

PENERAPAN METODE BERMAIN BERBANTUAN MEDIA *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL PADA ANAK

Ni Luh Tika Kristina Dewi¹, I.G.A. Agung Sri Asri², Made Putra³

¹Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
^{2,3}Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Sekolah Dasar
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail : tikrisdewi@yahoo.com¹, xgungasrix@gmail.com²,
putramd3112@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial, setelah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada anak kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Jaya Denpasar. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah Anak Kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 TK Kumara Jaya Denpasar, sebanyak 18 orang. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode observasi dan instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi. Setelah data terkumpul kemudian di analisis dengan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan sosial setelah penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* pada anak Kelompok B1 Semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Jaya Denpasar sebesar 16,5%. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase kemampuan sosial anak pada siklus I sebesar 69,43% dengan kriteria sedang menjadi sebesar 85,93% pada siklus II yang ada pada kriteria tinggi. Dengan demikian disimpulkan penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Jaya Denpasar.

Kata-kata kunci: metode bermain, media *puzzle*, kemampuan sosial

Abstract

This study aims to determine the increase in social development, after the application of media-assisted method of playing puzzle in children group B1 Semester II Academic Year 2015/2016 in kindergarten Kumara Jaya Denpasar. This research is a classroom action research (PTK) is conducted in two cycles. The subject of research is the Son Group B1 Semester II Academic Year 2015/2016 TK Kumara Jaya Denpasar, about 18 people. Collecting data in this study conducted by the method of observation and data collection instruments used were observation sheet. After the data collected then analyzed with descriptive statistical analysis and quantitative descriptive analysis method. The results showed that an increase in social development after the implementation of media-assisted method of playing puzzle for children Group B1 Semester II Academic Year 2015/2016 in kindergarten Kumara Jaya Denpasar 16.5%. It can be seen from the increase in the average percentage of social development of children in the first cycle of 69.43% with moderate criteria amounted to 85.93% in the second cycle which is on high criteria. Thus concluded the application of media-aided method of playing puzzle can enhance social development in children in group B1 semester II academic Year 2015/2016 in kindergarten Kumara Jaya Denpasar.

Keywords : Playing method , media puzzle , social development

PENDAHULUAN

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental. Anak memiliki karakteristik tertentu yang khas dan tidak sama dengan orang dewasa, mereka selalu aktif, dinamis, antusias dan ingin tahu terhadap apa yang dilihat, didengar, dirasakan, mereka seolah-olah tak pernah berhenti bereksplorasi dan belajar. Pendidikan anak usia dini pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan, dan pendidikan pada anak dengan menciptakan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperoleh dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru, dan bereksperimen yang akan berlangsung secara berulang-ulang melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (Sujiono, 2011:6).

Mutiah (2010:6) "Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosial emosional, bahasa, dan komunikasi". Berbagai potensi yang dikembangkan pada anak usia dini, kemampuan sosial merupakan salah satu potensi yang sangat penting untuk dikembangkan.

Yusuf & Sugandhi (2013:65) Mengemukakan bahwa, "Kemampuan sosial adalah pencapaian kematangan dalam hubungan atau interaksi sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan norma agama. Dalam proses belajar di sekolah, kematangan kemampuan sosial ini dapat dimanfaatkan atau dimaknai dengan memberikan tugas-tugas kelompok, baik yang membutuhkan tenaga fisik, maupun tugas yang membutuhkan pikiran".

