2006). *Psikologi Perkembangan*. (Alih bahasa: Sri Rahayu Haditono). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Program Studi Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak FIP UNY. (2008). *Tot's Educare (Jurnal Pengembangan Ilmu Ke-TK-an)*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Guru Taman Kanak-kanak FIP UNY.
- Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian UNY. (2009). *Program Pembelajaran Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Rita Eka Izzaty, dkk. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Santrock, John W. (2007). *Perkembangan Anak Edisi Kesebelas Jilid 1*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti). Jakarta: Erlangga.
- Sears, David O., dkk.1985. *Psikologi Sosial Jilid 2*. (Alih bahasa: Michael Adryanto). Jakarta: Erlangga.
- Seefeldt, Carol; Wasik, Barbara A. (2008). *Pendidikan Anak Usia Dini*. (Alih bahasa: Pius Nasar). Jakarta: Indeks.
- Sisca MH. (2012). *Aneka Permainan Outbond Untuk Kecerdasan dan Kebugaran*. Yogyakarta: Bintang Cemerlang.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publisng.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. (2005). *Menejemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- _____. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto dkk. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Suwarsih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan Seri Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.

Undang-Undang. (2003). *Undang-Undang, Nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional.*

Yudha M Saputra dan Rudyanto. (2005). *Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Anak Taman Kanak-kanak.* Jakarta: Depdiknas.

LAMPIRAN

Lampiran 1

Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QISC 00887

No. : 2986 /UN34.11/PL/2013
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

10 Mei 2013

Yth. Kepala RA. Masyithoh Kantongan
Kantongan B Merdikarejo, Tempel, Sleman
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Tri Yuni Astuti
NIM : 10111247038
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Nglebeng, Margorejo, Tempel, Sleman, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : RA. Masyithoh Kantongan, Kantongan B Merdikarejo, Tempel, Sleman
Subyek : Siswa Kelompok A 1 Tahun Ajaran 2012/2013
Obyek : Meningkatkan Kemampuan Kerjasama melalui Permainan Kelompok menyusun Puzzleng
Waktu : Mei-Juli 2013
Judul : Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Kelompok Menyusun Puzzle di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A Merdikorejo Tempel Sleman

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Maryanto, M.Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta

Lampiran 2
Surat Keterangan Bukti
Penelitian

RAUDHOTUL ATHFAL MASYITHOH KANTONGAN

STATUS : TERAKREDITASI B

Alamat : Kantongan, Merdikorejo, Tempel, Sleman. Kode Pos. 55552

Telp. 081392081777

SURAT KETERANGAN

No : 012/RA.Msy/Tpl/VII/2013

Yang bertanda tangan dibawah ini kami kepala sekolah RA Masyithoh Kantongan dengan ini menerangkan bahwa,

Nama : Tri Yuni Astuti
NIM : 10111247038
Prodi : PG-PAUD/PPSD
Alamat : Nglebeng Margorejo Tempel Sleman Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di RA Masyithoh Kantongan mulai Mei 2013 s.d Juli 2013 untuk memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerja Sama Melalui Permainan Kelompok Menyusun Puzzle di Rhoudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A Merdikorejo Tempel Sleman" Tahun Ajaran 2012/2013.

Demikian, surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kantongan, 27 Juli 2013
Kepala Sekolah

Sri Ngadiyati, S. Pd.AUD.
NIP. 19650829 200501 2 001

Lampiran 3
Rubrik Penilaian
Kemampuan Kerjasama

Lampiran 3

Rubrik Penilaian Kemampuan Kerjasama Anak

No	Indikator	Skor	Deskripsi	Kriteria
1.	Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok	3	jika anak dapat berinteraksi dengan teman dalam satu kelompoknya ketika diperlukan atau tidak diperlukan.	mampu
		2	jika anak sesekali sudah dapat berinteraksi dengan teman satu kelompoknya, namun lebih banyak diam.	cukup mampu
		1	jika anak hanya semaunya sendiri atau hanya diam saja tanpa melakukan interaksi dengan teman satu kelompok	kurang mampu
2.	Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok	3	jika anak mengerti tugasnya dan melakukan diskusi dengan teman dalam satu kelompoknya,	mampu
		2	jika anak mengerti tugasnya, tetapi kurang mampu melakukan diskusi dengan teman.	cukup mampu
		1	jika anak tidak tahu apa yang harus ia kerjakan dalam kelompoknya dan tidak mau diskusi dengan teman	kurang mampu
3.	Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya.	3	jika anak bersedia bergantian mainan dengan teman tanpa diminta oleh guru.	mampu
		2	jika anak bersedia bergantian mainan dengan teman setelah diminta guru.	cukup mampu
		1	jika anak tidak bersedia bergantian mainan dengan teman.	kurang mampu
4.	Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan.	3	jika anak dapat merespon dengan baik (tersenyum, berterimakasih, dan berdiskusi) bila ada yang menawarkan bantuan.	mampu
		2	jika anak dapat melakukan dua dari tiga kriteria pada skor 3 (tersenyum, berterimakasih, dan berdiskusi) bila ada yang menawarkan bantuan.	cukup mampu
		1	jika anak hanya dapat melakukan satu dari tiga kriteria pada skor 3 (tersenyum, berterimakasih, dan berdiskusi) atau ketiganya samasekali tidak muncul bila ada yang menawarkan bantuan.	kurang mampu
5.	Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok.	3	jika anak dapat bermain dengan cepat dan tepat dan tidak mengganggu teman dalam satu kelompok.	mampu
		2	jika anak dapat bermain dengan tepat tetapi kurang cepat dan masih suka bercanda atau mengganggu.	cukup mampu
		1	jika anak hanya mengganggu dalam permainan kelompok.	kurang mampu
6.	Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan.	3	jika anak dapat menyelesaikan tugasnya dengan benar dan cepat tanpa bantuan pihak lain.	mampu
		2	jika anak masih memerlukan bantuan dan waktu untuk menyelesaikan tugas melebihi waktu dari yang seharusnya.	cukup mampu
		1	jika anak tidak dapat menguasai materi dalam permainan sehingga tidak dapat menyelesaikan tugasnya.	kurang mampu

Lampiran 4

Jadwal Penelitian

Lampiran 4

Jadwal Penelitian

No	Tahap Penelitian	Uraian	Waktu Pelaksanaan
1.	Pra Penelitian (Sebelum Tindakan)	Observasi	- Mengamati kemampuan kerja sama anak sebelum dilakukan tindakan. Senin, 3 Juni 2013
		Refleksi	- Menganalisis proses pembelajaran, perkembangan anak kemampuan kerja sama dan masalah yang ada. - Memutuskan tindakan untuk penelitian. Selasa, 4 Juni 2013
2.	Siklus I	Perencanaan	- Membuat rencana kegiatan harian. - Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi. - Persiapan alat untuk dokumentasi kegiatan. - Persiapan media pembelajaran. 6, 7, 8 Juni 2013
		Pelaksanaan	- Pelaksanaan pembelajaran 10, 11, 12 Juni 2013
		Observasi	- Mengamati proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kemampuan kerja sama. 10, 11, 12 Juni 2013
		Refleksi	- Menganalisis proses pembelajaran, kemampuan kerja sama dan masalah-masalah yang ada. - Memutuskan tindakan berikutnya 13, 14, 15 Juni 2013
3.	Siklus II	Perencanaan	- Membuat rencana kegiatan harian. - Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi. - Persiapan alat untuk dokumentasi kegiatan. - Persiapan media pembelajaran. 17, 18, 19 Juni 2013
		Pelaksanaan	- Pelaksanaan pembelajaran 20, 21, 22 Juni 2013

