

**PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA
WANITA BUKIT KEMUNING LAMPUNG UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat

Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)

Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh
DIAH UTAMI
NPM: 1511070156**

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H/2019**

**PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA
WANITA BUKIT KEMUNING LAMPUNG UTARA**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S.Pd)
Dalam ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh
DIAH UTAMI
NPM: 1511070156

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



Pembimbing I : Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd.

Pembimbing II : Drs. Sa'idy, M. Ag.

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1441 H/2019M**

ABSTRAK

Pembelajaran di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara selama ini belum menggunakan media puzzle dengan metode yang bervariasi, sehingga dengan demikian peneliti tertarik dengan menggunakan media puzzle tersebut sebagai bahan pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian PTK yaitu penelitian tindakan kelas yang menggunakan 2 siklus, siklus yang pertama dengan 3 pertemuan, dan siklus kedua dengan 3 pertemuan. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara dengan teknik pengumpulan data dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi dalam penggunaan media puzzle untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I keterampilan sosial melalui kegiatan bermain puzzle mengalami peningkatan, hasilnya bahwa keterampilan sosial anak belum berkembang ada 9 anak (36%), yang mulai berkembang ada 10 anak (40%), yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak (16%), dan yang terakhir yang berkembang sangat baik ada 2 anak (8%). Terakhir siklus II meningkatkan pada kriteria baik bahwa keterampilan sosial anak belum berkembang ada 0 (0%), yang mulai berkembang ada 2 anak (8%), yang berkembang sesuai harapan ada 8 anak (32%), dan yang terakhir yang berkembang sangat baik ada 15 anak (60%). Penelitian ini dihentikan sampai siklus II karena sudah memenuhi kriteria indikator keberhasilan. Dengan demikian penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara.

Kata Kunci : Penggunaan Media Puzzle, Keterampilan Sosial AUD

MOTTO

يٰٓأَيُّهَا النَّاسُ اتَّقُوا رَبَّكُمُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ نَفْسٍ وَاحِدَةٍ وَخَلَقَ مِنْهَا زَوْجَهَا وَبَثَّ
مِنْهُمَا رِجَالًا كَثِيرًا وَنِسَاءً ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ الَّذِي تَسَاءَلُونَ بِهِ وَالْأَرْحَامَ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ

عَلَيْكُمْ رَقِيبًا ﴿١﴾

Artinya: “Hai sekalian manusia, bertakwalah kepada Tuhan-mu yang Telah menciptakan kamu dari seorang diri, dan dari padanya. Allah menciptakan isterinya; dan dari pada keduanya Allah memperkembang biakkan laki-laki dan perempuan yang banyak. dan bertakwalah kepada Allah yang dengan (mempergunakan) nama-Nya kamu saling meminta satu sama lain, dan (peliharalah) hubungan silaturrahim. Sesungguhnya Allah selalu menjaga dan Mengawasi kamu.” (QS. An-Nisa:1)¹



¹ Departemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemah Al-Hikmah, (Bandung: CV Penerbit Diponegoro, 2010), h. 77



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jalan Letkol H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara**

Nama : **Diah Utami**

NPM : **1511070156**

Jurusan : **Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)**

Fakultas : **Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Dr. Hj. Eti Hadiati, M.Pd
NIP.196407111991032003

Pembimbing II

Drs. Sa'idy, M.A.g
NIP.196603101994031007

Mengetahui,

Ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

Dr. H. Agus Jatmiko, M.Pd
NIP.196208231999031001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame I Bandar Lampung ☎ (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul: **PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK DHARMA WANITA BUKIT KEMUNING LAMPUNG UTARA** disusun oleh **DIAH UTAMI NPM 1511070156** Program studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini telah diajukan dalam sidang munaqosah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Bandar Lampung pada hari jum'at, 22 November 2019 jam 10.00-12.00 WIB.

TIM PENGUJI

Ketua : **Dr. Rifda El Fiah, M.Pd** (.....)

Sekretaris : **Untung Nopriansyah, M.Pd** (.....)

Pembahas utama : **Dr. Heny Wulandari, M.Pd.I** (.....)

Pembahas pendamping I : **Dr. Hj. Eti Hadiati, M. Pd** (.....)

Pembahas pendamping II : **Drs. Sa'idy, M.Ag** (.....)

Mengetahui

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd

Nip. 196408281988032002

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim...

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dengan baitan-baitan syukur kepada-Nya kupersembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mencitai dan memberi makna dalam hidupku terutama:

1. Kedua orang tua ku, Bapak Suryadi yang tak pernah peduli akan teriknya matahari serta rela mengorbankan segalanya untuk bahagiaku, dan Mamak Tri Yati yang selalu rela menyembunyikan air matanya untuk senyumku, serta tak pernah lelah mencurahkan untaian-untaian doa untukku.
2. Adik-adikku Doni Prasetyo dan Dinda Mega Mulyani yang selalu memberikan warna dihidupku
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tempatku menuntut Ilmu

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Diah Utami dilahirkan pada tanggal 09 Juli 1997 di desa sukamenanti, kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara, penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Suryadi dan Ibu Tri Yati.

Penulis menempuh jenjang pendidikan formal mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) Dharma Wanita Sukamenanti, Bukit Kemuning Pada Tahun 2002-2003, Kemudian Penulis melanjutkan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Sukamenanti, Lampung Utara pada tahun 2003 dan lulus pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MTs FUTUHIYYAH 1 Melunggu Dalam Bukit Kemuning dan lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MA Futuhiyyah 2 Gunung Batu, Bukit Kemuning dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi yaitu UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).

KATA PENGANTAR

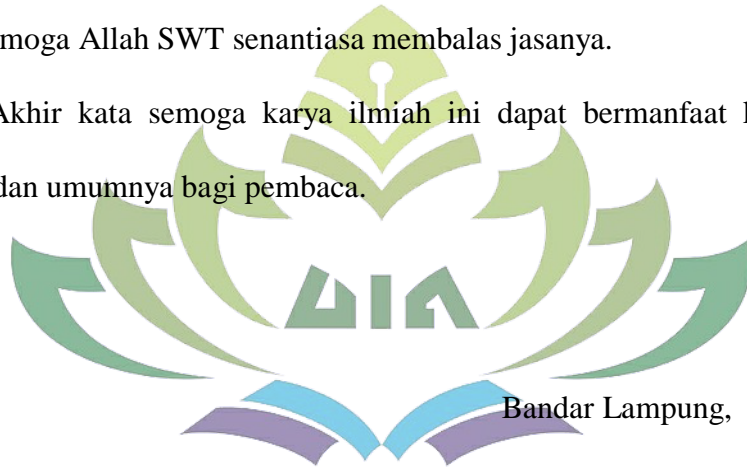
Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sehingga dapat diselesaikan skripsi yang berjudul “ Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW atas suri tauladan serta safa’atnya kepada seluruh umat manusia.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setingginya kepada yang terhormat:

1. Prof.Hj.Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. H.Agus Jatmiko, M.Pd dan Dr. Heny Wulandari , M.Pd.I selaku Ketua Jurusan dan Sekertaris Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
3. Dr.Hj.Eti Hadiati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan skripsi
4. Drs.Sa’idy. M.Ag selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran sehinga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Khususnya Prodi PIAUD UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada penulis selama kuliah

6. Sahabat-sahabatku terima kasih untuk seluruh dukungan dan bantuannya dari awal menimba ilmu hingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Teman-teman seperjuangan di PIAUD kelas C angkatan 15
8. Ibu Ermalina Yunita Selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara yang telah memberi izin dalam rangka penelitian
9. Peserta didik di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Kemuning Lampung Utara
10. Semua pihak yang terkait yang telah membantu terselesainya skripsi ini.
Semoga Allah SWT senantiasa membalas jasanya.

Akhir kata semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.