Secara bahasa, sosial berarti sesuatu yang berkenaan dengan orang lain atau masyarakat. Sosial juga bisa berarti

suka memperhatikan kepentingan umum, seperti suka menolong, menerima, dan sebagainya (Wiyani, 2014:123). Berdasarkan beberapa pendapat mengenai kemampuan sosial, maka sangatlah perlu untuk membentuk kemampuan sosial yang baik untuk anak sejak usia dini. Wahana untuk membentuk kemampuan sosial anak selain dilingkungan rumah dan masyarakat, kemampuan sosial juga dapat dibentuk di sekolah, di sekolah anak harus mulai dilatih untuk mengembangkan sosialnya. Oleh karena itu guru harus mampu memilih metode dan media yang tepat serta dapat menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan, dan perkembangan anak, agar perkembangan sosial anak nantinya dapat berkembang dengan baik, anak mampu mengatur perkembangan perilaku emosionalnya, anak dapat bergaul dengan orang-orang yang berada dilingkungan sekolahnya serta anak dapat diterima dilingkungan sosialnya.

Berdasarkan hasil observasi dilapangan bahwa ditemukan ada beberapa anak yang kemampuan sosialnya masih rendah, seperti anak kurang bersosialisasi dengan teman, bermain dengan group tersendiri, dan senang mengganggu temannya. Dari 18 anak kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar, nampak ada 13 orang anak atau jika dipersentasekan 72% anak kemampuan sosialnya masih dalam kategori rendah (mendapat skor 2), 5 orang anak atau 28% anak kemampuan sosialnya dapat dikategorikan berkembang sesuai harapan (mendapat skor 3) menurut guru anak-anak ini sudah dapat mengendalikan emosinya dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Selain melakukan pengamatan, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas kelompok B1 yaitu Ibu Desak Putu Reza Maylita. Dari wawancara tersebut diperoleh jawaban, "menurut Ibu, kemampuan sosial anak di kelompok B1 itu masih rendah, hal itu terlihat dari banyaknya anak yang tidak menunjukkan kemampuan sosial yang baik seperti, ada anak yang senang mengganggu temannya, bermain dengan group tersendiri dan ada juga yang hanya diam tidak mau berinteraksi dengan teman. Didalam kelas dalam sehari selalu saja ada anak-anak yang bertengkar, menangis,

berebut mainan dan ada juga yang suka mengejek temanya. Oleh karena itu kemampuan sosial anak perlu dibimbing lagi.”

Berdasarkan hasil observasi awal kemampuan sosial pada anak kelompok B1 di TK Kumara Jaya Denpasar menunjukkan bahwa nilai $M\% = 57,00\%$ dan setelah dikonversikan kedalam PAP Skala Lima kemampuan sosial anak di kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar berada pada kriteria rendah. Rendahnya kemampuan sosial anak kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar disebabkan karena guru tidak terfokus dalam membimbing anak agar kemampuan sosialnya berjalan dengan baik, hal itu terlihat dari banyaknya anak-anak menunjukkan perilaku sosial yang kurang baik, seperti senang mengganggu teman, bermusuhan dengan teman, dan ada juga yang tidak mau berinteraksi dengan teman.

Strategi yang diterapkan guru jika ada anak yang bermasalah dengan kemampuan sosial biasanya guru hanya memberi teguran dan nasihat kepada anak, seperti contoh ketika ada seorang anak yang senang sekali mengganggu teman-temannya, ketika kejadian itu terjadi, guru hanya memberikan teguran dan nasihat kepada anak, hasilnya ternyata teguran dan nasihat yang guru berikan tidak dapat merubah perilaku anak tersebut bahkan anak mengulangi perilaku senang mengganggu temannya kembali.

Berdasarkan kondisi tersebut untuk memperbaiki kemampuan sosial anak, salah satu hal yang harus dilakukan adalah dengan memberikan perhatian yang khusus dalam memperbaiki kemampuan sosial anak salah satunya ialah dengan menerapkan metode bermain berbantuan media *puzzle*. Metode bermain dengan berbantuan media *puzzle* dipilih karena, metode bermain merupakan suatu cara yang dirancang agar anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan akan ada konsekuensinya (Moeslichatoen, 2004:33).

