

**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK
MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF ULAR TANGGA USIA 4-5
TAHUN DI TK AISYIYAH PUCANGAN 1**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah
Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta Untuk Memenuhi
Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Dalam Bidang
Pendidikan Islam Anak Usia Dini**



Oleh:

SILMI KAFAH

153131056

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2022

NOTA PEMBIMBING

Hal : Skripsi Sdr. Silmi Kaffah

NIM : 153131056

Kepada
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah
UIN Raden Mas Said
Di Surakarta.

Assalamu'alaikum WrWb

Setelah membaca dan memberikan arahan dan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi sdr:

Nama : Silmi Kaffah

NIM : 153131056

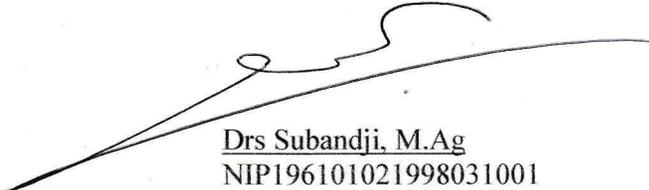
Judul : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF ULAR TANGGA USIA 4-5
TAHUN DI TK AISYIYAH PUCANGAN 1

Telah memenuhi syarat untuk diajukan pada sidang munaqosyah skripsi guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini. Demikian, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum WrWb

Surakarta, November 2022

Pembimbing,



Drs Subandji, M.Ag
NIP196101021998031001

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF ULAR TANGGA USIA 4-5 TAHUN DI TK AISYIYAH PUCANGAN yang disusun oleh Silmi Kaffah telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Skripsi Univeraitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta pada hari Jum'at, tanggal 2 Desember 2022 dan dinyatakan memenuhi syarat guna memperoleh gelar Sarjana dalam bidang Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Penguji 2

Merangkap Sekretaris : **Drs. Subandji, M.Ag**
NIP.19610102 199803 1 001



Penguji 1

Merangkap Ketua : **Tri Utami, M.Pd.I**
NIP.19920108 201903 2 024



Penguji Utama

: **Rosida Nur Syamsiyati, S.Pd., M.Pd**
NIP.19760408 201701 2 163



Surakarta, 20 Desember 2022

Mengetahui,

a.n Dekan,

Wakil Dekan 1




Dr. Hj. Siti Choiriyah, S.Ag., M.Ag
NIP.19730715 199903 2 002

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim dengan rahmat Allah yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang dan dengan penuh rasa syukur, Skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Kepada Bapak saya Sumardi dan Ibu saya Siti Zakiyah yang telah membesarkan, mendidik, mendo'akan dengan penuh kasih sayang dan kesabaran
2. Kepada adik saya Hafid Assidiqi, dan sepupu-sepupu saya yang selalu menasehati saya agar menyelesaikan tugas ini
3. Kepada Alm nenek saya Dhaimah, terima kasih sudah memberikan motivasi dukungannya sebelum beliau wafat.
4. Kepada Dwi susanti, S.Pd. rekan kerja saya, terimakasih sudah memberikan dukungan kepada saya,
5. Kepada rekan-rekan PIAUD 1A dan 2B 2015 yang telah menemani berjuang selama tahun ini.
6. Kepada rekan mengajar di TK Aisyiyah Pucangan yang telah memberikan dukungan dan semangat untuk menyelesaikan skripsi
7. Kepada seluruh pengurus Aisyiyah Pucangan yang sudah memberikan dukungan untuk menyelesaikan skripsi
8. Almamater UIN Raden Mas Said

MOTTO

— jangan perselit diri sendiri, buat itu jadi lebih mudah seperti sebuah senyuman—

(D'sankay)

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Silmi Kaffah

NIM :153131056

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi saya yang berjudul
“UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK
MELALUI PERMAINAN KOOPERATIF ULAR TANGGA USIA 4-5 TAHUN
DI TK AISYIYAH PUCANGAN 1” adalah asli hasil karya atau penelitian saya
sendiri bukan plagiasi dari karya orang lain.

Apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah hasil plagiasi maka
saya siap dikenakan sanksi akademik

Surakarta, 18 November 2022

Yang menyatakan



Silmi Kaffah
Silmi Kaffah
NIM 153131056

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum WrWb

Alhamdulillah, segala puji dan syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan bimbingan-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Kooperatif Ular Tangga Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Pucangan.

Shalawat dan salam semoga tetap senantiasa dilimpahkan kepada junjungan dan uswatun hasanah kita, Rasulullah Muhammad saw. Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak lepas dari adanya bimbingan, motivasi, dan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu kami menghaturkan terimakasih kepada:

1. Prof Dr H Mudhofir, S.Ag, M.Pd selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
2. Prof. Dr. H. Baidi, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
3. Tri Utami SPd, M.Pd selaku Sekertaris Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Surakarta
4. Drs Subandji, M.Ag selaku pembimbing skripsi yang tak pernah henti-hentinya memberikan dukungan, dorongan, dan semangat dalam mengerjakan skripsi hingga selesai.

5. Rohmi Juniatin, S.Pd selaku Kepala Sekolah dan Seluruh Guru TK Aisyiyah Pucangan 1 Dukuh Sanggrahan Desa Pucangan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo
6. Murid TK Aisyiyah Pucangan 1 Dukuh Sanggrahan Desa Pucangan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo yang telah membantu dalam melaksanakan penelitian ini
7. Segenap dosen dan karyawan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah Universitas Islam Negeri Surakarta
8. Kepala Perpustakaan UIN Raden Mas Sahid Surakarta beserta staff yang telah melayani dengan ramah kebutuhan literatur dalam penyusunan skripsi
9. Teman-teman kelas PIAUD yang memberikan do'a dan dukungan dalam penyusunan skripsi ini
10. Semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu, yang turut serta membantu dalam proses penyusunan skripsi ini
11. Penulis juga menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan Semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca pada umumnya

Penulis



Silmi Kaffah
NIM: 153131056

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
NOTA PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
MOTTO	v
PERNYATAAN KEASLIAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	xi
ABSTRAK	xiv
DAFTAR TABEL	xiiv
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
1. Manfaat Toeritis	8
2. Manfaat Praktis	9
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Teori	11

1. Kemampuan Sosial emosional Anak	11
a. Pengertian kemampuan sosial emosional anak	11
b. Urgensi kemampuan sosial emosional anak	13
c. Karakteristik perkembangan sosial emosional anak	17
d. Ruang lingkup kemampuan sosial emosional anak	18
e. Factor yang mempengaruhi perkembangan	21
f. Strategi pengembangan kemampuan.....	24
2. Permainan Kooperatif	26
a. Pengertian permainan kooperatif	26
b. Tujuan permainan kooperatif	28
c. Jenis-jenis permainan kooperatif.....	30
d. Langkah-langkah permainan.....	33
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu	37
C. Kerangka Berfikir	43
D. Hipotesis Tindakan	46
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	47
B. Setting Penelitian	47
C. Subjek Penelitian	48
D. Teknik Pengumpulan Data	49
E. Teknik Validitas Data	52
F. Indikator Kinerja	52
G. Prosedur Tindakan	53

H. Teknik Analisis Data.....	58
------------------------------	----

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi kondisi awal	59
B. Deskripsi penelitaian tiap siklus.....	62
1. Deskripsi siklus I pertemuan I	62
2. Deskripsi siklus I pertemuan II	73
3. Deskripsi siklus II pertemuan I	82
4. Deskripsi siklus II pertemuan II.....	91
C. Pembahasan.....	99

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	103
B. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Indikator Pencapaian kemampuan Social Emosional	3
Tabel 1.2 Presentase Kemampuan Sosial Emosional.....	6
Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan sosial Emosional.	19
Tabel 4.1 Data presentase nilai pra siklus.....	61
Tabel 4.2 Data presentase nilai I pertemuan I.....	70
Tabel 4.3 Data presentase nilai pra siklus dan silus I pertemuan I	72
Tabel 4.4 Data presentase nilai I pertemuan II	80
Tabel 4.5 Data presentase nilai I pertemuan I dan silus I pertemuan II..	81
Tabel 4.6 Data presentase nilai II pertemuan I	89
Tabel 4.7 Data presentase nilai I pertemuan II dan silus II pertemuan I	91
Tabel 4.8 Data presentase nilai II pertemuan II	97
Tabel 4.9 Data presentase nilai sosial emosional silus II pertemuan I dan siklus II pertemuan II	99
Tabel 4.10 Presentase kemampuan sosial emosional kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1	101

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Ular Tangga.....	34
Gambar 2.2 Alur Rangka Berfikir.....	46
Gambar 4.2 Gambar grafik	61

ABSTRAK

Silmi Kaffah, *Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Permainan Kooperatif Ular Tangga Usia 4-5 Tahun Di Tk Aisyiyah Pucangan 1*, Skripsi: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah, UIN Raden Mas Said Surakarta,.