		Observasi	- Mengamati proses pembelajaran, terutama dalam mengembangkan kemampuan kerja sama.	20, 21, 22 Juni 2013
		Refleksi	- Menganalisis proses pembelajaran, kemampuan kerja sama dan masalah-masalah yang ada. - Memutuskan tindakan berikutnya	24, 25, 26 Juni 2013

Lampiran 5

Rencana Kegiatan Harian

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Siklus I Pertemuan I

Kelompok : A1
 Semester : II
 Hari/ Tanggal : Senin/ 10 Juni 2013
 Minggu/ Hari : XXI/1
 Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang di sekitar rumah (katak)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian
		Pesona Pagi - Baris, menyanyi dan tepuk		
		I. Kegiatan Awal ± 45 menit		
		- Berdoa, salam, absensi - Membaca sholawat nabi, pujian dan hafalan asmaul khusna	guru dan anak	Observasi
	➤ Menceritakan isi lambang Fatayat NU (KeNUan)	- Tanya jawab isi lambang fatayat NU ✓ guru memperlihatkan lambang fatayat NU, kemudian guru memberikan pertanyaan seputar lambang fatayat NU	Lambang fatayat NU	Percakapan
	➤ Hafalan Hadits (PAI. 20)	- Praktek langsung menghafal hadits “kasih sayang” ✓ anak menirukan bacaan hadits “kasih sayang” yang dibacakan ibu guru sedikit-sedikit sampai hafal	Buku hadist	Observasi
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	➤ Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas (SosEm. 8) ▪ anak dapat bergabung dalam permainan kelompok ▪ anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok ▪ anak mampu mendorong anak	- Praktek langsung permainan kelompok menyusun puzzle katak ✓ anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan ✓ guru membagi anak dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 anak ✓ guru memperlihatkan gambar puzzle katak	meja peluit puzzle	Unjuk kerja

	<p>lain untuk membantu orang lain</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan ▪ anak dapat mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman ▪ saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok ▪ anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan 	<p>yang akan dirangkai anak</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ guru menjelaskan aturan permainan ✓ anak dibagikan masing-masing satu sampai dua keeping puzzle katak sesuai kelompoknya ✓ anak bergantian memasang keepingan puzzle pada papan puzzle sesuai kelompoknya ✓ anak dapat bertukar keeping puzzle dengan teman satu kelompoknya jika merasa bingung atau tidak bisa memasangnya. 		
		II. Kegiatan Inti ± 60 menit		
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianut	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menyebutkan ciptaan-ciptaan Tuhan (NAM. 1) 	<p>- Pemberian tugas mewarnai gambar (binatang) yang merupakan ciptaan Tuhan</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ guru menanyakan pada anak benda apa saja yang merupakan ciptaan Tuhan ✓ guru meminta anak mewarnai gambar yang merupakan ciptaan Tuhan 	Lembar kerja Krayon	Penugasan
Mengenal konsep bilangan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Membuat urutan bilangan 1-10 dengan benda (K. 31) 	<p>- Pemberian tugas menempelkan gambar katak sesuai dengan lambang bilangan yang ada</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ anak menempelkan pola gambar katak sesuai angka, jika angka 1 maka pola katak yang ditempel jumlahnya 1, jika 2 yang ditempel jumlahnya 2 begitu seterusnya 	Lembar kerja Pola salak lem	Penugasan
Mengkoordinasikan mata dan tangan melakukan gerakan yang rumit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Meniru melipat kertas sederhana (F. 37) 	<p>- Pemberian tugas melipat membuat katak</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ anak mengambil kertas lipat dan menirukan ibu guru melipat katak, setelah selesai ditempel pada buku menempel anak. 	Kertas lipat Buku menempel lem	Hasil Karya
		III. Istirahat ± 30 menit		

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak bersedia berbagi dengan temannya ▪ anak dapat bergabung bermain dengan teman saat istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas dengan berbagai alat permainan yang ada ✓ anak bebas bermain dengan teman di dalam ataupun di luar kelas 	alat permainan di dalam dan di luar kelas	Observasi
		<ul style="list-style-type: none"> - antri cuci tangan - makan snack bersama, tidak lupa berdoa sebelum dan sesudah makan 	air, sabun, serbet, makanan, minuman	Observasi
		IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit		
Mengulang kalimat sederhana	➢ Menirukan kalimat yang disampaikan secara sederhana (B. 11)	<ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung menirukan kalimat “banyak katak saat musim hujan” ✓ anak menirukan kalimat “banyak katak saat musim hujan” yang diucapkan ibu guru dengan perlahan-lahan dibantu ibu guru 	gambar	Percakapan
		<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab dan evaluasi kegiatan yang dilakukan anak. termasuk mengevaluasi permainan menyusun puzzle yang dilakukan anak-anak. - Berdoa, salam - Pulang 		

Mengetahui
Kepala RA. Masyithoh Kantongan



Sri Ngadiyah, S.Pd.AUD.
NIP. 19650829 200501 2 001

Catatan:
S :
I :
A :

Guru AI RA. Masyithoh Kantongan

Tati Irawati, S.Ip.

Yogyakarta, 6 Juni 2013
Peneliti

Tri Yuni Astuti
NIM. 10111247038

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Siklus I Pertemuan 2

Kelompok : A1
 Semester : II
 Hari/ Tanggal : Selasa/ 11 Juni 2013
 Minggu/ Hari : XXI/2
 Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang di udara (kupu-kupu)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian
		Pesona Pagi - Baris, menyanyi dan tepuk		
		I. Kegiatan Awal ± 45 menit		
		- Berdoa, salam, absensi - Membaca sholawat, pujian dan hafalan asmaul khusna	guru dan anak	Observasi
	➤ Menceritakan Isi lambang GP Ansor (NU)	- Tanya jawab tentang isi lambang GP Ansor ✓ guru memperlihatkan lambang GP ansor, kemudian guru memberikan pertanyaan seputar lambang GP ansor	lambang GP ansor	Percakapan
	➤ Menyebutkan nama-nama malaikat (PAI. 4)	- Tanya jawab nama-nama 10 malaikat dan tugasnya ✓ guru menerangkan tentang sepuluh malaikat utusan Alloh, kemudian memberikan pertanyaan seputar sepuluh malaikat tersebut pada anak	peraga langsung	Percakapan
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	➤ Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas (SosEm. 8) ▪ anak dapat bergabung dalam permainan kelompok ▪ anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok ▪ anak mampu mendorong anak lain untuk membantu orang lain	- Praktek langsung permainan kelompok menyusun puzzle kupu-kupu ✓ anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan ✓ guru membagi anak dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 anak ✓ guru memperlihatkan gambar puzzle kupu-kupu yang akan dirangkai anak	meja peluit puzzle	Unjuk kerja