Kemudian media *puzzle* adalah, media yang dirancang agar dapat dimainkan oleh anak secara berkelompok namun anak juga tetap dapat berusaha untuk mengerjakan tugasnya sendiri dengan saling bekerjasama menyusun setiap kepingan *puzzle* dengan susunan yang benar. Metode bermain dengan berbantuan media *puzzle* akan mampu melatih sifat kooperatif anak, anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang, sedih, antusias dsb), serta melatih anak menjalin hubungan yang baik dengan orang-orang yang ada dilingkungan sosialnya.

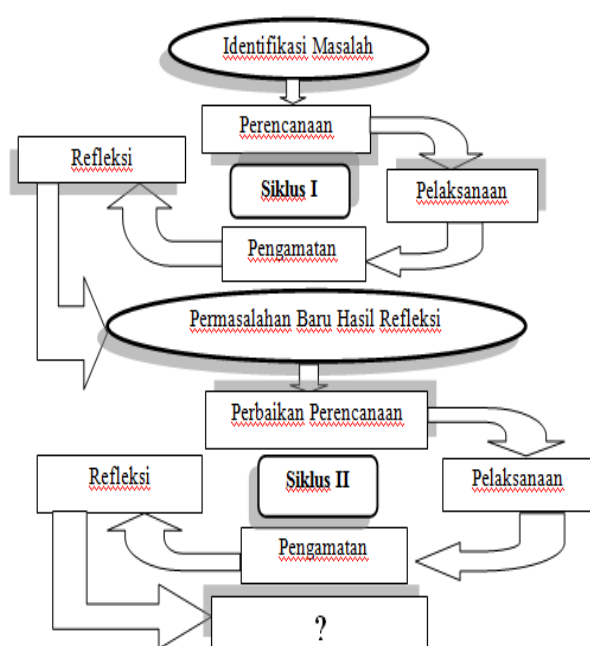
Media *puzzle* dirancang agar anak dapat menggunakannya bermain dengan berkelompok, dapat menumbuhkan rasa kebersamaan, dan diharapkan akan mampu meningkatkan kemampuan sosial anak di TK Kumara Jaya Denpasar. Penelitian ini juga didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Serli (2014), bahwa melalui permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Penelitian yang dilakukan oleh Antariyani (2015) juga relevan dengan penelitian ini, karena penelitian yang dilakukan oleh Antariyani menunjukkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan kognitif pada anak setelah diterapkannya metode bermain melalui kegiatan rebut tempat dengan memanfaatkan variasi media. Sebagaimana kajian relevan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok B1 semester Genap di TK Kumara Jaya Denpasar.

Berdasarkan paparan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial pada Anak Kelompok B1 Semester Genap di TK Kumara Jaya Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II di TK Kumara Jaya tahun pelajaran 2015/2016 yang berlokasi di

Jl.Raya Sesetan 113 A Br.Tengah, Desa Pakraman Sesetan, Kecamatan Denpasar Selatan. Subjek dalam penelitian ini adalah anak-anak kelompok B1 TK Kumara Jaya Sesetan yang berjumlah 18 anak, yang terdiri dari 6 anak perempuan dan 12 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, melaksanakan tindakan, observasi atau pemantauan, dan refleksi. Adapun rancangan dari penelitian tindakan kelas pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 01. Gambar Rancangan Penelitian Tindakan Kelas (Iskandar, 2012:47)

Tahap Perencanaan dalam perencanaan bukan hanya berisi tentang tujuan atau kompetensi yang harus dicapai akan tetapi juga harus lebih ditonjolkan perlakuan khususnya oleh guru dalam proses pembelajaran". Ini berarti perencanaan yang disusun harus dijadikan pedoman seutuhnya dalam proses pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pada perencanaan ini adalah sebagai berikut. (1) Merencanakan pembelajaran yang akan diterapkan dalam RPPH, (2) Menentukan pokok bahasan, (3) Mengembangkan skenario, (4) Menyiapkan sumber belajar atau media pembelajaran,

(5) Mengembangkan format evaluasi, (6) Mengembangkan format observasi pembelajaran berupa instrumen penilaian dalam bentuk lembar observasi.