Bandar Lampung,

2019

Penulis

Diah Utami
NPM: 1511070156

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Dengan menyebut nama Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, dengan baitan-baitan syukur kepada-Nya kupersembahkan skripsi ini kepada orang yang selalu mencitai dan memberi makna dalam hidupku terutama:

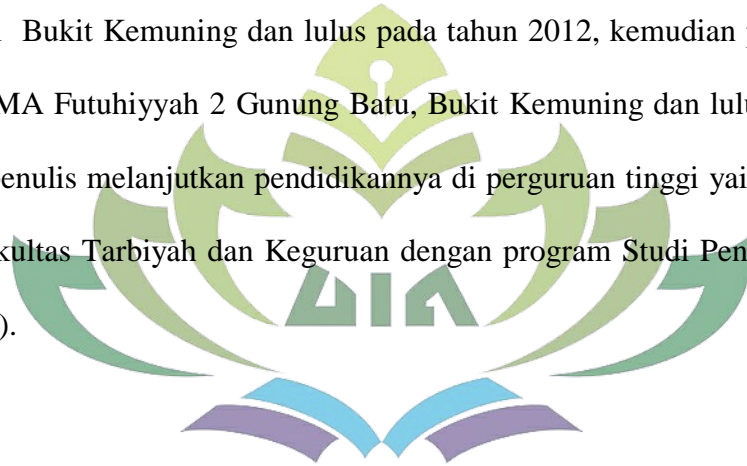
1. Kedua orang tua ku, Bapak Suryadi yang tak pernah peduli akan teriknya matahari serta rela mengorbankan segalanya untuk bahagiaku, dan Mamak Tri Yati yang selalu rela menyembunyikan air matanya untuk senyumku, serta tak pernah lelah mencurahkan untaian-untaian doa untukku.
2. Adik-adikku Doni Prasetyo dan Dinda Mega Mulyani yang selalu memberikan warna dihidupku
3. Almamaterku tercinta Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung tempatku menuntut Ilmu



RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Diah Utami dilahirkan pada tanggal 09 Juli 1997 di desa sukamenanti, kecamatan Bukit Kemuning, Kabupaten Lampung Utara, penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Suryadi dan Ibu Tri Yati.

Penulis menempuh jenjang pendidikan formal mulai dari Taman Kanak-kanak (TK) Dharma Wanita Sukamenanti, Bukit Kemuning Pada Tahun 2002-2003, Kemudian Penulis melanjutkan Sekolah Dasar di SD Negeri 1 Sukamenanti, Lampung Utara pada tahun 2003 dan lulus pada tahun 2009, kemudian penulis melanjutkan pendidikan di MTS FUTUHIYYAH 1 Melunggu Dalam Bukit Kemuning dan lulus pada tahun 2012, kemudian penulis melanjutkan pendidikannya di MA Futuhiyyah 2 Gunung Batu, Bukit Kemuning dan lulus pada tahun 2015. Pada tahun 2015 penulis melanjutkan pendidikannya di perguruan tinggi yaitu UIN Raden Intan Lampung pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dengan program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD).



KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta hidayah-Nya. Sehingga dapat diselesaikan skripsi yang berjudul “ Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara” sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana pendidikan dengan baik. Shalawat serta salam semoga tercurah kepada Nabi besar Muhammad SAW atas suri tauladan serta safa’atnya kepada seluruh umat manusia.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih dan penghargaan setingginya kepada yang terhormat:

1. Prof.Hj.Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
2. H. Agus Jatmiko, M.Pd dan Dr. Heny Wulandari , M.Pd.I selaku Ketua Jurusan dan Sekertaris Jurusan Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
3. Dr.Hj.Eti Hadiati, M.Pd selaku Pembimbing I yang telah membimbing dan mengarahkan selama penulisan skripsi
4. Drs. Sa’idy. M.Ag selaku Pembimbing II yang telah membimbing dan mengarahkan dengan penuh kesabaran sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini
5. Bapak dan ibu dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Khususnya Prodi PIAUD UIN Raden Intan Lampung yang telah membimbing dan memberikan ilmunya kepada penulis selama kuliah

6. Sahabat-sahabatku terima kasih untuk seluruh dukungan dan bantuannya dari awal menimba ilmu hingga dapat menyelesaikan studi ini.
7. Teman-teman seperjuangan di PIAUD kelas C angkatan 15
8. Ibu Ermalina Yunita Selaku Kepala Sekolah TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara yang telah memberi izin dalam rangka penelitian
9. Peserta didik di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Kemuning Lampung Utara
10. Semua pihak yang terkait yang telah membantu terselesainya skripsi ini. Semoga Allah SWT senantiasa membalas jasanya.

Akhir kata semoga karya ilmiah ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.



Bandar Lampung,

2019

Penulis

Diah Utami

NPM: 1511070156

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
PERSETUJUAN	iii
MOTTO	iv
PERSEMBAHAN	v
RIWAYAT HIDUP	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	12
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Tinjauan MediaPuzzle.....	
1. Metode Pengembangan Sosial.....	13
2. Pengertian Media Puzzle	14
3. Manfaat Media Puzzle	17
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle.....	18
5. Macam-macam Puzzle.....	19
6. Tujuan Penggunaan Media Puzzle	20
7. Langkah-langkah Penggunaan Media Puzzle	21
B. Tinjauan Aspek Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	
1. Pengertian Keterampilan Sosial	22
2. Ciri-ciri Keterampilan Sosial	25
3. Faktor Yang Mempengaruhi keterampilan sosial	26
4. Aspek Utama dalam Keterampilan Sosial.....	27
C. Penelitian Yang Relevan	27
D. Kerangka Berfikir.....	30
E. Hipotesis	32

F. Indikator Keberhasilan	32
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	33
B. Desain Penelitian.....	35
C. Setting Penelitian	37
1. Tempat Penelitian.....	37
2. Waktu Penelitian	38
3. Subjek Penelitian	38
D. Rancangan Tindakan.....	38
1. Siklus I	39
2. Siklus II.....	41
E. Sumber Data.....	42
F. Metode Pengumpulan Data	43
G. Persiapan PTK.....	44
H. Teknik Analisis Data.....	47
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Kondisi Awal Sebelum Penelitian	50
B. Hasil Penelitian	51
1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I.....	52
2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II	67
C. Pembahasan	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Indikator Perkembangan Sosial anak Usia 4-5 Tahun	7
Tabel 2. Hasil Prasurvey Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 tahun Melalui Pembelajaran Media Puzzle	8
Tabel 3. Hasil Presentase Keterampilan Sosial Anak	10
Tabel 4. Hasil Kondisi Awal Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak	51
Tabel 5. Data Hasil Observasi Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus I Pertemuan 1	52
Tabel 6. Hasil Presentase Kegiatan Puzzle Siklus I Pertemuan 1 Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus I Pertemuan 1	56
Tabel 7. Data Hasil Observasi Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus I Pertemuan 2	56
Tabel 8. Hasil Presentase Kegiatan Puzzle Siklus I Pertemuan 2 Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus I Pertemuan 2	61
Tabel 9. Data Observasi Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus I Pertemuan 3	61
Tabel 10. Hasil Presentase Kegiatan Puzzle Siklus I Pertemuan 3 Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus I Pertemuan 3	65
Tabel 11. Data Hasil Observasi Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus II Pertemuan 1	67
Tabel 12. Hasil Presentase Kegiatan Puzzle Siklus II Pertemuan 1 Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus II Pertemuan 1	72
Tabel 13. Data Hasil Observasi Penggunaan Media Puzzle Untuk	

	Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus II Pertemuan 2 ..	72
Tabel 14.	Hasil Presentase Kegiatan Puzzle Siklus II Pertemuan 2	
	Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus II Pertemuan 2 ..	77
Tabel 15.	Data Hasil Observasi Penggunaan Media Puzzle Untuk	
	Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus II Pertemuan 3 ..	77
Tabel 16.	Hasil Presentase Kegiatan Puzzle Siklus II Pertemuan 3	
	Menimngkatkan Keterampilan Sosial Pada Siklus II Pertemuan 3 .	82
Tabel 17.	Hasil Perbandingan Presentase Perkembangan Kondisi Awal,	
	Siklus I Dan Siklus II.....	85