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan ▪ anak dapat mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman ▪ saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok ▪ anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ guru menjelaskan aturan permainan ✓ anak dibagikan masing-masing satu sampai dua keeping puzzle kupu sesuai kelompoknya ✓ anak bergantian memasang keepingan puzzle pada papan puzzle sesuai kelompoknya ✓ anak dapat bertukar keeping puzzle dengan teman satu kelompoknya jika merasa bingung atau tidak bisa memasangnya. 		
		II. Kegiatan Inti ± 60 menit		
Menyebutkan kata-kata yang dikenal	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Menyebutkan kata-kata yang mempunyai suku kata awal atau akhir yang sama (B.21) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas melingkari suku kata awal yang sama ✓ guru bertanya pada anak kata apa yang mempunyai suku kata awal “ku” yang sama dengan kata kupu-kupu ✓ guru meminta anak melingkari suku kata awal yang sama yaitu “ku”, begitu juga seterusnya dengan kata-kata yang lainnya. 	lembar kerja pensil	penugasan
Mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran.	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Mengelompokkan benda berdasarkan bentuk, warna atau ukuran (K. 11) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas mengelompokkan pola gambar kupu sesuai warna ✓ guru memperlihatkan pola gambar kupu dengan berbagai macam warna ✓ anak diminta meneruskan menempelkan pola kupu sesuai dengan warna kupu masing-masing 	kertas pola kupu lem	penugasan
mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit.	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Menggantung bebas (F. 39) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menggantung pola bentuk kupu ✓ anak menggantung pola bentuk kupu dengan rapi kemudian ditempel di buku menempel anak 	Pola kupu gunting buku menempel lem	Hasil karya
		III. Istirahat ± 30 menit		

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak bersedia berbagi dengan temannya ▪ anak dapat bergabung bermain dengan teman saat istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas dengan berbagai alat permainan yang ada ✓ anak bebas bermain dengan teman di dalam ataupun di luar kelas 	alat permainan di dalam dan di luar kelas	Observasi
		<ul style="list-style-type: none"> - antri cuci tangan - makan snack bersama, tidak lupa berdoa sebelum dan sesudah makan 	air, sabun, serbet, makanan, minuman	Observasi
		IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit		
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianut.	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Menyanyikan lagu-lagu keagamaan yang sederhana (NAM. 7) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung menyanyi lagu “Alloh Maha Pencipta” ✓ ibu guru menyanyikan lagu “Alloh Maha Pencipta” ✓ anak menirukan syair lagu “Alloh Maha Pencipta” yang diucapkan ibu guru ✓ anak bersama ibu guru menyanyi bersama-sama ✓ setelah hafal anak dapat menyanyikannya sendiri dengan ekspresi. 	buku lagu	Observasi
		<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab dan evaluasi kegiatan yang dilakukan anak. termasuk mengevaluasi permainan menyusun puzzle yang dilakukan anak-anak. - Berdoa, salam - Pulang 		



Mengetahui
Kepala RA. Masyithoh Kantongan

Sri Ngadriyati, S.Pd.AUD.
NIP. 19650829 200501 2 001

Catatan:
S :
I :
A :

Guru A1 RA. Masyithoh Kantongan

Tati Irawati, S.Ip.

Yogyakarta, 6 Juni 2013
Peneliti

Tri Yuni Astuti
NIM. 10111247038

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Siklus I Pertemuan 3

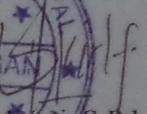
Kelompok : A1
 Semester : II
 Hari/ Tanggal : Rabu/ 12 Juni 2013
 Minggu/ Hari : XXI/3
 Tema/ Sub Tema : Binatang/ Binatang di udara (burung)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian
		Pesona Pagi - Baris, menyanyi dan tepuk		
		I. Kegiatan Awal ± 45 menit		
	➤ Menghafal bacaan sholawat Nabi (NU)	- Berdoa, salam, absensi - Membaca sholawat narriyah - Hafalan asmaul khusna	guru dan anak	Observasi
	➤ Mempraktekkan adab sehari-hari (PAI.24)	- Demontrasi adab “ketika bersin” ✓ guru menjelaskan adab ketika kita atau ada orang lain bersin ✓ guru bersama anak mempraktekkan adab tetika bersin	peraga langsung	Observasi
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	➤ Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas (SosEm. 8) ▪ anak dapat bergabung dalam permainan kelompok ▪ anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok ▪ anak mampu mendorong anak lain untuk membantu orang lain ▪ anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	- Praktek langsung permainan kelompok menyusun puzzle burung ✓ anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan ✓ guru membagi anak dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 anak ✓ guru memperlihatkan gambar puzzle burung yang akan dirangkai anak ✓ guru menjelaskan aturan permainan ✓ anak dibagikan masing-masing satu sampai dua keping puzzle burung sesuai	meja peluit puzzle	Unjuk kerja

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak dapat mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman ▪ saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok ▪ anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan 	<p>kelompoknya</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ anak bergantian memasang kepingan puzzle pada papan puzzle sesuai kelompoknya ✓ anak dapat bertukar keping puzzle dengan teman satu kelompoknya jika merasa bingung atau tidak bisa memasangnya. 		
		II. Kegiatan Inti ± 60 menit		
Menyebutkan kata-kata yang dikenal	➤ Menyebutkan nama benda yang diperlihatkan (B.22)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas melingkari gambar yang termasuk burung ✓ menyebutkan nama gambar macam-macam burung yang diperlihatkan guru, kemudian lingkari yang termasuk gambar burung 	kartu gambar lembar kerja pensil	penugasan
Mengenal pola AB-AB dan ABC-ABC	➤ Memperkirakan urutan berikutnya setelah melihat bentuk 2 pola yang berurutan, misal: merah, putih, merah, putih (K. 20)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas mewarnai gambar burung dengan pola urutan warna merah, kuning, biru, merah, kuning, biru dan seterusnya ✓ anak mewarnai gambar burung dengan pola urutan warna merah, kuning, biru pada lembar kerja yang disediakan 	lembar kerja krayon	penugasan
Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan sesuatu dengan menggunakan berbagai media.	➤ Membuat berbagai bentuk dengan menggunakan lego (F. 42)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas membuat kandang burung dengan lego ✓ anak membuat kandang burung dengan lego sesuai kreasi dan imajinasi masing-masing 	lego	hasil karya
		III. Istirahat ± 30 menit		