Tahap pelaksanaan, Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran bermain berbantuan media *puzzle* yang telah disusun pada tahap perencanaan. Dalam siklus I dan II pada penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 9 kali pertemuan, 8 kali pertemuan untuk melaksanakan tindakan dan 1 kali pertemuan untuk melaksanakan evaluasi. Langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan tindakan, disesuaikan dengan tindakan yang telah disusun dalam perencanaan.

Setelah tahap pelaksanaan maka akan diadakan tahap observasi atau pengamatan. Kegiatan yang dilakukan pada pengamatan ini adalah mengamati kemampuan sosial anak setelah diterapkannya metode bermain berbantuan media *puzzle*. Pengamatan dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran terhadap aktifitas yang dilakukan anak, hasil belajar, serta mengamati perilaku anak dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan bersama dengan guru kelas. Proses dan hasil dicatat pada instrumen penilaian pada lembar observasi.

Tahap terakhir dalam pelaksanaan penelitian ini adalah tahap refleksi, Tahap ini dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan atau melaksanakan evaluasi tentang kemampuan sosial anak. Hasil yang diperoleh dapat menjadi acuan pemecah masalah terbaik dan ditetapkan sebagai alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Alternatif tindakan ini akan ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan penelitian kelas untuk ke siklus selanjutnya.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode observasi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Observasi dilakukan terhadap kegiatan peneliti dan anak dalam menerapkan metode bermain dengan berbantuan media *puzzle*.

Analisis data yang digunakan adalah metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Analisis statistik deskriptif adalah suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan teknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata (Mean), median (Me) dan modus (Mo) untuk menggambarkan keadaan suatu objek tertentu sehingga di peroleh kesimpulan umum. Sedangkan metode analisis deskriptif kuantitatif adalah suatu cara pengolahan data yang di lakukan dengan jalan menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan atau persentase mengenai keadaan suatu objek yang di teliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014:76). Metode analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah data kemampuan sosial yang di tentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima sebagai berikut.

Tabel 1. Tabel Pedoman Konversi PAP Skala Lima Tentang Tingkatan Kemampuan Sosial

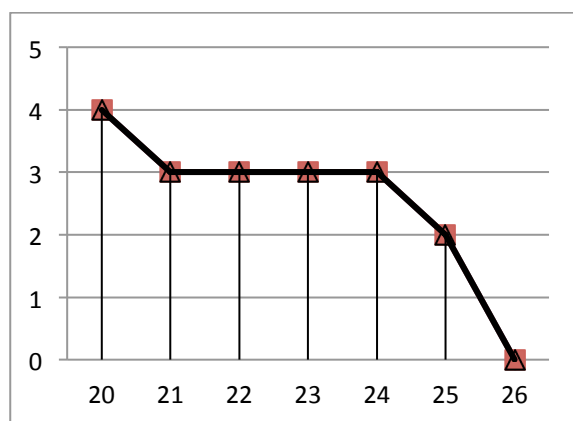
Persentase Kemampuan Sosial	Kriteria Kemampuan Sosial
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

Penelitian ini dinyatakan berhasil jika terjadi perubahan positif skor rata-rata dari pra-siklus ke siklus berikutnya dan jika dikonversikan pada pedoman PAP Skala lima tentang tingkat kemampuan sosial berada pada rentang 80-89% dengan kriteria **tinggi**. Apabila terjadi peningkatan skor rata-rata dari siklus berikutnya dan mampu mencapai kriteria tinggi maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* berhasil meningkatkan kemampuan sosial anak.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada bulan Maret-April 2016 di kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar tahun ajaran 2015/2016 dengan jumlah subjek sebanyak 18 anak. Tema yang digunakan pada saat penelitian ini berlangsung adalah alat komunikasi dan alam semesta. Siklus I terdiri dari sembilan kali pertemuan, delapan kali pembelajaran, dan satu kali untuk evaluasi di akhir siklus dengan metode observasi. Begitu pula dengan siklus II terdiri dari Sembilan kali pertemuan, delapan kali untuk pembelajaran dan satu kali untuk evaluasi akhir. Siklus I menunjukkan hasil dari analisis statistik deskriptif berupa $Mo=20,00$, $Me=22,00$ $M=22,22$. Apabila data tersebut divisualisasikan ke dalam grafik polygon maka akan tampak sebagai berikut.