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart37
- Gambar 2. Diagram Batang Perbandingan Hasil Keterampilan Sosial Anak
Melalui Media Puzzle Pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II.....86



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Struktur Pendidikan TK Dharma Wanita Bukit Kemuning
- Lampiran 2 Keadaan Tenaga Pendidik di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara
- Lampiran 3 Data Peserta Didik Kelas A2 TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara Tahun Ajaran 2019/2020
- Lampiran 4 Kisi-kisi Observasi Perkembangan Keterampilan Sosial Anak di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara
- Lampiran 5 Pedoman Observasi Penilaian
- Lampiran 6 Lembar Observasi
- Lampiran 7 Kisi-kisi Wawancara
- Lampiran 8 Pedoman Wawancara
- Lampiran 9 Surat Permohonan Mengadakan Penelitian
- Lampiran 10 Surat Balasan Penelitian
- Lampiran 11 Dokumentasi Foto

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Anak merupakan amanah yang diberikan oleh Allah SWT yang harus dididik agar menjadi manusia yang shaleh. Selain itu, anak merupakan investasi yang paling besar yang dimiliki keluarga dan masyarakat sebagai generasi penerus bangsa, aktor masa depan, yang akan membawa warna bagi bangsa ini. Sejak dilahirkan sampai tahun pertama, anak mengalami perkembangan yang sangat pesat. Para ahli mengungkapkan bahwa perkembangan pada tahun-tahun awal lebih kritis dibanding dengan perkembangan-perkembangan selanjutnya, sehingga dapat dikatakan bahwa masa anak-anak merupakan gambaran awal seorang sebagai seorang manusia.¹

Menurut Bachrudin Musthafa anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun. Pengertian ini berdasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi berusia 0-1 tahun, usia dini berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir berusia 6-12 tahun.

Anak usia dini ialah kelompok yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik yaitu pola pertumbuhan dan perkembangan, inteligensi, sosial emosional, bahasa dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Jadi dapat dipahami bahwa anak

¹Novi Mulyani, *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, *Jurnal Rushan Fikr*, Vol 3 No 2, (Januari 2014), h. 133.

usia dini yaitu 0 sampai dengan 6 tahun yang mempunyai pola pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa sehingga muncul keunikan pada diri anak yang wajib distimulus dan diberi rangsangan dengan baik oleh orangtua maupun guru.²

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan(daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.³

Pendidikan bagi anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulus, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Dasar-dasar pendidikan sosial yang diletakan islam di dalam mendidik anak adalah membiasakan mereka bertingkah laku sesuai dengan etika sosial yang benar dan membentuk akhlak keperibadian sejak dini.

Menurut Kamus Besar Indonesia Puzzle adalah teka-teki. Media puzzle merupakan media gambar yang termasuk ke dalam media visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan. Menurut Yudha puzzle adalah suatu

² Melyani, *Penngunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosinal Anak Usia Dini Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aftihu Jannah Sukarame Bandar Lampung*, (Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, Jurusan PIAUD, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Tahun 2017), h, 4

³ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (PT : Indeks Jakarta 20130, h, 6-7

gambar yang dibagi menjadi potongan-potongan gambar yang bertujuan untuk mengasah daya pikir, melatih kesabaran, dan membiasakan kemampuan berbagi.⁴

Menurut Al-Azizy menyebutkan bahwa media puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif, meningkatkan keterampilan motorik halus, melatih kemampuan nalar dan daya ingat, melatih kesabaran, menambah pengetahuan serta dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.⁵ Keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Manfaat puzzle dapat membantu mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan.

Penggunaan media puzzle adalah cara untuk melatih keterampilan berfikir anak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan tanganya didalam membongkar dan memasang kembali kepingan puzzle. Penggunaan media puzzle dengan gambar yang berwarna merupakan sebuah kegiatan pembelajaran yang menarik bagi anak, karena anak pada dasarnya menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik.⁶ Dengan media puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu membongkar, menyusun kembali kepingan-kepingan gambar

⁴ Anirisa Latut Torikil Maviro, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas IV Min Lambaro Aceh Besar*, (Skripsi Mahasiswa Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Tahun 2017), h, 46

⁵ Eni Estuti Sabaryati, *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur'an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Smp Negeri 1 Ngaglik Sleman*, (Tesis Universitas Islam Indonesia Yongyakarta, Program Pascasarjana, Fakultas Ilmu Agama, Tahun 2018), h,46

⁶ Ni Putu Sriastuti, *Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pendungan Denpasar*, e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 4, (Tahun 2014), h, 2

puzzle tersebut menjadi utuh. Penggunaan media puzzle selain menyenangkan juga menarik minat anak untuk belajar mengembangkan sikap sosial emosionalnya.

Berkaitan dengan “Kedirian” manusia Allah SWT berfirman di dalam Al-Qur’an Surat Fushilat (41) ayat 53, yaitu :

سُنُرِيهِمْ ءَايَاتِنَا فِي الْأَفَاقِ وَفِي أَنْفُسِهِمْ حَتَّىٰ يَتَبَيَّنَ لَهُمْ أَنَّهُ الْحَقُّ ۗ أَوَلَمْ يَكْفِ بِرَبِّكَ
أَنَّهُ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ شَهِيدٌ

Artinya : “Kami akan memperhatikan kepada mereka tanda-tanda (kekuasaan) kami disegenap untuk dan pada diri mereka sendiri, sehingga jelaslah bagi mereka bahwa Al-Qur’an itu adalah benar. Dan apakah Tuhanmu tidak cukup (Bagimu) bahwa sesungguhnya dia menyaksikan segala sesuatu.”

Dari firman Allah SWT tersebut, Hanna Djumhana Bustama menyatakan bahwa tersirat ada tiga ayat tuhan sebagai tanda keagungannya. Yakni ayat-ayat Al- Qur’an, ayat-ayat Aafaaqi : ketentuan tuhan yang ada dan berkerja pada alam semesta, khususnya alam fisik dan ayat-ayat nafsani ketentuan tuhan yang ada dan berkerja pada diri manusia, termasuk kejiwaannya.⁷

Ketetrampilan sosial yang diterbitkan dalam *Jurnal The Gale Encyclopedia of Mental Health* menurut Laurie menjealskan bahwa keterampilan sosial akan membantu seseorang menafsirkan isyarat halus dan sinyal sosial lainnya, sehingga mereka dapat bertindak, bersikap, dan menyesuaikan diri dalam

⁷Novi Mulyani, *Ibid*, h, 144.

berbagai situasi yang berbeda. Kemampuan keterampilan sosial dapat membuat seseorang memiliki kepekaan dan kemampuan beradaptasi dengan situasi dan lingkungannya sehingga individu dapat memiliki konsep diri yang lebih positif.⁸

Keterampilan sosial anak biasanya terbentuk melalui kelompok bermain seusianya anak berkerjasama dalam suatu permainan. Hal tersebut dapat menjadi sarana bagi anak untuk belajar berkerjasama meskipun pada dasarnya hal tersebut muncul akibat perasaan malu pada anak.

Menurut Osland keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan baik. Menurut Fatimah keterampilan sosial (social skill) adalah kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku.⁹ Keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, berbagi (sharing), berkerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Perilaku ini disebut keterampilan menjalin persahabatan, misalnya memperkenalkan diri, menawarkan bantuan dan membeikan atau menerima pujian. Keterampilan ini kemungkinan berhubungan dengan usia dan jenis kelamin.

⁸Diana Mutiah, *Need Assesment Peserta Program Pelatihan Pendidikan Anak Usia Dini Kecamatan Cileungsi Pengembangan Model Modifikasi Perilaku Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak*, (Penelitian Pengembangan Di Kelas 1 Madrasah Ibtidaiyah Dan Sd Islam Ruhama Ciputat Tangerang Selatan), Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 10 Edisi 2, (November 2016), h, 367.