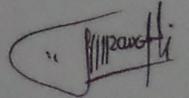
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak bersedia berbagi dengan temannya ▪ anak dapat bergabung bermain dengan teman saat istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas dengan berbagai alat permainan yang ada ✓ anak bebas bermain dengan teman di dalam ataupun di luar kelas 	alat permainan di dalam dan di luar kelas	Observasi
		<ul style="list-style-type: none"> - antri cuci tangan - makan snack bersama, tidak lupa berdoa sebelum dan sesudah makan 	air, sabun, serbet, makanan, minuman	Observasi
		IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit		
Membiasakan diri berperilaku baik	Suka menolong teman (NAM.29)	<ul style="list-style-type: none"> - Bercakap-cakap tentang menolong teman yang kesusahan ✓ guru memperlihatkan gambar anak yang sedang membantu temannya menolong anak burung yang jatuh dari sangkarnya di atas pohon ✓ guru meminta anak untuk memberikan pendapatnya tentang gambar yang diperlihatkan ✓ anak saling memberikan pendapatnya masing-masing 	gambar	Percakapan
		<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab dan evaluasi kegiatan yang dilakukan anak. termasuk mengevaluasi permainan menyusun puzzle yang dilakukan anak-anak. - Berdoa, salam, pulang 		

Mengetahui
Kepala RA Masyithoh Kantongan

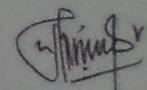

Sri Ngadiyah, S.Pd.AUD.
NIP. 19650829 200501 2 001

Catatan:
S :
I :
A :

Guru A1 RA. Masyithoh Kantongan


Tati Irawati, S.Ip.

Yogyakarta, 6 Juni 2013
Peneliti


Tri Yuni Astuti
NIM. 10111247038

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Siklus II Pertemuan I

Kelompok : A1
 Semester : II
 Hari/ Tanggal : Kamis/ 20 Juni 2013
 Minggu/ Hari : XXII/ 4
 Tema/ Sub Tema : Tanaman/ Tanaman Hias

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian
		Pesona Pagi - Baris, menyanyi dan tepuk		
		I. Kegiatan Awal ± 45 menit		
		- Berdoa, salam, absensi - Membaca sholawat, pujian dan hafalan asmaul khusna	guru dan anak	Observasi
	➤ Menyebutkan singkatan NU (NU)	- Praktek langsung menyebutkan singkatan NU ✓ guru menyebutkan singkatan NU dan diikuti oleh anak-anak	lambang NU	Percakapan
	➤ Menyebutkan urutan rukun iman dan rukun islam (PAI.1)	- Menyanyi lagu rukun islam ✓ guru menyebutkan urutan rukun islam dan diikuti anak kemudian bersama-sama menyanyikan lagu rukun islam	gambar	observasi
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	➤ Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas (SosEm. 8) ▪ anak dapat bergabung dalam permainan kelompok ▪ anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok ▪ anak mampu mendorong anak lain untuk membantu orang lain ▪ anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan	- Praktek langsung permainan kelompok menyusun puzzle bunga ✓ anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan ✓ guru membagi anak dalam kelompok yang terdiri dari 5-6 anak ✓ guru memperlihatkan gambar puzzle bunga yang akan dirangkai anak ✓ guru menjelaskan aturan permainan ✓ anak duduk membuat lingkaran dalam	meja peluit puzzle	Unjuk kerja

	<p>bantuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ anak dapat mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman ▪ saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok ▪ anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan 	<p>kelompoknya, kemudian dibagikan masing-masing satu sampai dua keeping puzzle bunga sesuai kelompoknya</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ letakkan papan puzzle dengan keadaan tertutup di depan mereka ✓ setelah ada aba-aba, buka papan puzzle lalu beromba memasang kepingan puzzle dengan cara anak bersama-sama memasang kepingan puzzle pada papan puzzle sesuai kelompoknya ✓ ketika anak berlomba menyusun kepingan puzzle guru memberi motivasi agar tidak berebut supaya cepat selesai ✓ jika sudah selesai kelompok dapat bersorak sebagai tanda kelompoknya telah menyelesaikannya. 		
		II. Kegiatan Inti ± 60 menit		
Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencoba dan menceritakan apa yang terjadi jika warna dicampur, proses pertumbuhan tanaman, balon ditiup dan dilepaskan, dll (K.10) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung menanam bunga ✓ guru menerangkan alat dan bahan serta cara menanam tanaman ✓ anak praktek langsung menanam bunga dibantu guru 	<p>macam bunga pot cethok tanah, pupuk, air kelereng, jerami</p>	Unjuk kerja
Mengenal symbol-simbol	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menghubungkan gambar benda dengan kata (B.32) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menarik garis macam-macam bungan dengan kata yang sesuai ✓ guru menerangkan nama macam-macam bunga ✓ guru membacakan tulisan macam-macam bunga ✓ guru memberi contoh menarik garis gambar yang sesuai dengan kata 	<p>lembar kerja pensil</p>	Penugasan
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mencocok dengan pola buatan guru (F.38) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas mencocok gambar bunga ✓ anak mengambil alat cocok dan mencocok pola bunga buatan guru 	<p>gambar bunga alat cocok buku menempel</p>	Penugasan

gerakan yang rumit		✓ setelah selesai ditempel di buku menempel dan dilengkapi dengan gambar supaya lebih bagus	lem pensil	
		III. Istirahat ± 30 menit		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak bersedia berbagi dengan temannya ▪ anak dapat bergabung bermain dengan teman saat istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas dengan berbagai alat permainan yang ada ✓ anak bebas bermain dengan teman di dalam ataupun di luar kelas 	alat permainan di dalam dan di luar kelas	Observasi
		<ul style="list-style-type: none"> - antri cuci tangan - makan snack bersama, tidak lupa berdoa sebelum dan sesudah makan 	air, sabun, serbet, makanan, minuman	Observasi
		IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit		
Mengenal berperilaku baik//sopan	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Berbicara/berbahasa yang baik/sopan dengan orang dewasa (NAM.14) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung berbicara yang baik dengan guru ✓ anak praktek langsung di depan kelas cara berbicara dengan guru (menunduk, dengan suara pelan tidak teriak-teriak, tidak melotot) 	peraga langsung	Unjuk kerja
		<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab dan evaluasi kegiatan yang dilakukan anak. termasuk mengevaluasi permainan menyusun puzzle yang dilakukan anak-anak. - Berdoa, salam - Pulang 		

Mengetahui

Kepala RA. Masyithoh Kantongan



Sri Ngadiyati, S.Pd.AUD.

NIP. 19650829 200501 2 001

Catatan:

S :
I :
A :

Guru A1 RA. Masyithoh Kantongan

Tati Irawati, S.Ip.