Gambar 02. Grafik Data Kemampuan Sosial Siklus I

Berdasarkan perhitungan dari gambar 02 terlihat Modus, Median, Mean, dimana $Mo < Me < M$ ($20,00 < 22,00 < 22,22$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan sosial siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor perkembangan sosial anak kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar cenderung rendah.

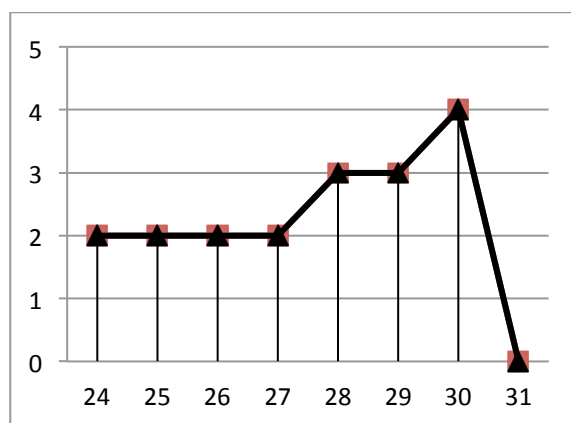
Pedoman Konversi Skala Lima tentang kemampuan sosial anak yaitu persentase 90-100 kriteria kemampuan sosial anak sangat tinggi, persentase 80-89

kemampuan sosial anak tinggi, persentase 65-79 kriteria kemampuan sosial anak sedang, persentase 55-64 kriteria kemampuan sosial anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria kemampuan sosial anak sangat rendah. Nilai $M\% = 69,43\%$ yang dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat kemampuan 65-79 yang berarti bahwa tingkat kemampuan sosial anak pada siklus I berada pada kriteria sedang.

Dari hasil pengamatan dan temuan peneliti selama pelaksanaan tindakan pada siklus I terdapat beberapa kendala-kendala yang menyebabkan tingkat kemampuan sosial anak kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar berada pada kriteria sedang, Adapun kendala-kendala yang peneliti hadapi saat penerapan siklus I sebagai berikut. Anak belum mampu menyimak arahan yang disampaikan guru dengan baik karena perhatian anak hanya terfokus kepada media *puzzlenya* saja dan ingin buru-buru melakukan permainan, oleh sebab itu banyak sekali anak yang tidak mengikuti aturan permainan yang telah disampaikan guru. Masih ada anak yang tidak sabar menunggu giliran untuk bermain hingga terjadi tindakan saling dorong mendorong. Anak masih belum memahami tujuan dari pembelajaran dengan menggunakan *puzzle* ini, sehingga masih ada anak yang belum mau menunjukkan sikap berkerjasama mengerjakan tugas dengan kelompok. Oleh sebab itu kemampuan sosial anak kelompok B1 di TK Kumara Jaya Denpasar masih perlu ditingkatkan pada siklus II. Hal yang dilakukan guru pada siklus II yaitu Sebelum memberikan pengarahan dan bimbingan mengenai aturan dan tata cara menggunakan *puzzle*, sebaiknya jarak anak dengan *puzzle* tidak terlalu dekat, agar anak mau fokus dengan penjelasan yang guru berikan. Guru sebaiknya memberikan penjelasan kepada anak bahwa semua anak akan mendapatkan giliran untuk

bermain, dan apabila anak-anak tidak mau bersabar dalam menunggu giliran maka sebaiknya berikan penjelasan kepada anak, bahwa mereka tidak akan diizinkan untuk bermain dan tidak akan mendapat hadiah. Berikan penjelasan kepada anak bahwa dalam menyusun kepingan *puzzle* ini diperlukan adanya kerjasama antara anggota kelompok, dan jelaskan juga kepada anak bahwa kelompok yang terlebih dahulu dapat menyelesaikan kepingan *puzzle* maka kelompok tersebut akan mendapatkan hadiah.