⁹ Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisonal Pada Anak TK B*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7 Edisi 2, (November 2013), h, 3.

Keterampilan sosial mempunyai arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif. Keterampilan sosial merupakan bagian dari keterampilan hidup manusia, sehingga pendidikan dan pengasuhan yang tepat menjadi pedoman pembentukan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial merupakan keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi sosial. Anak yang mampu mengembangkan keterampilan sosial dengan baik, maka anak akan mudah diterima dalam lingkungan sosial, sebaliknya jika anak kurang mampu mengembangkan keterampilan sosialnya maka anak akan cenderung menutup diri dari lingkungan sosialnya.

Keterampilan sosial tidak bisa lepas dari proses penyesuaian sosial individu. Penyesuaian sosial merupakan salah satu aspek psikologis yang perlu dikembangkan dalam kehidupan individu, yang mencakup penyesuaian diri dengan individu lain, baik di dalam kelompok maupun di luar kelompok dari individu yang bersangkutan.

Keterampilan sosial dapat dicapai individu dengan mempelajari pola tingkah laku yang diperlukan untuk mengubah kebiasaan sedemikian, sehingga tingkah laku tersebut cocok bagi suatu kelompok atau lingkungan dimana individu atau peserta didik itu berada. Selain itu proses pembelajaran disekolah masih kurang mengoptimalkan keterampilan sosial dengan baik, bahkan cenderung diabaikan dan pelaksanaan pembelajaran masih berorientasi kepada

keaktifan guru, sehingga pembelajaran menjadi membosankan bagi anak sehingga keterampilan sosial anak tidak berkembang secara optimal.

Dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial bagi anak usia dini sangat penting diterapkan sejak dini, agar anak dapat menyesuaikan dirinya terhadap teman sebaya, orang lebih tua, atau di lingkungan sekitarnya.

Tabel 1.1
Indikator Pencapaian Kemampuan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Kemampuan Perkembangan Sosial Emosional Usia 4-5 Tahun
Keterampilan Sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengendalikan perasaan 2. Menyesuaikan sosial/diri 3. Sikap berkerja sama 4. Menaati aturan yang berlaku 5. Mempertahankan hubungan yang Positif. 6. Tanggung jawab

Sumber : Teori Menurut Osland dan Fatimah¹⁰ Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Bedasarkan dari pengamatan pra survey yang peneliti lakukan di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara, di peroleh suatu gambaran bahwa peserta didik yang pada kemampuan keterampilan sosial anak yang belum berkembang dengan baik. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor seperti guru tidak sering menerapkan secara berkelompok membiarkan anak bermain secara individu dan tidak memperhatikan perkembangan anak.

¹⁰ Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7 Edisi 2, (November 2013), h, 3.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media puzzle merupakan suatu proses kegiatan pembelajaran dengan cara melakukan permainan puzzle dengan mengikuti aturan permainan yang telah dijelaskan oleh guru tersebut.

Tabel 1.2
Hasil Prapenelitian Keterampilan Sosial Anak Didik di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara

No	Nama	Indikator Pencapaian				Ket
		1	2	3	4	
1.	Anggun	MB	BB	BB	BB	BB
2.	Abel Zaliyana	BB	MB	BB	BB	BB
3.	Ahmad Pratama	BB	BB	BB	BB	BB
4.	Anisah Rapiatu Saliha	BSH	MB	MB	MB	MB
5.	Beri Hamdana	MB	BSH	MB	MB	MB
6.	Dinda Mega Mulyani	MB	BSH	BSB	MB	BSB
7.	Davin Pratama	BB	BB	BB	MB	BB
8.	Diah Ayu Wulandari	MB	BB	BB	BB	BB
9.	Egi Saputra	BB	BB	BB	BB	BB
10.	Farit	MB	MB	BSH	MB	MB
11.	Grace Endra Aura M	BB	BB	BB	BB	BB
12.	I Vaner Nursyifa	MB	BB	BB	BB	BB
13.	Karen	BB	MB	BB	BB	BB
14.	Kinaya	MB	BB	BB	BB	BB
15.	Lusiana Febi Belena L	BB	BB	BB	BB	BB
16.	M. Akbar	BSH	BSH	BSH	MB	BSH
17.	M. Zahwan	BB	BB	BB	BB	BB
18.	M. Vahri	MB	BB	BB	BB	BB
19.	M. Fathur Rohman	BB	BB	BB	BB	BB
20.	M. Galih Saputra	BSH	MB	MB	MB	MB
21.	M. Ivander Gafin P	MB	BB	BB	BB	BB
22.	M. Ilham	BB	BB	BB	MB	BB
23.	Naura Salsabila A	BB	MB	BB	BB	BB
24.	Putri Azahra	MB	BSH	MB	MB	MB
25.	Rahmad Nur Iksan	BB	BB	MB	BB	BB

Sumber: Hasil observasi di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Bukit Kemuning

Skor Pencapaian

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSB : Berkembang Sangat Baik
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan

Begitu data yang didapat dari pra survey diketahui pada tabel 1.2 bahwa dalam kemampuan keterampilan sosial anak sebelum menggunakan alat permainan bongkar pasang/puzzle sebagai berikut : anak yang Berkembang Sangat Baik 1 anak 4%, anak yang Berkembang Sesuai Harapan 1 anak 4%, sedangkan anak yang Belum Berkembang 18 anak 70%. Dan anak yang Mulai Berkembang 5 anak 20%. Dari data diatas tersebut penulis ingin memunculkan apakah penggunaan media puzzle, atau permainan bongkar pasang puzzle untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan cooperative play di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning. Dilihat dari permasalahan tersebut, peneliti akan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran. Proses belajar mengajar akan berjalan dengan efektif apabila seorang guru mampu menggunakan model pembelajaran yang tepat. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran memiliki peran yang cukup besar dalam proses belajar mengajar. Bertepatan dengan model pembelajaran yang dibutuhkan untuk meningkatkan hasil belajar anak didik di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning, maka solusinya adalah dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik, aktif, dan dapat meningkatkan sosial anak.

Tabel 1.3
Hasil Persentase

No	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	BB	18	72%
2	MB	5	20%
3	BSH	1	4%
4	BSB	1	4%
	Jumlah	25	100

Berdasarkan dari tabel 1.3 dapat terlihat bahwa tingkat kemampuan peserta didik. Dalam memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menaati aturan kelas(kegiatan,aturan), serta bertanggung jawab atas perilaku untuk kebaikan diri sendiri, bermain dengan teman sebayanya, serta saling berbagi mainan dengan teman sebayanya. Apa yang terjadi setelah permainan dilakukan termasuk pada kriteria yang Belum Berkembang (BB) ada 18 anak dengan tingkatan persentase 72%, kemampuan peserta didik pada kriteria Mulai Berkembang (MB) ada 5 anak dengan tingkat persentase 20%, kemudian kemampuan peserta didik pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) ada 1 anak dengan tingkat persentase 4%, kemudian kemampuan peserta didik pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) ada 1 anak dengan tingkat persentase 4%.

Berdasarkan temuan-temuan masalah tersebut dan mengingat betapa pentingnya kemampuan perkembangan sosial anak usia dini, maka penulis termotivasi untuk mengangkat penelitian yang berjudul “ Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, masalah yang teridentifikasi adalah sebagai berikut

1. Anak belum bisa berkerja sama dengan temannya?
2. Belum mampu mengatasi permasalahan yang ada?
3. Anak belum bisa ikut bepartisipasi dalam kelompok?