Yogyakarta, 17 Juni 2013

Peneliti

Tri Yuni Astuti
NIM. 10111247038

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

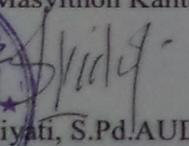
Siklus II Pertemuan 2

Kelompok : A1
 Semester : II
 Hari/ Tanggal : Jumat/ 21 Juni 2013
 Minggu/ Hari : XXI/5
 Tema/ Sub Tema : Tanaman/Tanaman di Kebun (Buah-buahan)

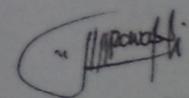
TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian
		Pesona Pagi - Baris, menyanyi dan tepuk		
		I. Kegiatan Awal ± 30 menit		
		- Berdoa, salam, absensi - Membaca sholawat dan pujian	guru dan anak	Observasi
	➤ Hafalan Asmaul Khusna (PAI.3)	- Hafalan asmaul khusna bersama-sama dengan guru		Observasi
	➤ Menyebutkan isi lambang NU (NU)	- Tanya jawab apa saja isi lambang NU ✓ guru memperlihatkan lambang NU ✓ guru menjelaskan apa saja gambar yang ada di dalam lambang NU ✓ guru bertanya pada anak tentang isi lambang NU	lambang NU	Percakapan
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	➤ Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas (SosEm. 8) ▪ anak dapat bergabung dalam permainan kelompok ▪ anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok ▪ anak mampu mendorong anak lain untuk membantu orang lain ▪ anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan	- Praktek langsung permainan kelompok menyusun puzzle buah ✓ anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan ✓ guru membagi anak dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 anak ✓ guru memperlihatkan gambar puzzle yang akan dirangkai anak ✓ guru menjelaskan aturan permainan ✓ anak duduk membuat lingkaran dalam	meja peluit puzzle	Unjuk kerja

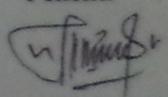
	<p>bantuan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ anak dapat mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman ▪ saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok ▪ anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan 	<p>kelompoknya, kemudian dibagikan masing-masing satu sampai dua keeping puzzle bunga sesuai kelompoknya</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ letakkan papan puzzle dengan keadaan tertutup di depan mereka ✓ setelah ada aba-aba, buka papan puzzle lalu beromba memasang kepingan puzzle dengan cara anak bersama-sama memasang kepingan puzzle pada papan puzzle sesuai kelompoknya ✓ ketika anak berlomba menyusun kepingan puzzle guru memberi motivasi agar tidak berebut supaya cepat selesai ✓ jika sudah selesai kelompok dapat bersorak sebagai tanda kelompoknya telah menyelesaikannya. 		
		II. Kegiatan Inti ± 45 menit		
Mengetahui konsep banyak dan sedikit	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengenal kasar-halus, berat-ringan, panjang-pendek, jauh-dekat, banyak-sedikit, sama-tidak sama (K.25) 	<ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung memegang buah dan menyebutkan tekstur kulitnya ✓ anak memegang secara langsung bermacam-macam buah kemudian menyebutkan tekstur kulitnya kasar atau halus 	salak, nanas, apel, jeruk, pisang, dll	Unjuk kerja
Menceritakan kembali cerita/dongeng yang pernah didengar	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri sederhana (3-4 gambar) (B.31) 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas mengurutkan gambar proses pertumbuhan tanaman dengan memberi angka 1-4 ✓ guru menjelaskan proses pertumbuhan tanaman ✓ guru menerangkan tentang gambar proses pertumbuhan tanaman ✓ guru bertanya pada anak tentang urutan gambar yang tepat dan memberi contoh mengerjakannya 	lembar kerja pensil	Penugasan
Membuat garis	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Menirukan membuat garis tegak, 	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menggambar bentuk bunga 	Buku gambar	Hasil

vertical, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan dan lingkaran	datar, miring kanan/kiri (F.29)	<ul style="list-style-type: none"> ✓ guru memberi contoh cara menggambar bunga ✓ anak meniru gambar bunga yang dicontohkan guru dengan dibimbing guru 	pensi spidol krayon	Karya
		III. Istirahat ± 30 menit		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak bersedia berbagi dengan temannya ▪ anak dapat bergabung bermain dengan teman saat istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas dengan berbagai alat permainan yang ada ✓ anak bebas bermain dengan teman di dalam ataupun di luar kelas 	alat permainan di dalam dan di luar kelas	Observasi
		<ul style="list-style-type: none"> - antri cuci tangan - makan snack bersama, tidak lupa berdoa sebelum dan sesudah makan 	air, sabun, serbet, makanan, minuman	Observasi
		IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit		
Mengenal Tuhan melalui agama yang dianut	➤ Menyirami tanaman (NAM.3)	<ul style="list-style-type: none"> - Praktek langsung menyiram bunga yang ditanam anak sebelumnya ✓ anak mengambil air dengan ember dan menyirami bunga yang sudah anak tanam secukupnya dengan gelas 	ember gelas air tanaman bunga	Unjuk kerja
		<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab dan evaluasi kegiatan yang dilakukan anak. termasuk mengevaluasi permainan menyusun puzzle yang dilakukan anak-anak. - Berdoa, salam, pulang 		

Mengetahui
Kepala RA. Masyithoh Kantongan

Sri Ngadiyati, S.Pd.AUD.
NIP. 19650829 200501 2 001

Catatan:
S :
I :
A :

Guru AI RA. Masyithoh Kantongan

Tati Irawati, S.Ip.

Yogyakarta, 17 Juni 2013
Peneliti

Tri Yuni Astuti
NIM. 10111247038

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Siklus II Pertemuan 3

Kelompok : A1
 Semester : II
 Hari/ Tanggal : Sabtu/ 22 Juni 2013
 Minggu/ Hari : XXI/6
 Tema/ Sub Tema : Tanaman/Tanaman di Kebun (Buah-buahan)

TPP	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Alat dan Sumber Belajar	Penilaian
		Pesona Pagi - Baris, menyanyi dan tepuk		
		I. Kegiatan Awal ± 45 menit		
		- Berdoa, salam, absensi - Membaca sholawat, pujian dan hafalan asmaul khusna	guru dan anak	Observasi
	➢ Menurunkan bacaan kalimat thoyibah (NU)	- Praktek langsung menurunkan kata “masyaalloh” ketika melihat buah yang banyak di pohon	peraga langsung	Unjuk kerja
	➢ Hafalan doa-doa harian (PAI.21)	- Praktek langsung menghafal doa sesudah makan ✓ anak bersama-sama mengulang bacaan doa sesudah makan	peraga langsung	Observasi
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	➢ Dapat bekerjasama dalam menyelesaikan tugas (SosEm. 8) ▪ anak dapat bergabung dalam permainan kelompok ▪ anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok ▪ anak mampu mendorong anak lain untuk membantu orang lain ▪ anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan	- Praktek langsung permainan kelompok menyusun puzzle buah ✓ anak bersama-sama membantu guru mempersiapkan alat yang dibutuhkan ✓ guru membagi anak dalam kelompok yang terdiri dari 4-5 anak ✓ guru memperlihatkan gambar puzzle yang akan dirangkai anak ✓ guru menjelaskan aturan permainan ✓ anak duduk membuat lingkaran dalam kelompoknya, kemudian dibagikan masing-	meja peluit puzzle	Unjuk kerja