Pembimbing : Drs, Subandji M.Ag

Kata Kunci : Kemampuan, Sosial Emosional, Permainan Kooperatif.

Masalah dalam penelitian ini adalah kemampuan sosial emosional anak belum berkembang dengan baik sesuai dengan standar tingkat pencapaian perkembangan Anak-anak mengalami kesulitan ketika memahami konsep bermain dengan aturan, serta ada permasalahan dalam media yang digunakan pendidik kurang bervariasi. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan kooperatif di TK Aisyiyah Pucangan 1 Dukuh Sanggrahan Desa Pucangan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan Agustus 2022 sampai dengan bulan November 2022. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama dua siklus dan dilaksanakan dalam empat tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik Analisis data penelitian diambil menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif dengan cara membandingkan data yang diperoleh dari kondisi awal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan permainan kooperatif ular tangga dapat meningkatkan kemampuan perkembangan sosial emosional, anak usia dini kelompok A pada TK Aisyiyah Pucangan 1 Dukuh Sanggrahan Desa Pucangan Kecamatan Kartasura berjumlah 20 anak dengan kemampuan sosial emosional sudah meningkat tiap siklusnya, baik dari siklus I pertemuan I sampai siklus II pertemuan II. Kondisi awal atau pra siklus presentase kemampuan anak dalam sosial emosional dengan kategori berkembang sesuai setandar atau (BSH dan BSB) hanya mencapai presentase 35%. Pada siklus I pertemuan I mengalami peningkatan menjadi 30%. Siklus I pertemuan II mengalami peningkatan mencapai 45%, pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan mencapai 55%. dan pada siklus II pertemuan II kemampuan sosial emosional anak kelompok A mengalami peningkatan presentase mencapai 70% Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 Dukuh Sanggrahan Desa Pucangan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Anak Usia Dini menerangkan bahwa sistem pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan yang lebih lanjut. Usia dini sering disebut sebagai *the golden age fase*, karena pada masa ini berbagai kemampuan anak tumbuh berkembang dengan pesat. Menurut pendapat Fadillah (2012:19) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, yaitu koordinasi motorik kasar dan halus, intelegensi, sosial emosional, bahasa, komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Pemberian stimulasi dan fasilitas yang tepat pada masa ini akan sangat berpengaruh pada proses perkembangan anak berikutnya. Hurlock menyebutkan bahwa usia dini sebagai usia masa kanak-kanak awal yang mengaju pada usia prasekolah untuk membedakan dengan masa ketika anak harus menghadapi tugas-tugas pada saat mulai mengikuti pendidikan formal (Asrul,2016:113). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Anak Usia Dini adalah waktu dimana pemberian

rangsangan atau stimulus yang tepat untuk membentuk dan membantu pertumbuhan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih lanjut.

Anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang bagus diyakini mampu membangun suasana yang kondusif, sehingga menimbulkan semangat motivasi belajar. Perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dimasyarakat tempat anak berada. Senada dengan pendapat di atas, menurut Sanan (2013: 45), perkembangan sosial emosional meliputi perubahan pada seseorang dengan orang lain, perubahan emosinya, perubahan kepribadiaannya. Artinya dalam perkembangan seorang anak dalam kehidupannya akan mengalami perubahan sosial emosionalnya sesuai dengan tingkat kematangan dalam hubungan dengan orang lain, teman sebaya, atau orang tuanya.

Perkembangan emosi anak usia prasekolah sangat kuat, pada usia ini keadaan emosi anak penuh dengan ketidakseimbangan karena anak mudah ke luar dari fokus, dalam arti bahwa anak mudah terbawa ledaka emosi sehingga mereka sulit dibimbing dan diarahkan. Menurut Dwi yulianti (2010: 11), ciri kehidupan emosi-sosial pada anak adalah menyukai bermain, untuk sosial anak umumnya dapat dengan cepat menyesuaikan diri secara sosial. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 tahun 2014 tentang standar Nasional Pendidikan anak Usia Dini menyatakan bahwa

ruang lingkup yang harus dikuasai dalam perkembangan social emosional sebagai berikut:

Tabel 1.1 Indikator Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia 4-5 tahun
Kesadaran diri	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. Mengendalikan petasaan Menunjukkan rasa percaya diri Memahami peraturan dan disiplin Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) Bangga terhadap hasil karya sendiri
Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	Menjaga diri sendiri dari lingkungan sekitarnya Menghargai keunggulan orang lain Mau berbagi, menolong, dan membantu teman
Perilaku Prosocial	Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan Menghargai orang lain Menunjukkan rasa empati

Berdasarkan ruang lingkup perkembangan social emosional anak usia 4-5 tahun yang harus dikuasai, maka dapat disimpulkan pada focus penelitian ini adalah mengenai peningkatan kemampuan social emosional. Kemampuan social emosional yang harus dikuasa sesuai dengan tingkat pencapaian perkembangan social emosioanl anak usia 4-5 tahun sebagai berikut: (1) memahami peraturan dan disiplin. (2) memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah). (3) mau berbagi, menolong, dan membantu

teman. (4) menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif.

Menurut Piaget dalam Sri (2021:78), bermain merupakan latihan untuk mengkonsolidasikan berbagai pengetahuan dan keterampilan yang baru dikuasai, sehingga dapat berfungsi secara efektif. Menurut Ali Nugraha dan Yeni rachmawati (2019: 9.15) bermain kooperatif adalah permainan yang melibatkan sekelompok anak, dimana setiap anak mendapatkan peran dan tugas masing-masing yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan bersama. Tidak jauh dengan pendapat Meyke Tedjasaputra, (2008:23) permainan kooperatif adalah salah satu bentuk permainan yang ditandai dengan adanya kerja sama atau pembagian tugas dan pembagian peran kepada anak yang terlibat dalam permainan untuk mencapai satu tujuan bersama. Permainan ular tangga menurut (Askalin, 2013: 12) adalah permainan yang dikenal di seluruh nusantara. Permainan ini menggunakan tiga peralatan, yaitu dadu, bidak, dan papan ular tangga. Permainan ular tangga dimainkan oleh dua orang atau lebih. Media permainan ular tangga ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan, semangat dalam belajar.

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian, TK Aisyiyah sebagai lembaga pendidikan anak usia dini, berusaha memberikan layanan pendidikan yang sesuai dengan usia dan tingkat perkembangan ditunjuk untuk menjadi satu kelompok tidak dan kemampuan anak. Namun pada kenyataannya masih banyak permasalahan yang ada dalam pelaksanaan

program tersebut. Adapun masalah mendasar yang dihadapi oleh guru TK Aisyiyah Pucangan adalah kurangnya kemampuan sosial emosional anak dalam berinteraksi, anak belum mau bermain dan berbagi bersama temannya. Contohnya dalam pembelajaran mewarnai, ada anak yang mau meminjam pensil warna pada temannya tetapi temannya tersebut tidak mau memberi pinjaman pensil warna. Kemudian, diketahui pula masih ada anak rendah social emosionalnya dalam hal keterampilan social emosi seperti tidak mau membantu teman pada saat melakukan kegiatan sehingga anak cenderung individualis walaupun anak dalam keadaan berkegiatan kelompok. Demikian juga masih ada anak yang tidak mau bekerja sama dengan teman ditunjukkan dengan hal anak menolak bermain secara bersama-sama, merebut mainan dan ingin menguasai mainan tersebut, contohnya ketika anak asyik bermain balok tiba-tiba ada anak yang datang dan merebut tanpa mengatakan pinjam kepada temannya. Ketika anak diajak bermain dengan menerapkan aturan contohnya ada anak yang masih bermain tidak menerapkan aturan main bermain dengan bermain lari-larian, tidak mau menunggu giliran, anak ketika diajak bermain belum bisa menunjukkan antusiasme dalam berkegiatan, masih sering mengatakan tidak bisa sebelum mencoba. mudah emosi/marah-marah, contohnya ketika anak bermain secara bersama-sama ada anak tiba-tiba teriak dan marah-marah karena didekati teman, anak tidak mau ditinggal orangtua saat disekolah, serta dalam hal berinteraksi masih terdapat pula anak yang enggan berbicara dengan

temannya dalam melakukan kegiatan, belum optimalnya stimulus yang diberikan oleh guru (Agustus).

Hasil observasi pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan, dari 20 peserta didik, masih ada beberapa anak dalam perkembangan kemampuan sosial emosional anak masih rendah. Dikarenakan kurangnya stimulus atau metode yang digunakan monoton dan tidak variatif yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Contohnya guru masih menggunakan metode klasikal, lebih sering menggunakan lembar kerja, tanpa memberikan praktik yang nyata tentang konsep bekerjasama, berbagi, mentaati peraturan yang berlaku.

Hasil observasi presentase kemampuan social emosional dalam bersosialisasi, mentaati peraturan permainan, dan bekerjasama sebagai berikut.