Hasil analisis siklus II menunjukkan $Mo=30,00$, $Me=28,00$, $M=27,5$. Jika divisualisasikan ke grafik polygon maka akan tampak sebagai berikut.



Gambar 03. Grafik Data Kemampuan Sosial Siklus II

Berdasarkan perhitungan dari gambar 03 terlihat Median, Mean, Modus, dimana $Mo > Me > M$ ($30,00 > 28,00 > 27,5$), sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data-data kemampuan sosial siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor kemampuan sosial anak kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar cenderung tinggi.

Pedoman Konversi Skala Lima tentang kemampuan sosial anak yaitu persentase 90-100 kriteria kemampuan sosial anak sangat tinggi, persentase 80-89 kemampuan sosial anak tinggi, persentase 65-79 kriteria kemampuan sosial anak sedang, persentase 55-64 kriteria

kemampuan sosial anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria kemampuan sosial anak sangat rendah. Nilai M% = 85,93% yang dikonversikan kedalam PAP skala lima berada pada tingkat kemampuan 80-89 yang berarti bahwa tingkat kemampuan sosial anak pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Secara umum proses pembelajaran dengan berbantuan media *puzzle* untuk meningkatkan kemampuan sosial anak sudah berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari adanya peningkatan rata-rata persentase (M%) hasil belajar dari siklus I ke siklus II, sehingga peneliti memandang penelitian ini cukup sampai di siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Pembahasan

Penyajian hasil penelitian di atas memberikan gambaran bahwa dengan penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak. Hal ini dapat dilihat dari analisis data mengenai kemampuan sosial anak dapat diuraikan sebagai berikut.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan di TK Kumara Jaya Denpasar pada anak kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2015/2016 selama dua siklus menunjukkan terjadinya peningkatan kemampuan sosial setelah penerapan metode bermain dengan berbantuan media *puzzle*. Sebelum diberikan tindakan, persentase tingkat perkembangan sosial pada anak kelompok B1 di TK Kumara Jaya Denpasar tergolong rendah. Sedangkan penelitian dikatakan berhasil apabila anak mengalami tingkat kemampuan sosial yang tinggi. Berdasarkan perbaikan serta menciptakan kegiatan pembelajaran yang dipaparkan pada refleksi siklus I, maka pada siklus II diperoleh adanya peningkatan terhadap kemampuan sosial anak yaitu dari 69,43% pada siklus I, meningkat menjadi 85,93% pada siklus II yang tergolong tinggi, yang berada pada tingkat penguasaan 80-89%. Dengan demikian, pada siklus II kemampuan sosial anak dikatakan berhasil meningkat sesuai dengan kriteria yang

diharapkan. Adapun temuan-temuan yang diperoleh selama pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut.

- 1) Anak yang pada awalnya menunjukkan perilaku sosial kurang baik menjadi baik dan mampu berinteraksi yang baik dengan teman-temannya
- 2) Peneliti dalam hal ini berperan sebagai guru yang memberi motivasi kepada anak agar dapat menyimak arahan dari guru dengan baik dan juga memberi bimbingan kepada anak jika ada hal yang belum anak pahami.
- 3) Secara garis besar proses pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang direncanakan oleh peneliti, sehingga hasil belajar yang diharapkan tercapai.