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak dapat mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman ▪ saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok ▪ anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan 	<p>masing satu sampai dua keeping puzzle bunga sesuai kelompoknya</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ letakkan papan puzzle dengan keadaan tertutup di depan mereka ✓ setelah ada aba-aba, buka papan puzzle lalu beromba memasang kepingan puzzle dengan cara anak bersama-sama memasang kepingan puzzle pada papan puzzle sesuai kelompoknya ✓ ketika anak berlomba menyusun kepingan puzzle guru memberi motivasi agar tidak berebut supaya cepat selesai ✓ jika sudah selesai kelompok dapat bersorak sebagai tanda kelompoknya telah menyelesaikannya. 		
		II. Kegiatan Inti ± 60 menit		
Meniru huruf	➤ Meniru huruf (B.41)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas meniru huruf membuat kata pepaya seperti contoh di atasnya ✓ anak meniru huruf “p-e-p-a-y-a” dengan pensil 	lembar kerja pensil	Penugasan
Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya	➤ Mengungkapkan asal mula terjadinya sesuatu (K.5)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas menarik garis gambar benda dengan asal mula terjadinya. ✓ anak menarik garis asal mula jus pepaya dengan buah pepaya, gula dengan pohon tebu, minyak dengan pohon kelapa, parfum dari bunga dengan pensil 	lembar kerja pensil	penugasan
Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit	➤ Merobek bebas (F.40)	<ul style="list-style-type: none"> - Pemberian tugas merobek pola bentuk pepaya ✓ anak mengkoordinasikan mata dengan tangan untuk merobek pola gambar pepaya kemudian menempelnya pada buku menempel 	Pola pepaya buku menempel lem	Hasil karya

		III. Istirahat ± 30 menit		
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ anak bersedia berbagi dengan temannya ▪ anak dapat bergabung bermain dengan teman saat istirahat 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain di dalam dan di luar kelas dengan berbagai alat permainan yang ada ✓ anak bebas bermain dengan teman di dalam ataupun di luar kelas 	alat permainan di dalam dan di luar kelas	Observasi
		<ul style="list-style-type: none"> - antri cuci tangan - makan snack bersama, tidak lupa berdoa sebelum dan sesudah makan 	air, sabun, serbet, makanan, minuman	Observasi
		IV. Kegiatan Akhir ± 30 menit		
Membiasakan diri berperilaku baik	➤ Mau berbagi miliknya (NAM.26)	<ul style="list-style-type: none"> - Bercakap-cakap tentang anak yang dermawan/ mau berbagi buah pepaya ✓ guru memperlihatkan gambar anak yang sedang membagi buah pepaya pada temannya ✓ guru meminta anak untuk memberikan pendapatnya mengenai gambar tersebut ✓ guru menasehati anak agar selalu berbagi dengan teman 	gambar	Percakapan
		<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab dan evaluasi kegiatan yang dilakukan anak. termasuk mengevaluasi permainan menyusun puzzle yang dilakukan anak-anak. - Berdoa, salam - Pulang 		

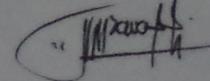
Mengetahui
Kepala RA Masyithoh Kantongan



Sri Ngadiyati, S.Pd.AUD.
NIP. 19650829 200501 2 001

Catatan:
S :
I :
A :

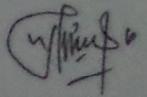
Guru AI RA. Masyithoh Kantongan



Tati Irawati, S.Ip.

Yogyakarta, 17 Juni 2013

Peneliti



Tri Yuni Astuti
NIM. 10111247038

Lampiran 6
Instrumen Lembar Observasi
Kemampuan Kerja Sama

Lampiran 6

Instrumen Lembar Observasi Kemampuan Kerjasama

No	Inisial Anak	Indikator																		Jumlah sekor	Ket.		
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan						
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)				
1.	Zak																						
2.	Zka																						
3.	Ran																						
4.	Udn																						
5.	Rsm																						
6.	Zha																						
7.	Nva																						
8.	Bgs																						
9.	Had																						
10.	Fdl																						
11.	And																						
12.	Sfi																						
13.	Nnd																						
14.	Izn																						
15.	Ryn																						
16.	Asy																						
17.	Erc																						

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : $n/17 \times 100\% = \%$
 2. Cukup mampu : $n/17 \times 100\% = \%$
 3. Mampu : $n/17 \times 100\% = \%$

Lampiran 7
Hasil Observasi
Kemampuan Kerja Sama

Lampiran 7

Hasil Observasi sebelum Tindakan
Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan
Hari/ tanggal: Senin/ 3 Juni 2013

No	Inisial Anak	Indikator																		Jumlah sekor	Ket.
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan				
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)		
1.	Zak	√			√				√				√			√				16	Mampu
2.	Zka	√			√				√				√			√				16	Mampu
3.	Ran		√		√					√			√				√			12	C.Mampu
4.	Udn			√			√		√			√		√			√			9	C.Mampu
5.	Rsm			√			√		√			√		√			√		√	8	C.Mampu
6.	Zha		√			√			√			√		√			√			12	C.Mampu
7.	Nva			√			√		√			√			√			√		6	K.mampu
8.	Bgs			√			√		√			√			√			√		9	C.Mampu
9.	Had		√			√			√			√			√			√		9	C.Mampu
10.	Fdl		√			√			√			√			√			√		9	C.Mampu
11.	And			√			√			√			√			√			√	6	K.mampu
12.	Sfi			√			√			√			√			√			√	6	K.mampu
13.	Nnd	√			√				√			√			√					16	Mampu
14.	Izn		√			√			√			√			√			√		12	C.Mampu
15.	Ryn		√			√			√			√			√			√		9	C.Mampu
16.	Asy			√		√		√			√			√			√		√	11	C.Mampu
17.	Erc		√			√			√			√			√			√		12	C.Mampu

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : 18% (3 anak)
2. Cukup mampu : 64% (11 anak)
3. Mampu : 18% (3 anak)

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Pertama
Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan
Hari/ tanggal: Senin/ 10 Juni 2013

No	Inisial Anak	Indikator																		Jumlah skor	Ket.	
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan					
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)			
1.	Zak	√			√				√			√			√			√			16	Mampu
2.	Zka	√			√			√			√			√			√				18	Mampu
3.	Ran	√			√				√			√				√					15	Mampu
4.	Udn		√			√			√				√			√					13	Mampu
5.	Rsm		√			√			√				√			√					14	Mampu
6.	Zha	√				√			√				√			√					15	Mampu
7.	Nva		√			√				√				√			√				13	Mampu
8.	Bgs		√			√				√					√			√			11	C. mampu
9.	Had		√			√				√				√					√		11	C. mampu
10.	Fdl		√			√				√				√				√			12	C. mampu
11.	And			√		√				√			√			√			√		10	C. mampu
12.	Sfi		√				√					√			√			√			9	C. mampu
13.	Nnd	√			√				√				√			√			√		15	Mampu
14.	Izn		√			√				√				√			√				12	C. mampu
15.	Ryn		√			√				√			√			√			√		11	C. mampu
16.	Asy		√			√				√				√			√				12	C. mampu
17.	Erc		√			√				√				√			√				12	C. mampu