Tabel 1.2 presentase kemampuan social emosional

No	Perkembangan Sosial Emosional Peserta Didik	Kondisi Awal	
		F	%
1.	Berkembang Sesuai Baik (BSB)	3	15%
2.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	20%
3.	Mulai Berkembang (MB)	6	30%
4.	Belum Berkembang (BB)	7	35%
	Jumlah	20	100%

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan bersama guru pada bulan Agustus 2022 yang lalu di TK Aisyiyah Pucangan 1 kartasura, ditemukan bahwa kemampuan sosial emosional kelompok A yang berjumlah 20 orang anak usia 4-5 tahun yang telah memenuhi setandar (BSB dan BSH) sebanyak 7 dari 20 anak dengan presentase (35%). Ditemukan anak kemampuan social emosional belum berkembang dan mulai berkembang (BB dan MB) adalah 65%. Sedangkan yang menjadi harapan penelitian kemampuan social emosional anak di TK Aisyiyah Pucangan apabila kemampuan social emosional anak mencapai target pada berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapan mencapai pada presentase 70%.

Berangkat kondisi di atas, peneliti tertarik untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional mereka melalui penelitian tindakan kelas dengan judul” Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Permainan Kooperatif di TK Aisyiah Pucangan Kartasura.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka dapat diambil masalah yang berkenaan dengan penelitian ini :

1. Kemampuan sosial emosional anak masih rendah.
2. Metode pembelajaran yang diterapkan masih menggunakan metode bercakap-cakap, klasikal dan menggunakan lembar kerja.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih efektif, efisien, terarah dan dapat dikaji lebih mendalam maka diperlukan pembatasan masalah. Adapun pembatasan masalah yang dikaji dalam penelitian ini adalah pengembangan kemampuan sosial emosional anak kelompok A TK Aisyiah Pucangan Kartasura.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka yang menjadi fokus permasalahan dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut : ” Apakah dengan metode permainan kooperatif mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Aisyiyah Pucangan Kartasura?”

E. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam memahami peraturan dan disiplin, memiliki sikap gigih, mau menolong, menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan melalui permainan kooperatif ular tangga pada usia 4-5 tahun di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan, Kartasura, Sukoharjo.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat

memberikan pemahaman dalam penggunaan metode permainan kooperatif dengan media ular tangga dalam upaya meningkatkan kemampuan social emosional anak.

- b. Untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Hasil penelitian diharapkan dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan mengajar guru di kelas, menambah wawasan tentang metode pembelajaran kooperatif yang tepat khususnya dalam pembelajaran social, serta dapat meningkatkan minat dalam melakukan penelitian.

b. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak, anak mampu mengendalikan emosi, dan dapat meningkatkan perkembangan social emosional

c. Bagi sekolah

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu menyelesaikan masalah yang terjadi selama proses belajar mengajar berlangsung terutama masalah meningkatkan perkembangan kemampuan social emosional anak dengan metode permainan kooperatif dengan media ular tangga.

3. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat menjadi pedoman dalam penelitian selanjutnya, serta memberikan makna kerja sama antara guru dan siswa dalam upaya meningkatkan kemampuan social emosional anak dengan metode permainan kooperatif melalui media ular tangga.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Sosial Emosional Anak

a. Pengertian Kemampuan Sosial Emosional Anak

Sosial emosional merupakan aspek yang terdiri dari dua kata berbeda namun maknanya tidak dapat dipisahkan. Perkembangan sosial adalah kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang sekitar agar dapat menyesuaikan diri untuk mengikuti suatu pola perilaku sosial (Mayar, 2013: 459). Dalam hal ini, kemampuan sosialisasi anak didapatkan melalui pengalaman dan juga kesempatan-kesempatan dalam bergaul dan menyesuaikan diri dengan orang-orang di sekitarnya. Tidak hanya terbatas pada teman sebaya, namun juga kepada saudara, orang dewasa bahkan orang tua.

Perilaku anak dalam bersosialisasi berupa proses di mana mereka melatih kepekaan diri terhadap rangsangan sosial terutama tuntutan untuk bergaul dengan orang lain. Dalam hal ini Hurlock dikutip oleh Hamzah (2015: 20) menyampaikan bahwa terdapat tiga proses perkembangan sosial di antaranya adalah:

- 1) Berperilaku menyesuaikan dengan norma di masyarakat agar diterima secara baik di lingkungan sosial

- 2) Memainkan peran masing-masing individu sesuai dengan tuntutan yang ada di lingkungan sosial
- 3) Memiliki sikap positif terhadap individu yang ada di kelompok sosial

Sedangkan perkembangan emosional menurut Hurlock (1978: 56) adalah kemampuan dalam mengelola perasaan yang dialami oleh seorang individu akibat respon terhadap suatu keadaan. Dengan kata lain kemampuan emosional ini berwujud perasaan batin seseorang yang dapat memunculkan gejala seperti takut, cemas, senang, sedih dan selalu ingin tahu. Perkembangan sosial emosional anak yang demikian berkaitan erat dengan pencapaian kematangan seorang anak dalam hubungan sosial emosional yang berupa proses belajar untuk menyesuaikan diri, saling berkomunikasi dan bekerja sama. Perkembangan sosial emosional anak sebagaimana yang disampaikan di atas membuat anak memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi mereka. Apabila anak berhasil melewati tahap tersebut, maka anak akan terbantu untuk belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan. Secara tidak langsung kemampuan anak dalam memahami perasaan dan keadaan sekitar ketika berinteraksi semakin terlatih.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan, kemampuan sosial emosional adalah suatu bentuk kemampuan

anak yang secara tidak langsung. Oleh sebab itu dibutuhkan stimulus dalam meningkatkan kemampuan anak dalam sosial emosional. Untuk dapat menstimulus kemampuan sosial emosional anak dapat menggunakan berbagai kegiatan yang menarik dan sesuai dengan perkembangan sosial emosional. Maka dari itu penulis dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam menunggu giliran antusiasme pada anak kelompok A TK Aisyiyah pucangan I menggunakan kegiatan permainan kooperatif ular tangga.

b. Urgensi Kemampuan Sosial Emosional Anak

Perkembangan aspek sosial emosional anak harus selalu diperhatikan. Selain untuk mengetahui tumbuh kembang anak, ternyata juga berfungsi untuk meminimalisasi adanya ketidaknormalan pada perkembangan anak. Perkembangan tersebut bervariasi sesuai dengan usia anak yang pada akhirnya mempengaruhi perilaku anak ketika menginjak dewasa. Maka dari itu, sedini mungkin orang tua harus mengenali permasalahan apa saja yang menyangkut emosional anaknya. Berikut adalah urgensi memahami dan mengenali kemampuan social emosional anak menurut Wiyani (2014: 29-33).

1) Membantu anak mengenal lingkungan sekitar

Salah satu aspek emosi sosial yang paling penting bagi seorang anak adalah ketika dapat membantu mereka bersosialisasi. Membangun hubungan social harus diajarkan sejak anak usia dini, seperti melatih untuk berani memperkenalkan diri, memulai berinteraksi dan belajar bertukar pikiran. Seiring berjalannya pertumbuhan anak, maka perkembangan emosi juga berubah menjadi perkembangan sosial. Pada tahap anak-anak harus didampingi untuk dapat mengatasi konflik secara bersama-sama agar perkembangan sosial anak dapat berdampak positif.

2) Membantu anak belajar mandiri dalam segala hal

Rentang usia anak antara usia 1 sampai 2 terkadang sering merasa tidak nyaman ketika dipisahkan dari orang terdekat. Hal tersebut harus dikendalikan agar kepribadian anak mulai terbentuk dengan melatih anak berada jauh dari orang terdekat untuk sementara waktu. Dengan pembiasaan demikian, anak akan terlatih mandiri dan mampu mengerti kondisi orang lain.

3) Membantu mengenali perasaan pada anak

Anak dengan usia 2-3 tahun sering mengalami ledakan emosi. Untuk menghadapi hal seperti itu, sebagai orangtua dapat memberikan waktu luang kepada anak agar mereka menenangkan diri kemudian berlatih menceritakan apa yang mereka rasakan. Anak jangan dibiarkan menyimpan atau memendam perasaan karena akan menjadi kebiasaan buruk. Hal ini sangat membantu anak untuk mengenali dan memahami perasaannya. Seperti diketahui, bahwa emosi terbagi menjadi emosi positif dan emosi negative yang dari keduanya dapat diajarkan untuk mendukung perkembangan emosi.

4) Membantu anak menyelesaikan masalah

Perkembangan sosial emosional pada anak sangat penting untuk diperhatikan karena dapat membantu anak memecahkan masalah. Anak-anak mulai belajar mengatasi masalah pada rentang usia 4-5 tahun. Dalam hal ini, orangtua dapat mengajarkan anak bagaimana cara meminta maaf kepada teman, cara mengucapkan terima kasih, dan lain sebagainya. Ketika meminta anak untuk belajar meminta maaf, maka orangtua juga harus menjelaskan apa kesalahan dan resikonya agar anak mengerti dan tidak mengulangnya lagi.