C. Batasan Masalah

Untuk mempermudah didalam memahami penelitian ini, penulis membatasi bagaimana Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka penulis dapat merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah Penggunaan Media Puzzle Dapat Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning, Lampung Utara”.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana Penggunaan Media Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning, Lampung Utara.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi penelitian, untuk memberikan pengetahuan yang lebih mengenai bentuk permainan yang mampu meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.
2. Bagi para pendidik (orang tua, guru, serta lingkungan dan masyarakat) sebagai bahan masukan untuk dapat membrikan pemahaman mengenai Penggunaan Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial anak usia dini.



BAB II

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Media Puzzle

1. Metode Pengembangan Sosial

Kegiatan pembelajaran PAUD pada hakikatnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar melalui bermain yang diberikan anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki anak. Unsur utama dalam pengembangan program pembelajaran bagi anak usia dini adalah bermain. Pendidikan awal dimasa kanak-kanak diyakini memiliki peran yang amat vital bagi pertumbuhan dan perkembangan pengetahuan selanjutnya. Menurut Catron dan Allen bermain memberikan jalan bagi perkembangan sosial anak ketika berbagi dengan anak lain. Bermain adalah sarana yang paling utama bagi pengembangan kemampuan bersosialisasi dan memperluas empati terhadap orang lain serta mengurangi sikap egosentrisme. Bermain dapat menumbuhkan dan meningkatkan rasa sosialisasi anak. Melalui bermain anak dapat belajar perilaku prososial seperti menunggu giliran, kerjasama, saling membantu, dan berbagi.¹

¹ Yuliani Nurani Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia dini*, (PT: Indeks Jakarta 2013), h. 63

2. Pengertian Media Puzzle

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Menurut Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku, teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.²

Menurut Kamus Bahasa Indonesia dalam buku, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional “Kata media sebenarnya bukanlah kata asing bagi kita, tetapi pemahaman banyak orang terhadap kata tersebut berbeda-beda. Berdasarkan kamus besar bahasa Indonesia kata media diartikan sebagai alat (sarana) komunikasi seperti Koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk.”³

Menurut Mukhtar Latif dkk, menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan bahan (software) dan alat (hardware) untuk bermain yang membuat anak usia dini mampu memperoleh pengetahuan keterampilan dan menentukan sikap. Jadi media

²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers 2013), h. 3.

³Kamus Besar Indonesia, Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, (Jakarta: Balai Pustaka, 2002), h. 726.

pembelajaran adalah alat bantu untuk menunjang suatu proses pembelajaran agar pembelajaran menyenangkan. Media dalam sebuah proses pembelajaran dapat mempertinggi belajar anak dan juga dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai anak. Maka dari itu penggunaan media pada pembelajaran sangat dianjurkan untuk menjadikan kualitas pembelajaran yang tinggi.⁴

Menurut Pendidikan Nasional (National Education Association/NEA), media adalah bentuk bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual serta peralatanya. Media hendaknya dapat dimanipulasi, dapat dilihat, didengar dan dibaca. Apapun batasan yang diberikan ada persamaan diantara batasan tersebut yaitu bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.⁵

Menurut Rokhmat yang mengatakan puzzle adalah permainan konstruksi melalui kegiatan memasang atau menjodohkan kotak-kotak, atau gambar bangun-bangun tertentu sehingga akhirnya membentuk sebuah pola tertentu. Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa media puzzle adalah alat peraga atau alat bantu untuk menunjang proses pembelajaran yang menggunakan puzzle dalam melaksanakan pembelajaran.⁶Puzzle adalah permainan menyelesaikan masalah dengan

⁴Elan, dkk, *Pengunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Kemampuan Mengenal Bentuk Geometri*, Jurnal PAUD Agapedia, Vol 1 No. 1 (1 Juni 2017), h, 70.

⁵Arief S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan*, (Depok: Rajawali Pers 2012), h, 6.

⁶Elan dkk, *Op.cit.* h, 70

mengandung tantangan. Seringkali puzzle merupakan suatu bentuk hiburan, tetapi juga dapat menyelesaikan masalah logika. Penyelesaian masalah puzzle membutuhkan pengenalan pola dan penyusunan pola tertentu.

Menurut Al-Azizy media puzzle merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan-potongan gambar yang disusun hingga terbentuk menjadi gambar yang utuh. Pemilihan media puzzle selain menarik dan dapat memusatkan perhatian siswa. Media puzzle merupakan media permainan sederhana yang dimainkan dengan cara bongkar pasang.

Menurut Sudjana puzzle merupakan media visual merupakan media yang menyampaikan pesannya melalui proses melihat. Kemampuan memahami pesan media visual itu tergantung keterampilan seseorang dalam menyampaikan dan menerima pesan visual. Menerima pesan visual dan belajar daripadanya memerlukan keterampilan oleh karena itu dengan melihat pesan visual tidak dengan sendirinya seseorang akan mampu belajar daripadanya. Dengan demikian tidak hanya melihat saja yang dilakukan untuk menerima pesan visual tetapi juga dengan menghayati nilai keindahan, memahami makna yang terkandung, dan menghubungkan unsur-unsur isi pesan.⁷

Menurut Reny Yuliaty Permainan puzzle yaitu dapat mengasah otak, melatih koordinasi mata dan tangan, melatih membaca, melatih nalar, melatih kesabaran, dan pengetahuan anak. suatu gambar seperti

⁷Eva Niko A, *Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Dengan Tema Keluarga Pada Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal PGSD, Volume 01 Nomor 02 (Tahun 2013), h.4.

gambar hewan, manusia, buah-buahan, tumbuh-tumbuhan dan sebagainya. Yang berbentuk keeping-kepingan. dan permainan yang tidak asing bagi anak-anak, biasanya anak-anak merasa senang menyusun dan mencocokkan “ bentuk dan tempatnya” atau (permainan bongkar pasang).

Menurut Oguzkan dan Avci dalam aral dengan menyelesaikan puzzle secara individual anak-anak akan mendapatkan beberapa keterampilan seperti melakukan aktivitas selama waktu tertentu, berbagi kerjasama menunggu giliran mereka mematuhi aturan, konsentrasi, kepercayaan diri, pengaturan diri, rasa hormat untuk orang lain dan keterampilan mendengarkan. Bermain puzzle yang dilakukan secara kelompok membantu anak dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi melalui kerjasama satu sama lain dan usaha anak untuk menyelesaikan tugas permainan puzzle sendiri akan membantu kemandirian anak dalam menyelesaikan masalah.⁸

3. Manfaat Media Puzzle

Beberapa manfaat bermain puzzle bagi anak-anak antara lain:

1. Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (cognitive skill) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar memecahkan masalah. Puzzle adalah permainan yang menarik bagi anak karena pada dasarnya anak-anak menyukai bentuk gambar dan warna yang menarik. Dengan bermain

⁸Lusi Nuranisa 2018, *Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan: Early Childhood, Vol 2 No 2a, h, 7.

puzzle anak akan mencoba memecahkan masalah yaitu menyusun gambar.

2. Meningkatkan keterampilan motorik halus

Dengan bermain puzzle tanpa disadari anak akan belajar secara aktif menggunakan tangannya. Supaya puzzle dapat tersusun membentuk gambar maka bagian-bagian puzzle harus disusun secara hati-hati.

3. Meningkatkan keterampilan sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Puzzle dapat dimainkan secara perorangan. Namun puzzle dapat pula dimainkan secara kelompok. Cara ini akan meningkatkan interaksi sosial anak. Permainan yang dilakukan oleh anak-anak secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

4. Melatih kesabaran

Bermain puzzle memerlukan ketekunan, kesabaran, dan memerlukan waktu berfikir dalam menyelesaikan puzzle. Menurut Hamalik adapun manfaat permainan puzzle dapat meningkatkan perhatian anak dalam proses pembelajaran, suasana kelas menjadi aktif, dan menumbuhkan pemikiran yang teratur melalui gambar.⁹

⁹Eni Estuti Sabaryati, *Penggunaan Media Pembelajaran Puzzle Untuk Bidang Al-Qur-an Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas IX Smp Negeri Ngaglik Sleman*, (Tesis Universitas Islam Indonesia Yogyakarta, Program Pascasarjana Fakultas Ilmu Agama, Tahun 2018), h, 46-47

4. Kelebihan dan Kekurangan Media Puzzle

Beberapa kelebihan dari media puzzle, sebagai berikut :

1. Konsentrasi, mampu mengakhihkan perhatian siswa tertuju pada materi yang dipelajari sehingga siswa menjadi lebih kreatif, berani mengungkapkan kata yang dipikirkannya sehingga semangat siswa bertambah dan kelas menjadi efektif dengan mengabungkan interaksi-interaksi yang terjadi di dalam kelas.
2. Merangsang minat belajar siswa
3. Siswa dapat dengan mudah mempelajari materi pelajaran yang sulit.