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : 0%
2. Cukup mampu : 53% (9 anak)
3. Mampu : 47% (8 anak)

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Kedua
Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan
Hari/ tanggal: Selasa/ 11 Juni 2013

No	Inisial Anak	Indikator																		Jumlah sekor	Ket.
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan				
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)		
1.	Zak	√			√				√				√				√			16	Mampu
2.	Zka	√			√			√				√					√			18	Mampu
3.	Ran	√			√				√				√				√			16	Mampu
4.	Udn		√			√				√				√				√		12	C. mampu
5.	Rsm		√			√			√				√					√		14	Mampu
6.	Zha		√			√			√			√					√			16	Mampu
7.	Nva		√			√				√				√				√		12	C. mampu
8.	Bgs		√			√				√				√		√		√		11	C. mampu
9.	Had		√			√				√				√			√			12	C. mampu
10.	Fdl		√			√				√				√			√			12	C. mampu
11.	And		√			√				√		√			√			√		11	C. mampu
12.	Sfi		√				√				√				√			√		9	C. mampu
13.	Nnd	√			√					√			√				√			16	Mampu
14.	Izn		√		√					√				√				√		13	Mampu
15.	Ryn		√			√				√		√			√			√		11	C. mampu
16.	Asy		√		√			√				√			√			√		16	Mampu
17.	Erc		√			√				√			√				√			13	Mampu

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : 0%
2. Cukup mampu : 47% (8 anak)
3. Mampu : 53% (9 anak)

Hasil Observasi Siklus I Pertemuan Ketiga
Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan
Hari/ tanggal: Rabu/ 12 Juni 2013

No	Inisial Anak	Indikator																		Jumlah sekor	Ket.
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan				
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)		
1.	Zak	√			√				√				√			√			16	Mampu	
2.	Zka	√			√			√			√		√			√			18	Mampu	
3.	Ran	√			√				√			√			√			16	Mampu		
4.	Udn		√			√				√			√		√			12	C. mampu		
5.	Rsm		√			√				√			√		√			14	Mampu		
6.	Zha		√		√			√			√		√		√			17	Mampu		
7.	Nva		√			√			√		√			√		√		11	C. mampu		
8.	Bgs		√			√				√					√		√	11	C. mampu		
9.	Had		√			√				√				√		√		12	C. mampu		
10.	Fdl		√			√				√				√		√		12	C. mampu		
11.	And		√			√					√			√		√		11	C. mampu		
12.	Sfi		√				√					√			√		√	9	C. mampu		
13.	Nnd	√			√					√			√		√			16	Mampu		
14.	Izn	√			√			√				√		√		√		17	Mampu		
15.	Ryn		√			√				√			√			√		11	C. mampu		
16.	Asy	√			√			√				√		√		√		16	Mampu		
17.	Erc		√			√				√			√		√			13	Mampu		

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : 0%
2. Cukup mampu : 47% (8 anak)
3. Mampu : 53% (9 anak)

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Pertama
Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan
Hari/ tanggal: Kamis/ 20 Juni 2013

No	Inisial Anak	Indikator																		Jumlah sekor	Ket.
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan				
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)		
1.	Zak	√			√				√				√			√				16	Mampu
2.	Zka	√			√			√			√			√			√			18	Mampu
3.	Ran	√			√				√				√			√				16	Mampu
4.	Udn	√			√			√				√		√		√				16	Mampu
5.	Rsm	√				√			√			√		√		√				16	Mampu
6.	Zha		√		√			√			√			√		√				17	Mampu
7.	Nva	√			√				√			√			√			√		14	Mampu
8.	Bgs	√			√			√			√			√			√			15	Mampu
9.	Had	√			√			√			√			√			√			15	Mampu
10.	Fdl		√			√			√			√		√		√				13	Mampu
11.	And		√			√			√			√		√		√				11	C. mampu
12.	Sfi			√		√			√			√			√		√			9	C. mampu
13.	Nnd	√			√			√			√			√		√				17	Mampu
14.	Izn	√			√				√			√		√		√				17	Mampu
15.	Ryn		√			√			√			√		√		√				11	C. mampu
16.	Asy	√			√			√			√			√		√				16	Mampu
17.	Erc	√			√			√			√			√		√				16	Mampu

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : 0%
2. Cukup mampu : 18% (3 anak)
3. Mampu : 82% (14 anak)

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Kedua
Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan
Hari/ tanggal: Jumat/ 21 Juni 2013

No	Inisial Anak	Indikator																		Jumlah sekor	Ket.	
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan					
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)			
1.	Zak	√			√				√			√			√			√			17	Mampu
2.	Zka	√			√			√			√			√			√				18	Mampu
3.	Ran	√			√				√			√			√			√			17	Mampu
4.	Udn	√				√				√			√			√			√		16	Mampu
5.	Rsm	√			√			√				√			√			√			17	Mampu
6.	Zha	√			√			√			√			√			√				18	Mampu
7.	Nva	√			√			√				√			√			√			16	Mampu
8.	Bgs	√			√				√				√			√			√		15	Mampu
9.	Had	√			√			√				√			√			√			16	Mampu
10.	Fdl	√				√			√				√			√			√		15	Mampu
11.	And		√			√			√				√				√			√	13	Mampu
12.	Sfi		√			√			√				√				√			√	12	C. mampu
13.	Nnd	√			√			√				√			√			√			17	Mampu
14.	Izn	√			√			√			√			√			√				18	Mampu
15.	Ryn	√			√			√				√			√			√			17	Mampu
16.	Asy	√			√			√				√			√			√			17	Mampu
17.	Erc	√			√				√			√			√			√			15	Mampu

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : 0 %
2. Cukup mampu : 6% (1 anak)
3. Mampu : 94% (16 anak)

Hasil Observasi Siklus II Pertemuan Ketiga
Kemampuan Kerjasama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh Kantongan
Hari/ tanggal: Sabtu/ 22 Juni 2013

No	Inisial Anak	Indikator																		jumlah sekor	Ket.	
		Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok			Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok			Anak bersedia berbagi dengan teman-temannya			Anak dapat merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan			Saling ketergantungan yang menguntungkan dalam permainan kelompok			Anak memiliki tanggung jawab menguasai materi dalam permainan					
		3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)	3 (mampu)	2 (cukup mampu)	1 (kurang mampu)			
1.	Zak	√			√				√			√			√			√			17	Mampu
2.	Zka	√			√				√			√			√			√			18	Mampu
3.	Ran	√			√					√			√					√			17	Mampu
4.	Udn	√			√				√				√					√			17	Mampu
5.	Rsm	√			√				√				√					√			17	Mampu
6.	Zha	√			√				√			√			√			√			18	Mampu
7.	Nva	√			√				√				√			√		√			16	Mampu
8.	Bgs	√				√			√				√			√		√			15	Mampu
9.	Had	√			√				√			√				√		√			17	Mampu
10.	Fdl	√			√				√				√			√		√			17	Mampu
11.	And		√			√			√				√						√		13	Mampu
12.	Sfi		√			√			√				√			√			√		12	C. mampu
13.	Nnd	√			√				√				√			√		√			17	Mampu
14.	Izn	√			√				√			√			√			√			18	Mampu
15.	Ryn		√		√				√				√			√		√			16	Mampu
16.	Asy	√			√				√				√			√		√			17	Mampu
17.	Erc	√			√				√				√			√		√			16	Mampu