5) Membantu anak untuk mengekspresikan diri

Anak cenderung melihat dan mengikuti tindakan atau perilaku orang-orang di sekitarnya meskipun tidak tahu apakah itu baik atau buruk. Hal tersebut dapat digunakan sebagai perantara untuk membantu anak mengungkapkan perasaan mereka. Cara yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan ruang kepada anak untuk bercerita, kemudian berikan respons berupa tanggapan positif untuk membuat anak erasa dihargai.

Mengingat begitu pentingnya kemampuan sosial dan kemampuan emosional pada anak, masing-masing memiliki peran yang daripada keduanya perlu dipahami untuk mempermudah dalam menentukan kehidupan sosial seorang anak. Sebagai bagian yang tidak terpisahkan, pengelolaan emosi harus sejak dini dikembangkan karena emosi merupakan wujud dari komunikasi dalam mengungkapkan perasaan. Ketika antara anak satu dengan yang lain mampu berkomunikasi dengan baik, maka kehidupan sosial mereka juga berjalan dengan baik. Karena kedua aspek kemampuan tersebut nantinya akan menjadi dasar bagi perkembangan aspek-aspek yang lain.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan aspek sosial emosional sangat penting dan harus diperhatikan. Selain itu urgensi kemampuan sosial emosional

adalah bentuk untuk mengenali dan memahami sejauh mana untuk mengenal lingkungan sekitar, belajar mandiri, belajar dalam membantu menyelesaikan masalah, mengenali perasaan anak, membentuk anak dalam mengeksperikan diri untuk mengetahui kemampuan sosial emosional.

c. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak

Karakteristik sosial emosional pada anak khususnya usia 4-6 tahun pada umumnya berlangsung secara singkat dan berakhir secara tiba-tiba. Dengan kata lain perkembangan emosi mereka masih bersifat sementara yang biasanya timbul akibat adanya rasa bangga, rasa malu atau bahkan rasa bersalah. Munculnya hal tersebut dikarenakan anak sudah mulai memahami dan mengikuti aturan. Menurut Seomariati dalam Nurjannah (2017: 53) karakteristik bersosialisasi pada anak TK usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut:

- 1) Anak sudah bisa memilih sahabat dan biasanya mereka memiliki satu atau dua sahabat namun dikarenakan beberapa hal sahabat ini sering berganti.
- 2) Anak memiliki kelompok bermain dalam bentuk kecil dan tidak terorganisir dengan baik sehingga kelompok tersebut mudah sekali terpecah.
- 3) Anak lebih mudah bermain dengan teman yang usianya lebih tua di atas mereka.

- 4) Perselisihan antar anak sering terjadi meskipun tidak berlangsung lama

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa karakteristik, dapat dilihat bahwa anak dengan rentang usia 4-6 tahun cenderung belum bisa mengontrol emosi mereka dengan baik dan mengekspresikan emosi tersebut secara bebas. Anak akan terlihat sering murung dan marah serta merasa iri apabila keinginan diri mereka tidak terpenuhi. Dalam fase tersebut menunjukkan bahwa anak membutuhkan perhatian lebih dari orang sekitarnya. Perkembangan sosial anak mulai terlihat dari kemampuan mereka membentuk kelompok kecil ketika bermain atau melakukan suatu hal. Dalam kelompok tersebut anak belajar untuk mematuhi aturan yang ada dan mulai bisa menyadari adanya perubahan-perubahan terhadap perasaan orang lain sehingga dengan memahaminya anak akan lebih mudah ketika berinteraksi dan bermain dengan teman sebaya.

d. Ruang Lingkup Kemampuan Sosial Emosional Anak

Emosi pada masa awal kanak-kanak sering terjadi ketidakseimbangan. Anak lebih mudah terbawa suasana sehingga sulit mengendalikan emosi yang berakibat pada hubungan sosialnya dengan teman sebaya. Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan sosial emosional anak, maka dapat dilakukan dengan mengukur kemampuan tersebut. Berikut akan dipaparkan tingkat

pencapaian perkembangan sosial emosional anak usia dini berdasarkan Peraturan Menteri No. 58 Tahun 2010 tentang standart pendidikan anak usia dini.

Tabel 2.1 Tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional

Lingkup pembelajaran	Tingkat pencapaian perkembangan	
	Usia 3-4 tahun	Usia 4-5 tahun
Sosial Emosional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki sikap mandiri dalam berbagai kegiatan 2. Mau berbagi, dan membantu teman 3. Antusiasme dalam permainan kompetitif 4. Mampu mengendalikan perasaan 5. Mentaati peraturan yang berlaku 6. Menunjukkan rasa percaya diri 7. Menjaga diri sendiri dan lingkungannya 8. Menghargai orang lain 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan. 2. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman 3. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 4. Mengenal tata krama dan sopan santun 5. Memahami peraturan dan disiplin 6. Menunjukkan rasa empati 7. Memiliki sikap

		<p>gigih (Tidak mudah menyerah)</p> <p>8. Bangga terhadap hasil karya sendiri</p> <p>9. Menghargai keunggulan orang lain</p>
--	--	--

Berdasarkan tingkat pencapaian perkembangan yang disampaikan di atas, secara garis besar domain sosial emosional anak meliputi kemampuan dalam menunjukkan antusiasme melakukan permainan kompetitif secara positif, terbiasa dan memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah, memahami peraturan dan disiplin dalam segala hal, serta bisa menolong, membantu teman dan mau berbagi. Sebagaimana indikator kemampuan sosial emosional khusus anak TK Aisyiyah Pucangan 1 untuk mengetahui peningkatan kemampuan anak.

Pencapaian tersebut tentunya dapat tercapai melalui proses pembelajaran yang di dalamnya tidak lepas dari mengembangkan kemampuan sosial emosional. Pembelajaran tidak hanya didapat ketika di sekolah, melainkan di keluarga serta lingkungan masyarakat. Karena bagaimanapun juga pengetahuan dikonstruksi oleh lingkungan, sehingga harus terjalin hubungan yang baik dan kondusif di manapun anak berada.

e. Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak

Perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh beberapa faktor yang tidak hanya mampu menimbulkan hal yang mendorong bahkan menimbulkan hal yang dapat menghambat perkembangan. Bukan hanya anak, akan tetapi orangtua dan pendidik dapat mengalami gangguan jika beberapa faktor tersebut tidak dapat dikendalikan dengan baik. Adapun faktor-faktor yang dimaksudkan menurut Setiawan dalam (Nugraha, 2008: 45) adalah:

1) Keadaan anak

Keadaan fisik anak maupun hal-hal yang berkaitan dengan diri mereka seperti usia dan tingkat intelegensi mempunyai pengaruh yang cukup signifikan terhadap perkembangan emosi anak. Seperti misal seorang anak yang memiliki fisik kurang lengkap atau cacat merasa tidak percaya diri dan beranggapan bahwa mereka berbeda dengan yang lain. Sehingga hal tersebut membuat anak menjadi mudah tersinggung bahkan menarik diri dari lingkungan sekitar.

2) Konflik yang terjadi dalam proses perkembangan

Setiap fase perkembangan yang dilalui seorang anak pada umumnya harus melalui berbagai macam konflik. Dalam konflik tersebut terdapat konflik yang mampu dilalui dengan

mudah dan ada juga yang harus melewati gangguan atau hambatan saat menghadapinya. Anak yang tidak dapat mengatasi dan melewati konflik biasanya akan mengalami gangguan emosi.

3) Lingkungan keluarga

Sebagai lingkungan pertama bagi anak, pola pengasuhan dan pendidikan dari keluarga sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak. Pendampingan dan pemberian energi positif dari keluarga terutama orangtua mampu menumbuhkan emosi positif. Dalam hal ini, perkembangan emosi anak akan terlatih dengan adanya pendidikan dasar dari keluarga atau orang terdekat.

4) Lingkungan sosial-masyarakat

Stimulus pada anak tidak hanya didapatkan dari lingkungan keluarga. Justru lingkungan sekitar yang ada di sekeliling anak lah yang mampu menimbulkan berbagai stimulus yang dapat memicu anak dalam berekspresi. Hal tersebut mempengaruhi kepribadian anak yang berujung pada perkembangan sosial emosional mereka. Apalagi pengalaman sosial di lingkungan sekitar merupakan pelengkap adanya pengalaman di dalam lingkungan keluarga sehingga pola perilaku anak akan terbentuk.

5) Lingkungan sekolah

Sebagai lembaga pendidikan, sekolah dapat membantu menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan sosial emosional anak didik. Beberapa perilaku yang terbentuk dari adanya hubungan antara anak didik dengan guru atau anak didik dengan sesama teman sebaya mampu mempengaruhi kemampuan sosial emosional.

Secara umum beberapa faktor yang disebutkan di atas merupakan faktor utama yang turut serta dalam mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak. Yang mana jika dikategorikan, sebenarnya hanya ada dua faktor yang mempengaruhi yaitu faktor dari dalam diri anak dan faktor dari luar (faktor lingkungan). Dikarenakan kemampuan sosial merupakan hasil dari pembentukan lingkungan dan bukan bawaan dari lahir, maka tentunya faktor-faktor tersebut harus selalu diperhatikan.