Beberapa kekurangan dari media puzzle, sebagai berikut :

1. Siswa dituntut untuk berkonsentrasi secara matang
2. Banyak memakan waktu dalam menyusun puzzle
3. Persiapan materi pembelajaran yang akan disampaikan guru harus matang.

5. Macam-macam Puzzle

Hadifeld dalam Rahmaneli berpendapat bahwa puzzle memiliki 5 macam yaitu, antara lain:

1. Spelling Puzzle

Adalah puzzle yang terdiri dari abjad secara random untuk dicocokkan menjadi satu makna kata yang sesuai dengan pertanyaan maupun peranyaan yang terajdi.

2. Jigsaw Puzzle

Puzzle ini berbentuk question maupun penjelasan untuk kemudian diberi jawaban dan selanjutnya dari jawaban tersebut diambil abjad-abjad yang pertama untuk kemudian disusun menjadi satu buah kosatakata yang berupa jawaban dari pertanyaan yang paling berada diakhir.

3. The Thing Puzzle

Puzzle ini seperti uraian kata yang dirangkai yang memiliki keterikatan dengan pola-pola benda untuk kemudian dicocokkan pada setiap bentuk gambar yang tersedia secara random.

4. The Letter(s) Readiness Puzzle

Yaitu puzzle yang berbentuk pola gambar beserta dengan abjad-abjad nama pola gambar itu, namun abjad tersebut belum utuh.

5. Crossword Puzzle

Puzzle yang berbentuk question-question yang wajib diberi jawaban dengan cara mencocokkan jawaban(abjad maupun nomor) tersebut kedalam ruang-ruang yang disediakan baik secara garis atas ke bawah maupun dari kanan ke kiri ini juga sering dinamakan dengan bermain teka-teki atau mengisi TTS.¹⁰

6. Tujuan Penggunaan Media Puzzle

Penggunaan media puzzle terhadap anak yang diberikan simbol dan pengetahuan karena anak usia dini belum dapat berfikir abstrak

¹⁰Eni Estuti Sabaryati, *Ibid*, h, 48-49

sehingga harus diberikan pengalaman secara langsung atau berikan benda konkrit. Menurut Sunarti mengatakan tujuan penggunaan media puzzle yaitu:

- a. Mengenalkan anak beberapa strategi sederhana dalam menyelesaikan masalah
- b. Melatih kecepatan, kecermatan, dan ketelitian dalam menyelesaikan masalah
- c. Menanamkan sikap pantang menyerah dalam menghadapi masalah.

Bermain dapat mengembangkan enam aspek perkembangan anak usia dini. Dibantu dengan penggunaan media puzzle maka tujuan dari penggunaan media puzzle ini yaitu untuk mengajarkan anak selalu berusaha dan pantang menyerah serta melatih kesabaran mereka. Anak melatih menfungsikan sel otaknya untuk mencari strategi dalam menyelesaikan masalah, serta melatih ketelitian, kecermatan dan kesabaran anak. Penerapan menggunakan media puzzle dalam proses pembelajaran akan memstimulus anak untuk ikut aktif dalam pembelajaran.¹¹

7. Langkah-langkah Penggunaan Media Puzzle

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak, melalui bermain anak belajar mengenal lingkungannya. Kegiatan yang menyenangkan juga dapat meningkatkan aktivitas sel otak secara aktif, dalam proses pembelajaran yang dilakukan dikelas digunakannya suatu

¹¹Yesi Ratnasari, *Pengaruh, ibid*, h. 23-24

alat bantu atau media pembelajaran sebagai alat menyampaikan informasi, misalnya dengan penggunaan media puzzle. Menurut Yulianti mengatakan bahwa terdapat langkah-langkah penggunaan media puzzle yaitu sebagai berikut:

- a. Lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya.
- b. Acak kepingan-kepingan puzzle tersebut.
- c. Mintalah anak untuk menyusun kembali kepingan-kepingan puzzle
- d. Berikan tantangan pada anak untuk menyusun kepingan puzzle dengan cepat menggunakan hitungan angka 1-10 atau stopwatch.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan langkah menggunakan media puzzle yaitu lepaskan kepingan-kepingan puzzle dari tempatnya, minta anak untuk mencari kepingan-kepingan puzzle tersebut lalu menyusun kepingan-kepingan puzzle tersebut, setelah itu anak diberi tantangan siapa yang lebih cepat menyusun potongan-potongan puzzle menggunakan hitungan 1-10 dan membacakan kepada gurunya hasil kepingan-kepingan puzzle tersebut berbentuk tulisan atau gambar setelah itu anak yang telah selesai menyusun kepingan tersebut akan menjadi pemenang.¹²

¹²Yesi Ratnasari, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Ramanendra*, Skripsi Mahasiswa Universitas Lampung 2018, h. 23. Diakses pada tanggal 10 Mei 2019, pukul 22.34.

B. Keterampilan Sosial

1. Keterampilan Sosial

Menurut Musfiroh Tadkirotn, Argyle menjelaskan bahwa keetrampilan sosial diperlukan dalam kehidupan sehari-hari yang berhubungan dengan keluarga,teman-teman,tetangga dan sebagainya. Keterampilan sosial hendaknya diberikan kepada anak-anak untuk dapat membantu perilaku berteman menjadi lebih baik, karena anak masih kurang mampu menjalin persahabatan dan berteman, sehingga keterampilan sosial perlu dibentuk melalui pelatihan atau pengalaman.¹³

Menurut Carol Seefeldt keterampilan sosial anak dibantu dari kegiatan sehari-hari yang direncanakan oleh guru dimana guru memberi kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan temannya, memimpin dan mengikuti, memilih, pemimpin, mengusulkan dan menyelesaikan permasalahannya sendiri.

Berdasarkan beberapa pengertian yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial membuat aspek-aspek keterampilan untuk hidup dan berkerja sama, keterampilan untuk mengontrol diri,dan orang lain, keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, saling bertukar pikiran dan pengalaman sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota kelompok tersebut. Keterampilan sosial memberikan fungsi secara cukup dalam masyarakat dan kemampuan bekerja sama, komunikasi, simapti,

¹³Nesna Agustriana, *Pengaruh Metode Edutainment Dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7 Edisi 2, (November 2013), h, 20-21.

empati, dan tanggung jawab secara efektif dalam konteks yang dapat diterima oleh lingkungan sekitar anak.

Menurut Osland keterampilan sosial adalah keahlian memelihara hubungan dengan membangun jaringan berdasarkan kemampuan untuk menemukan titik temu serta membangun hubungan baik.¹⁴ Menurut Seefeldt dan Barbour keterampilan sosial meliputi keterampilan komunikasi, berbagi (sharing), berkerja sama, berpartisipasi dalam kelompok masyarakat.

Menurut Fatimah keterampilan sosial kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku. Menurut Walker dalam Rosenberg keterampilan sosial secara umum diartikan sebagai respon-respon dan keterampilan yang memberikan seorang individu untuk dan mempertahankan hubungan positif dengan orang lain.

Menurut Curtis menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan strategi yang digunakan ketika orang berusaha memulai ataupun mempertahankan suatu interaksi sosial. Menurut Kelly mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungannya dengan cara baik dan tepat.