Persentase kemampuan anak: 1. Kurang mampu : 0%
2. Cukup mampu : 6% (1 anak)
3. Mampu : 94% (16 anak)

Lampiran 8
Hasil Rekapitulasi
Kemampuan Kerja Sama

Lampiran 8

Hasil Rekapitulasi Tindakan Siklus I
Kemampuan Kerja Sama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh
Kantongan

No	Inisial Anak	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Rerata Siklus I		
		jumlah sekor	Ket.	jumlah sekor	Ket.	jumlah sekor	Ket.	Jumlah Skor	Rerata Skor	Ket.
1.	Zak	16	Mampu	16	Mampu	16	Mampu	48	16	Mampu
2.	Zka	18	Mampu	18	Mampu	18	Mampu	54	18	Mampu
3.	Ran	15	Mampu	16	Mampu	16	Mampu	47	15,7	Mampu
4.	Udn	13	Mampu	12	C. mampu	12	C. mampu	37	12,3	C. mampu
5.	Rsm	14	Mampu	14	Mampu	14	Mampu	42	14	Mampu
6.	Zha	15	Mampu	16	Mampu	17	Mampu	48	16	Mampu
7.	Nva	13	Mampu	12	C. mampu	11	C. mampu	36	12	C. mampu
8.	Bgs	11	C. mampu	11	C. mampu	11	C. mampu	33	11	C. mampu
9.	Had	11	C. mampu	12	C. mampu	12	C. mampu	35	11,7	C. mampu
10.	Fdl	12	C. mampu	12	C. mampu	12	C. mampu	36	12	C. mampu
11.	And	10	C. mampu	11	C. mampu	11	C. mampu	32	10,7	C. mampu
12.	Sfi	9	C. mampu	9	C. mampu	9	C. mampu	27	9	C. mampu
13.	Nnd	15	Mampu	16	Mampu	16	Mampu	47	15,7	Mampu
14.	Izn	12	C. mampu	13	Mampu	17	Mampu	42	14	Mampu
15.	Ryn	11	C. mampu	11	C. mampu	11	C. mampu	33	11	C. mampu
16.	Asy	12	C. mampu	16	Mampu	16	Mampu	44	14,7	Mampu
17.	Erc	12	C. mampu	13	Mampu	13	Mampu	38	12,7	Mampu
Jumlah								225,3		
Rata-rata kelas								13,25	Mampu	

Persentase kemampuan anak:

1. Kurang mampu : 0%
2. Cukup mampu : 47% (8 anak)
3. Mampu : 53% (9 anak)

Hasil Rekapitulasi Tindakan Siklus II
Kemampuan Kerja Sama Anak Kelompok A di Rhaudhotul Athfal Masyithoh
Kantongan

No	Inisial Anak	Pertemuan 1		Pertemuan 2		Pertemuan 3		Rerata Siklus I		
		jumlah sekor	Ket.	jumlah sekor	Ket.	jumlah sekor	Ket.	Jumlah Skor	Rerata Skor	Ket.
1.	Zak	16	Mampu	17	Mampu	17	Mampu	50	16,7	Mampu
2.	Zka	18	Mampu	18	Mampu	18	Mampu	54	18	Mampu
3.	Ran	16	Mampu	17	Mampu	17	Mampu	50	16,7	Mampu
4.	Udn	16	Mampu	16	Mampu	17	Mampu	49	16,3	Mampu
5.	Rsm	16	Mampu	17	Mampu	17	Mampu	50	16,7	Mampu
6.	Zha	17	Mampu	18	Mampu	18	Mampu	53	17,7	Mampu
7.	Nva	14	Mampu	16	Mampu	16	Mampu	46	15,3	Mampu
8.	Bgs	15	Mampu	15	Mampu	15	Mampu	45	15	Mampu
9.	Had	15	Mampu	16	Mampu	17	Mampu	48	16	Mampu
10.	Fdl	13	Mampu	15	Mampu	17	Mampu	45	15	Mampu
11.	And	11	C. mampu	13	Mampu	13	Mampu	37	12,3	C. mampu
12.	Sfi	9	C. mampu	12	C. mampu	12	C. mampu	33	11	C. mampu
13.	Nnd	17	Mampu	17	Mampu	17	Mampu	51	17	Mampu
14.	Izn	17	Mampu	18	Mampu	18	Mampu	53	17,7	Mampu
15.	Ryn	11	C. mampu	17	Mampu	16	Mampu	44	14,7	Mampu
16.	Asy	16	Mampu	17	Mampu	17	Mampu	50	16,7	Mampu
17.	Erc	16	Mampu	15	Mampu	16	Mampu	47	15,7	Mampu
Jumlah								268,3		
Rata-rata kelas								15,8	Mampu	

Persentase kemampuan anak:

1. Kurang mampu : 0%
2. Cukup mampu : 12% (2 anak)
3. Mampu : 88% (15 anak)

Lampiran 9

Foto Penelitian

Foto media puzzle yang digunakan



Puzzle burung untuk tema binatang



Puzzle katak dan kupu-kupu untuk tema binatang



Puzzle pohon untuk tema tanaman



Puzzle bunga untuk tema tanaman



Puzzle macam-macam buah untuk tema tanaman

Pelaksanaan permainan kelompok menyusun puzzle



anak berbagi kepingan puzzle dengan teman satu kelompoknya



anak bergantian memasang kepingan puzzle pada papan puzzle



anak meneruskan rangkaian puzzle dari teman sebelumnya



anak menyelesaikan memasang kepingan puzzle menjadi bentuk utuh



anak berebut memasangkan kepingan puzzle dalam kelompoknya



anak bersama-sama teman sekelompoknya memasangkan kepingan puzzle menjadi bentuk utuh



anak bersama-sama teman sekelompoknya memasangkan kepingan puzzle menjadi bentuk utuh



anak bekerjasama dengan teman sekelompoknya menyelesaikan beberapa bentuk puzzle



ada anak yang tidak ikut membantu menyelesaikan menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh



anak bersorak gembira ketika kepingan puzzle berhasil disatukan menjadi bentuk utuh



anak bermain bersama dan berbagi mainan saat istirahat



anak tidak mau bergabung bermain dengan temannya hanya melihat dan bermain sendiri



anak bekerjasama merapikan balok yang sudah selesai digunakan



anak bekerjasama menggelar karpet di kelas