Sehingga perlu digaris bawahi bahwa selain faktor dalam diri individu anak seperti keadaan fisik maupun intelegensi, anak akan lebih mudah dalam mengembangkan kemampuan sosial dalam diri mereka jika terdapat kecocokkan dan kesenangan dengan lingkungan.

f. Strategi Pengembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak

Kemampuan sosio-emosional dalam perkembangannya melalui beberapa tahap yang di dalamnya menerapkan berbagai macam cara atau upaya. Sebagai kemampuan yang berkaitan dengan perilaku yang perubahannya ditimbulkan oleh situasi tertentu sehingga mengarah kepada keberlangsungan kehidupan sosial, kemampuan sosio-emosional menjadi aspek yang memerlukan perhatian sama. Menurut Hamzah (2015: 17) terdapat beberapa upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kemampuan emosional anak di antaranya yaitu dengan memberikan contoh atau keteladanan, memberikan pendidikan baik formal, non formal maupun informal dengan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran, menyelenggarakan kegiatan di luar pembelajaran (*outbond*), menceritakan kisah-kisah teladan dan lain sebagainya.

Pernyataan tersebut sejalan dengan yang disampaikan Nugraha (2008: 73) bahwa agar dapat menunjang perkembangan sosial emosional anak terdapat beberapa upaya di antaranya adalah:

1) Pembelajaran berbasis tema

Pembelajaran demikian melibatkan pengalaman langsung anak untuk diintegrasikan ke dalam pembelajaran. Kemudian melalui pembelajaran tersebut, guru memberikan

kesempatan kepada anak untuk dapat mengembangkan keterampilan dan kemampuan anak sesuai kebutuhan mereka masing-masing.

2) Kegiatan rutin

Kegiatan rutin dapat disamakan juga dengan kegiatan pembiasaan. Adapun tujuan adanya kegiatan tersebut adalah untuk membiasakan diri terhadap perilaku tertentu yang dianggap penting bagi pola kehidupan anak baik di masa sekarang maupun masa mendatang.

3) Kegiatan terprogram

Kegiatan terprogram merupakan kegiatan terencana. Terprogram di sini maksudnya adalah kegiatannya sudah menjadi agenda yang dirancang sedemikian rupa untuk jangka pendek maupun jangka panjang.

4) Kegiatan spontan

Pengembangan sosial emosional anak dapat dilakukan melalui kegiatan spontan seperti respon yang diberikan anak ketika konsentrasi mereka teralihkan oleh suatu hal. Di mana beberapa kegiatan pembelajaran sudah semestinya dilakukan guru saat awal pembelajaran. Semisal guru sedang menjelaskan materi, tiba-tiba terdengar suara dentuman keras

yang mengakibatkan fokus anak teralihkan dan menimbulkan respon berupa pertanyaan. Dalam hal ini, guru dapat memanfaatkan dengan menjawab pertanyaan anak sekaligus menyampaikan atau menyisipkan hal-hal positif di dalamnya.

5) Keteladanan

Pemberian contoh-contoh yang baik dalam perbuatan maupun perkataan dapat menjadi pembelajaran positif berupa keteladanan yang bisa diberikan kepada anak. Dengan keteladanan tersebut anak akan meniru bahkan menerapkannya ke dalam kehidupan mereka.

Dari uraian di atas dapat diketahui bahwa ada beberapa strategi yang bisa dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak tidak serta merta dilakukan tanpa adanya pertimbangan dan pemahaman yang matang terhadap kondisi anak. Komponen-komponen perkembangan yang turut serta dalam keberhasilan kemampuan sosial emosional anak perlu dianalisis secara mendalam agar dalam proses pelaksanaan strategi dapat berjalan dengan lancar.

2. Permainan Kooperatif

a. Pengertian permainan kooperatif

Bermain menurut Hurlock dikutip Purnama (2017: 42) merupakan segala bentuk aktivitas yang daripadanya dilakukan

semata-mata untuk mendapat kesenangan tanpa menghitung hasil akhir dari aktivitas yang tersebut. Dalam hal ini, permainan kooperatif diartikan sebagai permainan yang dilakukan oleh sekelompok anak sesuai dengan peran dan tugas masing-masing untuk mencapai tujuan bersama yang sudah ditetapkan sebelumnya. Bermain sambil belajar menjadi salah satu prinsip belajar bagi anak usia dini yang dimaknai belajar melalui sebuah permainan (Sujiono, 2009: 144). Dengan permainan yang demikian anak dapat tumbuh secara lebih aktif dalam sosial emosionalnya. Perilaku kerjasama dan saling membantu terhadap sesama juga terbentuk dengan sendirinya. Karena di dalam permainan kooperatif, perkembangan anak baik secara fisik maupun mental akan terlatih di mana anak akan terdorong untuk selalu berkomunikasi dan belajar memahami orang lain.

Pernyataan di atas sejalan dengan pengertian bermain kooperatif menurut Vygotsky dikutip dalam (Sujiono, 2009: 87) yaitu bermain simbolik di mana masing-masing anak memiliki peran tertentu yang kemudian melaksanakan perannya dengan saling bergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan bermain guna mengembangkan kemampuan berfikir abstrak. Permainan kooperatif tersebut melibatkan interaksi sosial antar anak di mana mereka akan berlatih untuk saling berbagi dalam waktu tertentu, mematuhi peraturan yang ada dan belajar membantu teman lain

menyelesaikan permasalahan. Dengan demikian anak akan terlatih baik dari segi kemampuan kognitif, kemampuan komunikasi, kemampuan sosial, kemampuan mengendalikan emosi maupun keterampilan dalam mengambil keputusan.

Pelaksanaan bermain kooperatif yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran membawa pengaruh positif terutama bagi anak usia dini. Sebagaimana yang disampaikan di atas, selain perkembangan anak dari segala aspek membaik, ternyata otot dan juga bagian tubuh anak akan terlatih dengan sendirinya. Di sinilah poin penting yang harus diperhatikan oleh para pendidik bahwa ketika anak selalu mempunyai ketertarikan tinggi melakukan aktivitas permainan kooperatif tersebut, maka guru juga terbantu tidak hanya dalam mendidik namun juga dalam mengembangkan potensi yang dimiliki anak.

Berdasarkan beberapa definisi di atas dapat disimpulkan bahwa permainan kooperatif merupakan kegiatan yang melibatkan sekelompok anak dengan pembagian peran dan tugasnya masing-masing agar mereka saling bekerja sama dan bertanggung jawab untuk bersama-sama mencapai tujuan tertentu.

b. Tujuan permainan kooperatif

Dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, bermain kooperatif mempunyai peran penting dalam menunjang

keduanya. Berikut adalah beberapa tujuan dari diadakannya permainan kooperatif menurut Ibrahim (2000: 15).

1) Peningkatan hasil belajar akademik

Pembelajaran yang di dalamnya menyisipkan permainan kooperatif dan mencakup berbagai macam tujuan sosial secara tidak langsung dapat turut serta meningkatkan prestasi akademik anak. Model pembelajaran yang demikian membantu siswa memahami konsep pembelajaran yang dirasa sulit. Sehingga nilai akademik siswa akan meningkat dan hasil pembelajaran menjadi lebih maksimal.

2) Penerimaan perbedaan individu

Berdasarkan tujuannya, pembelajaran kooperatif dapat memberikan kesempatan bagi siswa dengan berbagai latar belakang dan kondisi yang berbeda untuk bekerja sama dan belajar saling menghormati. Hal tersebut dapat diciptakan dengan adanya sifat saling ketergantungan pada tugas akademik maupun tugas lain.

3) Pengembangan keterampilan sosial

Tujuan lain dari pembelajaran kooperatif adalah untuk mengajarkan keterampilan dalam berkolaborasi antar siswa.

Dengan kolaborasi tersebut, siswa akan terlatih kemampuan sosialnya.

Permainan kooperatif dinilai sebagai salah satu cara yang cukup efektif untuk menstimulasi kompetensi sosial emosional anak. Melalui permainan tersebut guru akan lebih menguasai kompetensi anak berdasarkan catatan kompetensi anak yang sudah berkembang, sedang berkembang maupun yang mengalami hambatan untuk berkembang. Berdasarkan tujuan permainan kooperatif yang sudah dipaparkan, menurut Henniger dalam Mulyanto, dkk (2017: 147) terdapat manfaat diadakannya permainan kooperatif, di antaranya: 1) mengembangkan intelektual anak, 2) mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak, 3) mengembangkan kemampuan berbahasa pada anak, 4) mengembangkan fisik-motorik anak dan 5) mengembangkan kreativitas pada anak.