¹⁴Putri Admi Perdani, *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7 Edisi 2, (November 2013), h, 4-5.

Keterampilan sosial anak merupakan hal yang harus dimiliki sejak dini. Keterampilan sosial akan membantu anak mudah berinteraksi dengan lingkungannya. Keterampilan sosial bisa dilatih dengan bermain, karena dengan bermain adalah dunia kerja anak dan menjadi hak setiap anak untuk bermain tanpa dibatasi usia.¹⁵

Menurut Elizabeth B. Hurlock anak yang terlibat dalam permainan seorang diri dan searah, meskipun dua atau tiga orang anak bermain di dalam ruangan yang sama dan dengan jenis mainan yang sama, interaksi sosial yang terjadi sangat sedikit, sejak umur 4 tahun anak-anak 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. Sedangkan perilaku yang paling umum dari kelompok ini ialah mengamati satu sama lain, melakukan percakapan, dan memberikan saran lisan.¹⁶

Dan ada beberapa sikap keterampilan sosial anak pada usia 3-4 tahun adalah sebagai berikut :

1. Persaingan, adalah merupakan tingkah laku sosial yang mula-mula, hal ini berkembang sesuai dengan hubungan anak dengan alat permainannya. Pada umur tiga tahun, anak hanya tertarik pada alat permainannya itu sendiri, tetapi pada umur empat tahun, anak menjadi

¹⁵Nur Bani Na'im, *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng Di TK Aisyiah Bustanul Athfal 44 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*, Jurnal Belia Volume 4 Nomor 2, Tahun 2015, h, 49.

¹⁶Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1, Edisi Keenam* (PT. Gelora Aksara Pratama), h 261-262.

cemburu terhadap anak lain yang sebaya dan berminat pada permainannya.

2. Cemburu, adalah pengalaman emosional yang hampir terdapat pada semua anak. Dan sikap cemburu muncul antara umur tiga dan umur empat tahun.¹⁷

Uraian di atas disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan berkomunikasi, berkerjasama, berbagi, dan berpartisipasi, dan beradaptasi (simapti,emapti,dan mampu memecahkan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku.

2. Ciri-ciri Keterampilan Sosial

Menurut Elksin dan Elksnin Ciri-ciri Keterampilan Sosial adalah sebagai berikut :

1. Pertama, perilaku interpersonal adalah perilaku yang menyangkut keterampilan yang digunakan selama melakukan interaksi sosial.
2. Kedua perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, keterampilan mengatur diri sendiri, keterampilan mengatur diri sendiri dalam situasi sosial.
3. Ketiga perilaku yang berhubungan dengan kesuksesan akademis, yaitu perilaku atau keterampilan sosial yang dapat mendukung prestasi belajar di sekolah.
4. Keempat Peer Acceptance, merupakan aspek perilaku yang berhubungan dengan penerimaan teman sebaya.¹⁸

¹⁷M.Dimyati Mahmud, *Psikologi Suatu Pengantar*(C.V ANDI OFFSET (Penerbit ANDI 2018), h, 164.

3. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Menurut Natawidjaya (dalam Setiasih) menjelaskan bahwa ada 2 faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak usia dini, yaitu faktor Eksternal dan faktor Internal. Sebagai berikut :

1. Faktor Eksternal, adalah faktor yang terpadu antar faktor luar dan faktor dalam yang meliputi sikap, kebiasaan, emosi dan kepribadian.
2. Faktor Internal, adalah merupakan faktor yang dimiliki manusia sejak dilahirkan yang meliputi kecerdasan, bakat khusus, jenis kelamin, dan sifat-sifat kepribadian. Faktor luar yaitu yang dihadapi oleh individu pada waktu dan setelah anak dilahirkan serta terdapat pada lingkungan seperti keluarga, sekolah, teman sebaya dan lingkungan masyarakat.¹⁹

4. Aspek Utama dalam Keterampilan Sosial

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY didapatkan hasil bahwa ada 3 aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu sebagai berikut :

1. Empati, meliputi dengan penuh pengertian, tenggang rasa, kepedulian pada sesama.
2. Afiliiasi dan Resolusi Konflik, meliputi dengan komunikasi dua arah/ hubungan antar pribadi, kerjasama, penyelesaian konflik.

¹⁸*Ibid*, Putri Admi Perdani, h, 4.

¹⁹*Ibid*, Nur Bani Na'im, h, 49.

3. Mengembangkan kebiasaan positif meliputi, tata karma/kesopanan, kemandirian, tanggung jawab sosial.²⁰

5. Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang relevan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Penelitian yang dilakukan oleh Isti Agustina (2015) dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Kemandirian Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B PAUD Kusuma Indah Demuk Puncunglaban Kabupaten Tulung Agung Tahun Pelajaran 2014/2015. Hasil penelitian menunjukkan pada kenaikan frekuensi dan presentase yang terjadi pada kondisi awal dari 22 anak, berada pada kategori belum berkembang yaitu 50%. Pada siklus I meningkat menjadi 45% berada pada kategori mulai berkembang, siklus II meningkat 27% berada pada berkembang sesuai harapan. Dan pada siklus III meningkat menjadi 86%. Dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional anak dalam kemandirian melalui permainan puzzle pada kegiatan menyusun puzzle menjadi bentuk utuh dari pra tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III mengalami perubahan yang sangat signifikan disetiap siklusnya.²¹

²⁰Dwi Nurhayati Adhani, Inmas Toharoh Hidayah, *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional Ular-ularan, Jurnal PGPAUD Trumojoyo*, Volume 1 Nomor 2, (Oktober 2014), h, 141.

²¹ Isti Agustina, *Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Dalam Kemandirian Melalui Permainan Puzzle Pada Anak Kelompok B PAUD Kusuma Indah Demuk Puncunglaban Kabupaten TulungAgung Tahun Pelajaran 2014/2015*, *Jurnal Penelitian PG-PAUD, Universitas Nusantara PGRI Kediri* 2015),h.1

- b. Penelitian yang dilakukan oleh Tunggul Sri Agus Setyaningsih dan Hesti Wahyuni (2018) dengan judul “ Stimulasi Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah Cimahi”. Tujuan penelitian adalah menganalisis pengaruh pemberian stimulasi permainan puzzle terhadap perkembangan sosial dan kemandirian pada anak usia prasekolah. Penelitian ini kuantitatif dengan desain Quasi eskperimental one group pre-post test. Sampel adalah anak berusia 5 tahun (60 bulan) dengan status perkembangan meragukan pada aspek sosialisasi dan kemandirian yang berjumlah 17 orang dengan teknik *purposive sampling*. Instrumen yang digunakan adalah *puzzle* dan Kuesioner Praskrining Perkembangan Anak (KPSP). Hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan uji Wilcoxon terhadap status perkembangan anak sebelum dan sesudah intervensi yang didapatkan nilai signifikan 0,000 ($p\text{-value}<0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna antara pemberian stimulasi *puzzle* terhadap perkembangan sosial dan kemandirian.²²
- c. Penelitian yang dilakukan oleh Serli Marlina 2014 dengan judul “ Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukit Tinggi. Hasil penelitian ini memiliki tujuan yaitu mendeskripsikan bahwa media puzzle bertujuan untuk meningkatkan sikap sosial anak local B3 di TK

²²Tunggul Sri Agus Setyaningsih, Hesti Wahyuni, *Stimulus Permainan Puzzle Berpengaruh Terhadap Perkembangan Sosial dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah*, Jurnal Keperawatan Silampari (JKS) 1 (2)62-77,h,1

Aisyiyah 1 Bukit Tinggi. Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan perkembangan sikap sosial anak melalui permainan puzzle buah. Dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah pada siklus II mengalami peningkatan perkembangan sosial anak melalui permainan puzzle buah yang pesentase tingkat keberhasilannya anak lebih meningkat serta lebih menunjukkan sikap yang positif sehingga rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle buah dalam pembelajaran dapat meningkatkan sikap sosial anak.²³

6. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan bahwa proses belajar mengajar mengandung interaksi antara guru, peserta didik dan komunikasi timbal balik yang berlangsung dalam situasi edukatif, Jadi belajar tidak hanya merupakan transfer pengetahuan saja dari guru kepada peserta didik tetapi peserta didik diberikan suatu masalah yang membutuhkan pencarian, pengamatan, percobaan, analisis, sintesis, perbandingan, pemikiran, dan penyimpulan oleh peserta didik, agar peserta didik menemukan sendiri satu jawaban atau konsep materi.