Terjadinya peningkatan pada kemampuan sosial anak dalam penelitian tindakan kelas ini, disebabkan oleh rasa tertarik anak pada kegiatan menyusun *puzzle*. Sehingga kemampuan anak khususnya dalam kemampuan sosial semakin meningkat dan kegiatan pembelajaran dapat mencapai hasil yang diinginkan.

Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan kemampuan sosial pada anak dengan menerapkan metode bermain berbantuan media *puzzle*. Dalam pendidikan anak usia dini banyak kemampuan yang dapat dibentuk melalui metode bermain dan media *puzzle* karena, metode bermain berbantuan media *puzzle* ini merupakan media yang cocok untuk digunakan dipaud, mengingat bahwa bermain merupakan dunia anak, dengan bermain anak akan dapat mengasah berbagai tahapan kemampuannya, sedangkan *puzzle* merupakan media edukatif yang sangat menarik dan tentunya merupakan media yang sangat disukai oleh anak-anak. *Puzzle* ini merupakan media yang memang dirancang untuk dapat memperbaiki kemampuan sosial anak, *puzzle* merupakan media yang dimainkan dengan berkelompok. Dengan mengajak anak bermain menggunakan media *puzzle* anak akan dapat belajar bertingkah laku sesuai dengan yang dapat diterima dilingkungan sosialnya karena dalam bermain *puzzle* ini akan ada beberapa

aturan bermain yang harus diikuti oleh anak, dengan *puzzle* anak akan dapat memahami pentingnya kerjasama dengan sesama teman dalam melakukan kegiatan, anak juga akan belajar mengendalikan dirinya ketika berhadapan dengan orang lain.

Menurut Moeslichatoen (2004:33) “melalui bermain anak akan dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya”. Sedangkan media *puzzle* merupakan media yang sangat menarik dan sangat digemari oleh anak-anak, media *puzzle* merupakan permainan yang dilakukan anak berkelompok dengan menyusun potongan gambar pada karton sehingga menjadi sebuah gambar yang utuh.

Media pembelajaran *puzzle* memiliki fungsi yaitu dengan media *puzzle*, anak akan mampu menumbuhkan rasa solidaritas dengan sesama teman, anak dapat menumbuhkan rasa kekeluargaan antar siswa, dapat melatih strategi dalam bekerja sama antar siswa, menumbuhkan rasa kebersamaan sesama siswa, dapat menumbuhkan rasa saling menghormati dan menghargai antarsiswa, menumbuhkan rasa saling memiliki antarsiswa, anak akan mampu mentaati peraturan ketika bermain, dan media *puzzle* akan dapat menghibur para siswa di dalam kelas (Ayu, 2004:109).

Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Serli (2014), Hasil penelitian menerangkan melalui permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bekerja sama dengan teman sebaya. Persentase pada aspek ini pada kondisi awal hanya 7% kemudian pada siklus I naik menjadi 27% dan pada siklus II naik lagi menjadi 87%. Jadi dapat disimpulkan kemampuan sikap sosial anak dapat meningkat dengan optimal melalui kerja sama dalam menyusun potongan *puzzle*.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Lestari (2015) relevan dengan penelitian ini, karena penelitian yang dilakukan oleh Lestari menunjukkan bahwa terjadi

peningkatan perkembangan kognitif dalam pengenalan bilangan pada anak kelompok B1 semester II di TK Kemala Bhayangkari 5 Klungkung setelah diterapkannya metode bermain berbantuan media *puzzle* angka, dengan persentase hasil penelitian memperoleh hasil rata-rata 70,5% pada siklus I dan meningkat dengan rata-rata 87,16% pada siklus II. Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Antariyani (2015) juga relevan dengan penelitian ini, karena penelitian yang dilakukan Antariyani menunjukkan bahwa terjadi peningkatan perkembangan kognitif pada anak kelompok A TK Ikal Widya Kumara Denpasar setelah diterapkannya metode bermain, dengan persentase hasil penelitian memperoleh rata-rata 59,02% siklus I dan meningkat dengan rata-rata 82,52% pada siklus II.