Pernyataan di atas menunjukkan bahwa stimulus permainan dapat mendukung tumbuh kembang anak secara optimal. Karena bermain merupakan dunia anak-anak dan melalui permainan tersebut anak mampu mempelajari berbagai hal yang baru.

c. Jenis-jenis permainan kooperatif

Permainan kooperatif tidak hanya terdiri dari satu jenis bentuk permainan. Melainkan terdapat beberapa bentuk permainan

sebagaimana yang dikemukakan oleh Purnama (2015: 207) sebagai berikut:

- 1) Memasangkan gambar dengan tulisan
- 2) Merancang gambar
- 3) *Puzzle*
- 4) Balok
- 5) Lego
- 6) Punggung berantai
- 7) *Blind ball* (bola buta)
- 8) Carilah bagian tubuhku
- 9) dan lain sebagainya.

Berdasarkan jenis permainan kooperatif yang bervariasi di atas, dalam penelitian ini yang digunakan adalah permainan kooperatif dengan media ular tangga. Melalui media pembelajaran tersebut, diharapkan anak menjadi lebih dekat dengan teman sebaya dan mampu mengelola emosi ketika permainan berlangsung. Dengan demikian kemampuan sosial emosional anak akan terlatih dengan adanya interaksi dan kolaborasi antar anak didik. Dalam hal ini terdapat beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan permainan kooperatif, sebagaimana yang disampaikan Cartledge & Milburn dikutip oleh Purnama (2017: 43) sebagai berikut:

- a) Selalu melibatkan seluruh anak termasuk anak yang ditinggal temannya, kemudian mengarahkan anak tersebut agar turut memulai permainan dengan mengajak anak lain untuk bermain.
- b) Melatih anak agar selalu berbagi ketika bermain dan sabar menunggu giliran atau dilatih untuk bermain secara bergilir
- c) Membiasakan menyentuh anak dengan sentuhan yang lembut
- d) Melatih anak untuk membantu teman lain yang jatuh atau sedang mengalami kesulitan
- e) Melatih anak untuk selalu berbiacara manis ketika berbincang dengan teman sebaya dan memanggil teman dengan nama yang mereka senangi serta membiasakan agar fokus pada kelebihan teman bukan kelemahannya.

Beberapa hal di atas apabila dapat dikondisikan dengan baik, maka pembelajaran dengan menerapkan permainan kooperatif di dalamnya akan terlaksana dengan optimal. Dengan demikian tujuan permainan yang telah diintegrasikan ke dalam pembelajaran dapat tercapai.

d. Langkah-langkah permainan ular tangga kooperatif

Ular tangga manual adalah ular tangga yang mempunyai papan yang terbuat dari modifikasi kain spanduk dan kertas warna yang memiliki ukuran 28x28 pertiap kotaknya. Start awal di bagian pojok kiri bawah dan finish di pojok kanan atas. Ular tangga ini memiliki 1 tangga dan 1 ular. Permainan dapat naik tangga jika terdapat petak ujung tangga dan sebaliknya pemain harus turun melalui ular apabila berada dipetak ujung ekor ular. Untuk menentukan jumlah gerakan yang diperoleh pemain dapat menggunakan dadu. Pada ular tangga ini tidak menggunakan aturan kick pemain lain. Jika ada pemain berada dalam petak yang telah ditempati pemain lain, maka pemain yang sebelumnya tidak kembali ke posisi awal permainan. Kedua pemain tersebut akan berada diposisi yang sama. Selain itu, jika pemain mendapat angka enam pada dadu maka pemain tidak mendapatkan giliran tambahan. Pemain akan menang apabila pemain berada di petak akhir yaitu petak nomor terakhir (disesuaikan dengan kebutuhan petak) pada papan permainan. Apabila pemain berada di pengujung akhir permainan dan jumlah dadu melebihi petak akhir papan maka pemain diharuskan mundur sebanyak kelebihan jumlah dadunya.

Dalam permainan ular tangga memiliki tujuan melalui permainan ini diharapkan anak yaitu, memiliki ketertarikan yang tinggi karena papan permainan yang berwarna warni, mengalami pengalaman yang baru dalam bermain, melatih konsentrasi dan ketekunan dalam memainkan permainan, melatih sosial emosional anak. Manfaat yang diperoleh anak:

mengembangkan kemampuan kognitif, memiliki rasa toleransi, meliki rasa tanggung jawab.



Gambar 2.1 Rencana Media ular tangga

- 1) Scenario permainan dalam pembelajaran
 - a) Kegiatan bermain permainan ular tangga dapat dilakukan pada kegiatan atau tahapan inti.
 - b) Susunlah RPPH sehingga peoses pembelajaran anak usia dini melalui media permainan ini bisa optimal, terarah dan aspek kemampuan yang diharapkan muncul dapat terlihat dan terukur
 - c) Hendaknya permainan di damping oleh dua orang guru dengan tujuan supaya ada pembagian tugas dimana guru yang satu mendampingi anak dalam melempar dadu dan

memberikan intruksi untuk bergerak sejumlah nilai dadu yang keluar sedangkan guru yang satunya lagi bertugas untuk mendampingi anak yang berada di petak tertentu serta memberikan penugasan apabila ada.

- d) Permainan ular tangga ini memiliki kebutuhan berupa lahan yang luas.
- e) Aturan main permainan bisa dimodifikasi sendiri sesuai kebutuhan.
- f) Selama melakukan permainan, guru membagi anak menjadi beberapa kelompok siswa yang akan bermain
- g) Pada saat berada pada posisi kotak tantangan, guru hendaknya menyiapkan beberapa kegiatan penugasan atau kegiatan yang isinya terkait dengan aspek sosial emosional dan harus diselesaikan atau direspon oleh anak.
- h) Pada saat berada di kotak yang memerlukan aktivitas melakukan tugas, hendaknya guru membantu memfasilitasi cara menyelesaikan tugas tersebut.
- i) Di beberapa kotak ada penugasan yang mengharuskan anak menggunakan atau menggerakkan tangan. Bantulah anak tersebut sehingga motoric bisa terlatih
- j) Setelah selesai bermain, lakukan Tanya jawab terkait dengan kegiatan yang sudah dilakukan.

e. Korelasi Permainan Kooperatif dengan Sosial Emosional

Anak usia dini yang sedang memasuki masa awal kanak-kanak sudah mulai belajar untuk berinteraksi dengan orang lain. Tidak hanya terbatas pada lingkup keluarga, namun mereka mulai berinteraksi dengan lingkungan yang lebih luas seperti teman sebaya di sekolah atau guru. Dalam berinteraksi, faktor keluarga berperan penting dalam memberikan pendidikan dasar untuk bergaul atau melakukan interaksi yang kemudian guru juga turut berperan dalam mematangkan kemampuan anak dengan melatih mereka berkomunikasi dan berinteraksi dengan baik antar teman sebaya. Kemampuan tersebut sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa mendatang.

Hal yang dapat dilakukan di antaranya adalah melalui pengajaran yang bisa diwujudkan melalui permainan kooperatif. Anak mampu memiliki kecakapan sosial yang baik melalui permainan tersebut sehingga pengalaman sosial mereka berkembang. Menurut Morrison (2008: 235) salah satu sikap yang dapat dikembangkan melalui permainan kooperatif adalah sikap sosial. Ada dua hal terkait sikap sosial yang akan diperoleh anak melalui permainan kooperatif, di antaranya 1) anak akan terbantu dalam belajar menyesuaikan diri dengan orang lain baik dari kalangan teman sebaya atau orang dewasa, 2) anak akan terlatih mengenai cara untuk saling membantu dan peduli terhadap orang lain.

Ketika bermain, anak akan belajar bekerja sama serta memahami teman yang lain agar tujuan yang mereka tetapkan dapat tercapai.

Semangat yang muncul dari diri mereka menjadikan anak mampu mengenali diri sendiri dan berlatih untuk selalu memberikan yang terbaik. Dari sini terlihat bahwa permainan kooperatif merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial khususnya bagi anak prasekolah atau anak usia dini. Terdapat hubungan antara permainan kooperatif dengan kemampuan sosial emosional. Sebagaimana yang disampaikan (Setiawan, 2016: 33) bahwa permainan kooperatif dilakukan secara bersama-sama dengan individu satu dan lainnya saling bertatap muka agar lebih mudah menjalin interaksi sosial. Dari interaksi tersebut, kemampuan anak dalam bersosial dengan orang lain akan berkembang, kreativitas dan kemampuan motorik anak terlatih, persahabatan anak semakin terjaga dan anak akan selalu terbiasa bekerjasama dengan kelompoknya.

Keterampilan sosial yang seperti itu dijadikan sebagai pijakan dasar untuk anak agar mereka mampu bergaul dengan baik di lingkungannya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa korelasi permainan kooperatif dengan sosial emosional dilihat dari adanya adanya jalinan interaksi sosial anak pada saat melakukan permainan secara bersama-sama dalam satu kelompoknya.

B. Hasil Penelitian Terdahulu

Setiap penelitian yang dilakukan dalam bidang tertentu dengan jenis yang sama, selalu berhubungan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan sebelumnya. Maka dari itu, penelitian terdahulu

dicantumkan untuk mengetahui perbedaan antara penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian terdahulu sehingga tidak terjadi plagiasi karya. Selain itu juga untuk mempermudah apa yang akan dikaji dalam penelitian.