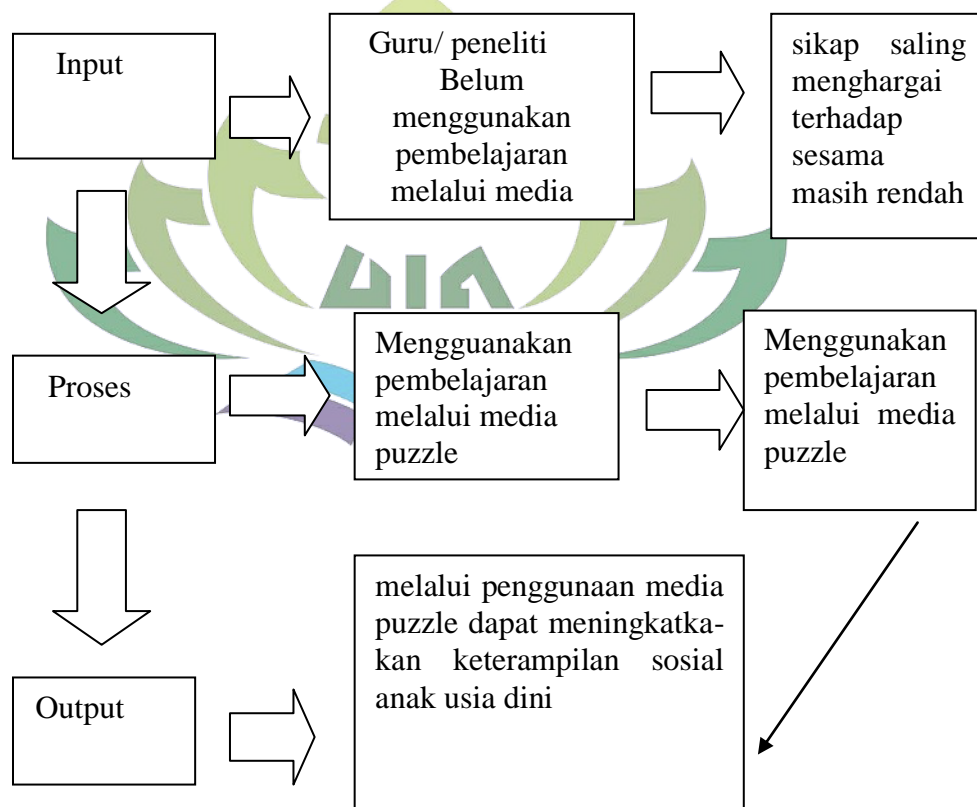
Pada tema meningkatkan Keterampilan sosial anak usia dini, peserta didik mengalami kesulitan dalam, menghargai orang lain, tidak dapat berkerja sama dalam mengerjakan suatu aktivitas permainan atau pembelajaran, peserta didik cenderung pasif dalam pelaksanaannya.

²³ Serli Marlina, *Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Puzzle Buah Di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukit Tinggi*, Pedagogia Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Volume XIV No 2, November 2014, h. 1

Pembelajaran hanya terpusat pada guru sehingga peserta didik merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan uraian diatas,dilakukan penelitian menggunakan model pembelajaran menggunakan media puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini, di TK Dharma Wanita Bukit Kemuning. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 3
Bagan Alur Kernagka Berfikir

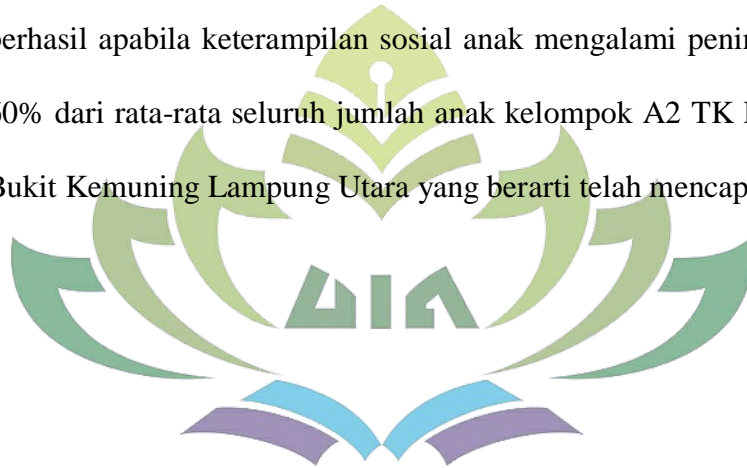


7. Hipotesis

Berdasarkan landasan teori dan kerangka berfikir di atas, dapat disimpulkan bahwa hipotesis penelitian ini yaitu Dengan Penggunaan media puzzle dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di kelompok A2 di TK Dharma Wanita.

8. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian tindakan kelas ditandai dengan adanya perubahan menuju arah perbaikan. Indikator keberhasilan dapat dikatakan berhasil apabila keterampilan sosial anak mengalami peningkatan sebesar 60% dari rata-rata seluruh jumlah anak kelompok A2 TK Dharma Wanita Bukit Kemuning Lampung Utara yang berarti telah mencapai kriteria baik.



Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*,(Jakarta: Rajawali Pers 2016)

Lusi Nuranisa, *Puzzle Sebagai Media Bermain Untuk Melatih Kemandirian Anak Usia Dini*, Jurnal Pendidikan Early Childhood Vol 2 No 2a, (November 2018).

M. Dimiyati Mahmud, *Psikologi Suatu Pengantar*, (Yongyakarta: Penerbit ANDI).

Melyani, *Penggunaan Media Animasi Dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B2 Taman Kanak-kanak Aftihu Jannah Sukarame Bnadar Lampung*,(Skripsi Mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, Jurusan PIAUD, Fakukltas Tarbiyah dan Keguruan, Tahun 2017).

Nesna Agustriana,*Pengaruh Metode Edutainment dan Konsep Diri Terhadap Keterampilan Sosial Anak*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, (November 2013).

Ni Putu Sriastuti, *Peningkatan Minat Belajar dan Kemampuan Dasar Kognitif Melalui Penggunaan Media Puzzle Pada Anak Kelompok B TK Dharma Kumara Pedungan Denpasar*,e-Journal Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha Program Studi Pendidikan Dasar Volume 4 (Tahun 2014).

Novi Mulyani, *Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini*, Jurnal Rushan Fikr, Vol 3 No 2, Januari 2014.

Nur Bani Na'im, *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng Di TK Aisyiah Bustanul Athfal 44 Kecamatan Banyumanik Kota Semarang*, Jurnal Belia, Volume 4 Nomor 2, (Tahun 2015).

Peraturan Meteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Putri AdmiPerdani,*Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Permainan Tradisional Pada Anak TK B*, Jurnal Pendidikan Usia Dini, Volume 7 Edisi 2, (November 2013).

Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)* (Penerbit Alfabeta Bandung 2016).

Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*, (Jakarta: PT Rineka Cipta 2014).

Syamsu Yusuf, *Perkembangan Peserta Didik*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada 2013).

Yesi Ratnasari, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Peningkatan Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di TK LPM Ramanendra, Skripsi Mahasiswa Universitas Lampung 2018*, diakses Pada Tanggal 10 Mei 2019, Pukul 22.34.

Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, (Jakarta: PT indeks Permata Putri 2013).