Penerapan metode bermain dengan berbantuan media *puzzle* dapat memberikan pengaruh besar terhadap kemampuan sosial anak. Berdasarkan hasil penelitian dan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain berbantuan media *puzzle* telah dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak kelompok B1 di TK Kumara Jaya Denpasar Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data sebagaimana disajikan dalam bab IV, maka dengan demikian dapat diinterpretasikan terdapat peningkatan kemampuan sosial pada anak kelompok B1 TK Kumara Jaya Denpasar setelah diterapkan metode bermain berbantuan media *puzzle* sebesar 16,5%. Ini terlihat dari peningkatan rata-rata persentase kemampuan sosial anak pada siklus I sebesar 69,43% yang berada pada kategori sedang, menjadi 85,93% pada siklus II yang berada pada kategori **tinggi**. Dengan demikian dapat disimpulkan Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* Mampu Meningkatkan Kemampuan Sosial pada Anak Kelompok B1 Semester Genap di TK Kumara Jaya Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016.

Berdasarkan simpulan diatas, dapat diajukan saran-saran sebagai berikut. Kepada peserta didik, peserta didik

diharapkan akan mampu meningkatkan kemampuan sosial yang baik, karena keberhasilan seseorang dalam mengelola kemampuan sosialnya akan dapat menjadikannya memiliki perilaku yang baik ketika berhubungan dengan orang lain. Kepada guru TK Kumara Jaya Denpasar, disarankan agar secara terus-menerus mampu berinovasi dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam mengembangkan sosial anak agar anak dapat memiliki perilaku yang baik serta dapat memiliki hubungan yang baik dengan orang-orang yang ada disekitarnya. Kepada kepala TK, disarankan agar mampu memberikan motivasi atau dorongan terhadap guru-guru untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang nantinya akan mampu meningkatkan perkembangan sosial anak selanjutnya. Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai metode bermain berbantuan media *puzzle* dalam lingkungannya yang lebih luas, dengan menggunakan variasi media yang lebih beragam dan lebih menarik, sehingga dapat membuat anak-anak belajar lebih senang dalam belajar di TK. Disarankan juga kepada peneliti lain untuk mengembangkan metode bermain berbantuan media *puzzle* tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan sosial saja, melainkan juga dapat meningkatkan aspek perkembangan lainnya pada anak-anak TK.

DAFTAR PUSTAKA

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Antariyani, Kadek Junia Dwi. 2015. "Penerapan Metode Bermain Melalui Permainan Rebut Tempat dengan Memanfaatkan Variasi Media untuk Meningkatkan perkembangan Kognitif pada Anak Kelompok A Semester 2 TK Ikal Widya Kumara Denpasar Tahun Pelajaran 2014/2015". Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Ayu, Shinta. 2014. *Segudang Game Edukatif Mengajar*. Jogjakarta: Diva Press.
- Iskandar. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Referensi GP Press Group.
- Lestari, Komang Ayu Sri. 2014. "Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media *Puzzle* Angka Untuk Meningkatkan Kognitif dalam Pengenalan Bilangan pada Anak Kelompok B1 Semester II di TK Kemala Bayangkari 5 Klungkung". Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Pendidikan Ganesha.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Prayuanti, Endah. 2012. "Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain pada Kelompok B di TK PKK 54 Pacung Pendowoharjo Sewon Bantul". Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Saraswati, Sylvia. 2014. *Aneka Permainan Bayi dan Anak*. Jogjakarta: Katahati.
- Serli, Marlina. 2014. "Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan *Puzzle* Buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi". Tugas Akhir (tidak diterbitkan). Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Padang.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks Permata Puri Media.

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Mengelola & Mengembangkan Kecerdasan Sosial & Emosi Anak Usia Dini*. Yogyakarta: AR-Ruzz Media.

Yus, Anita. 2011. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.

Yusuf, Syamsu dan Nani M. Sugandhi. 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.