Berdasarkan pencarian yang peneliti lakukan di berbagai perpustakaan, baik digital maupun non-digital, ditemukan beberapa penelitian terdahulu yang ada relevansinya dengan judul ini yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Susi Susanti, 2019. *Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Emosional Anak melalui Pembelajaran Kelompok di Taman Kanak-Kanak Al-Mumtaz Desa Pulau Lintang Kecamatan Bathin VIII Kabupaten Srolangan*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan sebanyak dua siklus yaitu siklus I dan siklus II. Teknik analisis menggunakan analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan kriteria keberhasilan apabila prosentase sebesar 71% dari jumlah anak yaitu 15 orang dan 10 dari 15 orang anak mampu mencapai tingkat capaian perkembangan minimal. Hasil penelitian adalah saat penelitian prasiklus hasil keterampilan sosial dan emosional hanya 40,0%. Kemudian saat dilaksanakan siklus I hasil keterampilan sosial emosional anak meningkat menjadi 53,3% dan pada siklus II hasil keterampilan sosial emosional anak semakin meningkat menjadi 80,8%. Sehingga berdasarkan penelitian,

disarankan agar guru menerapkan model pembelajaran kelompok untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak.

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

a. Persamaan

Kedua penelitian memiliki persamaan dalam bentuk penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

b. Perbedaan

Perbedaan penelitian terletak pada tujuan penelitian. Penelitian di atas bertujuan untuk mengetahui penggunaan model pembelajaran kelompok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak pada siswa kelas B1 TK Al-Mumtaz. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah untuk mengetahui upaya yang dilakukan dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak pada kelompok TK A melalui permainan kooperatif di TK Aisyiyah Pucangan Kartasura.

2. Lulu Nabilah, 2021. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui metode Bermain Kooperatif Di Taman Kanak-Kanak Permata Bunda Desa Teluk Leban Kabupaten Batanghari Provinsi Jambi*. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dengan prasiklus kemudian siklus I dan siklus II. Penelitian menggunakan

teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif dengan kriteria keberhasilan sebesar 65% dari jumlah keseluruhan anak yaitu 10 orang, apabila 7 dari 10 orang anak mampu mencapai tingkat capaian perkembangan minimal. Penelitian prasiklus menghasilkan prosentase 10%. Kemudian saat dilaksanakan siklus I jumlah anak yang berhasil sebanyak 30% dan pada siklus II jumlah anak yang berhasil meningkat menjadi 70% dari jumlah keseluruhan anak. Hasil penelitian menyarankan agar guru menerapkan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak.

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

a. Persamaan

Kedua penelitian memiliki persamaan dalam bentuk penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui metode bermain kooperatif.

b. Perbedaan

Perbedaan penelitian terletak pada tujuan penelitian. Penelitian di atas bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan metode bermain kooperatif mampu meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini pada siswa Kelas Pepaya TK Permata Bunda Desa Teluk Leban. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah untuk mengetahui upaya yang dilakukan

dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak pada kelompok TK A melalui permainan kooperatif di TK Aisyiyah Pucangan Kartasura.

3. Tri Budhiharto, 2014. *Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Kooperatif Tema Pekerjaan Pada Peserta Didik Kelompok TK Aisyah Sumber 3 Banjarsari Surakarta*. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan dua siklus dengan masing-masing siklus terdapat dua pertemuan dan empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik analisis data menggunakan model interaktif yang terdiri tiga komponen analisis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain kooperatif dengan perolehan nilai pada pratindakan nilai ketuntasan mencapai 30%, kemudian dilakukan tindakan pada siklus I terjadi peningkatan nilai ketuntasan mencapai 50% dan pada siklus II mencapai 80%.

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

- a. Persamaan

Kedua penelitian memiliki persamaan dalam bentuk penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini melalui metode bermain kooperatif.

b. Perbedaan

Perbedaan penelitian terletak pada tujuan penelitian. Penelitian di atas bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui metode bermasin kooperatif tema pekerjaan pada pada peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Sumber 3 Banjarsari Surakarta Tahun Ajaran 2013/2014. Sedangkan penelitian yang akan dilaksanakan adalah untuk mengetahui upaya yang dilakukan dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak pada kelompok TK A melalui permainan kooperatif di TK Aisyiyah Pucangan Kartasura

4. Dina Islamiyati, 2018. *Upaya Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran Bagi Siswa Kelompok B Tk Pertiwi 3 Pulutan Nogosari Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018*. Penelitian ini sama menggunakan penelitian tindakan kelas. Dalam penelitian ini menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Pertiwi 3 Pulutan Nogosari Boyolali Tahun Pelajaran 2017/2018. Berdasarkan hasil analisis terbukti bahwa kemampuan sosial emosional anak kelompok B mengalami peningkatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional melalui metode bermain peran dengan perolehan nilai pada pratindakan nilai ketuntasan mencapai 40%, kemudian dilakukan

tindakan pada siklus I terjadi peningkatan nilai ketuntasan mencapai 65% dan pada siklus II mencapai 90%.

Dari penelitian di atas terdapat persamaan dan perbedaan dengan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:

a. Persamaan

Penelitian memiliki persamaan dalam bentuk penelitian tindakan kelas mengenai peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

b. Perbedaan

Pada penelitian di atas peneliti menggunakan media bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini kelompok B TK Pertiwi Nogosari.

C. Kerangka Berfikir

Pada proses pembelajaran di sekolah, anak akan berinteraksi dengan guru, teman sebaya ataupun warga sekolah lainnya. Teruntuk anak dengan usia rendah pada tingkat Taman Kanak-kanak pastinya belum bisa menguasai diri mereka dengan baik jika tidak dipantau oleh orang yang lebih dewasa. Pada usia tersebut, emosi anak mengalami gejolak naik turun yang tidak menentu terhadap diri sendiri ataupun orang lain. Dengan emosi yang tidak stabil tersebut, akan mengganggu kemampuan anak dalam berinteraksi atau bersosialisasi. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak di antaranya adalah keadaan individu anak tersebut dan juga lingkungan sekitar baik lingkungan keluarga,

sekolah maupun masyarakat. Aspek-aspek tersebut jika tidak dikendalikan mampu menyebabkan rendahnya keterampilan sosial emosional anak yang berhubungan dengan kesuksesan akademik sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya di sekolah.

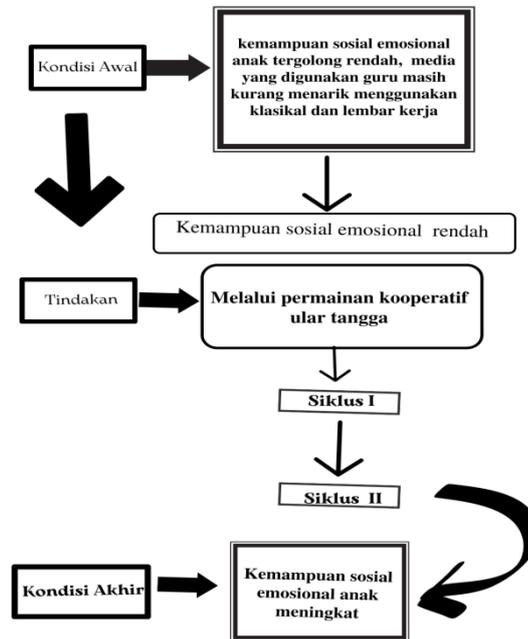
Pada kondisi awal kemampuan sosial emosional anak khususnya kemampuan perilaku prososial, dan kesadaran diri pada anak kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 masih tergolong rendah, hal itu terbukti dari pengalaman dan pengamatan peneliti, ketika anak diajak bermain dengan menerapkan aturan ada, tidak mau menunggu giliran, anak ketika diajak bermain belum bisa menunjukkan antusiasme dalam berkegiatan, masih sering mengatakan tidak bisa sebelum mencoba. Selain itu anak-anak juga masih belum bisa memahami peraturan yang diterapkan pada sebuah permainan. Data hasil prasurvei kemampuan sosial emosional di kelompok A usia 4-5 tahun TK Aisyiyah Pucangan I bahwa kemampuan sosial emosional anak masih rendah. Hal itu disebabkan, karena pembelajaran dalam kelas dikarenakan kurangnya stimulus atau metode yang digunakan monoton dan tidak variatif yang dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Contohnya guru masih menggunakan metode klasikal, lebih sering menggunakan lembar kerja, tanpa memberikan praktik yang nyata tentang konsep bekerjasama, berbagi, mentaati peraturan yang berlaku.

Oleh karena itu untuk mengatasi hal tersebut maka diperlukan sebuah tindakan yang tepat. Adapun solusi untuk mengatasi masalah

mengenai kemampuan sosial emosional, dengan melakukan kegiatan yang menarik dan tentunya belum pernah dilakukan di TK Aisyiyah Pucangan

1. Dalam penelitian ini, peneliti memilih kegiatan permainan kooperatif ular tangga sebagai cara atau alternative dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional pada kelompok A usia 4-5 tahun TK Aisyiyah Pucangan 1. Kegiatan permainan kooperatif dengan ular tangga ini akan meningkatkan kemampaun sosial emosional anak. Penelitian ini dilakukan selama 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

Kondisi akhir yang diharapkan adalah meningkatnya kemampuan sosial emosional anak melalui permainan kooperatif ular tangga usia 4-5 kelompok A di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura dengan target 70% anak mencapai tingkat perkembangan Berkembang Sangat Baik (BSB). Adapun kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut:



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas maka dapat diduga hipotesis penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut :
 “Dengan menggunakan metode permainan kooperatif ular tangga dapat meningkatkan kemampuan social emosional pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yaitu suatu kegiatan yang dilakukan dikelas. Menurut Suharsimi Arikunto mengatakan PTK adalah suatu pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Menurut Mulyasa, (2013:10) mengemukakan bahwa PTK diartikan sebagai penelitian tindakan (action research) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki kualitas proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Jenis penelitian ini memiliki prosedur (tahapan), setiap prosedur dan tahapan. Model PTK menurut Kemmis dan Taggart, dimana dalam satu siklus terdiri dari 4 komponen antara lain: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*). Model ini merupakan pengembangan dari model Kurt Lewin. Hanya saja setelah satu siklus selesai diimplementasikan, khususnya setelah refleksi, kemudian diikuti dengan adanya perencanaan ulang yang dilaksanakan dalam bentuk siklus tersendiri.

B. Setting Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan setting penelitian sebagai berikut:

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Aisyiyah. Tempatnya berada di desa pucangan, yang beralamatkan sanggrahan RT02/RW02, Pucangan, Kartasura, Sukoharjo, Jawa tengah. Penetapan lokasi penelitian dikarenakan adanya hasil perkembangan aspek social emosi yang cenderung lambat dan kurang dikarenakan metode yang digunakan guru masih kurang, dan pengendalian emosi anak dalam mengatur dan menempatkan pada situasi juga masih kurang, anak cenderung mudah bosan dengan pembelajaran yang disampaikan guru. Di samping itu guru jarang menggunakan metode pembelajaran permainan atau bermain secara kooperatif dalam pembelajaran pada kelompok A di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura.

2. Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan mulai bulan agustus 2022 sampai dengan November 2022. Alasan peneliti melaksanakan penelitian pada bulan Agustus sampai dengan bulan November karena merupakan hari efektif dalam belajar.

C. Subyek Penelitian

1. Subjek penelitian yang melaksanakan Tindakan

Subjek penelitian yang di laksanakan tindakan dalam penelitian ini adalah guru kelompok A TK Aisyiyah Pucangan dan peneliti ikut berkolaborasi dan terlinbat dalam penelitian tersebut.

2. Subyek yang Menerima Tindakan

Dalam penelitian ini subjek penelitian yang menerima tindakan kelas adalah anak-anak Kelompok A di TK Aisyiyah pucangan 1 Kartasura. Subjek Penelitian Tindakan Kelas yaitu siswa-siswi kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura dengan menerapkan Metode permainan kooperatif dengan media ular tangga sebagai upaya meningkatkan kemampuan social emosi anak yang berjumlah 20 anak, yang terdiri dari anak 12 laki-laki dan anak 8 perempuan. Penelitian dilaksanakan pada anak umur 4-5 tahun di TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura, dalam penelitian ini anak umur 4-5 tahun dilihat dari perkembangan sosial emosional dengan idikator anak mampu melakukan kegiatan bermain dengan antusias, anak mampu melakukan antri.

D. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mencari dan mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini digunakan beberapa cara. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan penulis dalam penelitian tindakan kelas ini adalah :

1. Observasi

Menurut Sri maryanti dan Rusda Koto S. (2003:39) Pengertian observasi adalah dengan sengaja dan sistematis mengamati perilaku anak melalui proses secara kesengajaan untuk dapat dipertanggung jawabkan hasilnya secara ilmiah dan sistematis. Observasi adalah

tindakan pengambilan informasi dan data untuk mengamati guru ketika melakukan kegiatan proses pembelajaran (Sukardi, 2013: 50).

Observasi ini dilakukan sebelum dan sesudah siklus penelitian berlangsung. Observasi pra siklus dilakukan pada bulan Agustus 2022. Siklus I pertemuan I 2 November 2022. Siklus I pertemuan II dilaksanakan pada 7 November 2022. Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada 9 November 2022. Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada 11 November 2022. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini dimulai dari pra kegiatan, kegiatan awal/pembukaan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Observasi yang dilakukan sesudah kegiatan dengan melakukan pengamatan pada kemampuan sosial emosional anak ketika berkegiatan kelompok dan berinteraksi dengan teman sebaya pada kegiatan pembelajaran.

2. Wawancara

Menurut Moleong dalam Herdiansyah, (2013: 29) Wawancara adalah percakapan dengan maksud. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak yang bersangkutan, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan sejumlah pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan informasi jawaban atas pertanyaan itu. Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data dan pencacatan data, informasi, atau pendapat yang dilakukan dengan cara melakukan Tanya jawab yang bersifat langsung maupun tidak langsung dengan tujuan mencari sumber data. Metode digunakan untuk melakukan

wawancara secara langsung dengan guru kelas dan kepala sekolah TK Aisyiyah Pucangan.

Dalam wawancara ditunjukkan untuk guru kelompok A TK Aisyiyah Pucangan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo sebelum dan sesudah tindakan melalui kegiatan Tanya jawab dengan guru. Beberapa pertanyaan telah disusun mengacu pada indikator kemampuan social emosional anak. Wawancara sebelum tindakan dilakukan pada hari senin, 22 Agustus 2022. Hasil wawancara sebelum tindakan dapat dilihat pada catatan wawancara sebelum tindakan.

3. Dokumentasi

Arikunto (2006: 230) berpendapat bahwa “Metode dokumentasi adalah cara mencari data dengan hal-hal atau variable yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya.” Sedangkan menurut Esterberg Sarosa (2012:61) mengatakan Dokumentasi adalah segala sesuatu dalam bentuk tertulis yang dibuat oleh manusia. Dalam penelitian ini dokumen yang digunakan dalam penelitian adalah berupa daftar kelompok dan foto. Penggunaan dokumentasi foto dimaksudkan untuk memperoleh aktivitas siswa pada saat kegiatan bermain dengan menggunakan media. Pendukung lain untuk melengkapi data dokumen dalam penelitian ini berupa arsip data

siswa, perangkat kurikulum yang digunakan di TK Aisyiyah Pucangan Kartasura, Rencana pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), gambar, peta, grafik, foto, struktur organisasi, dan catatan lainnya.

E. Teknik Validitas Data

Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi. Validitas isi (*content validity*) adalah validitas instrument yang berkaitan dengan kemampuan suatu instrument mengukur isi konsep yang akan diukur. Disini peneliti telah menentukan indicator dan sub indicator berdasarkan variable yang akan diteliti dengan menggunakan skala likert penelitian dan memberikan bobot atau disamakan dengan nilai kuantitatif ***** (BSB), *** (BSH), ** (MB), * (BB). Untuk instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah chek list dalam bentuk lembar observasi kegiatan anak yang berisikan daftar semua aspek yang akan diobservasi, sehingga observer memberi tanda (√) pada aspek yang diobservasi. Chek list merupakan alat observasi yang praktis digunakan, karena semua aspek yang akan diteliti sudah ditentukan terlebih dahulu. Dengan adanya panduan observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan pelaksanaan kegiatan permainan kooperatif.

F. Indikator kinerja

Indicator kinerja merupakan tolak ukur atau standar tingkat keberhasilan dari tingkat ketercapaian atau kondisi akhir yang diharapkan dari suatu tindakan penelitian tindakan kelas sering disebut PTK. Indicator

kinerja yang ingin digunakan dalam capaian penelitian ini ialah meningkatkan aspek perkembangan social emosional untuk anak dengan metode permainan kooperatif melalui permainan ular tangga pada kelompok A. Dalam presentase awal kemampuan social emosional kelompok A yang berjumlah 20 orang anak usia 4-5 tahun yang telah memenuhi setandar (BSB dan BSH) sebanyak 7 dari 20 anak dengan presentase (35%). Ditemukan anak kemampuan social emosional belum berkembang dan mulai berkembang (BB dan MB) adalah 65%. Indicator capaian dalam penelitian ini adalah apabila kemampuan social emosional dalam permainan kooperatif ular tangga di TK Aisyiyah Pucangan mencapai presentase sebesar 70% Berkembang Sangat Baik (BSB) dari keseluruhan jumlah anak. Pada penelitian ini dikatakan jika berhasil presentase 70% anak mampu mencapai indicator yang telah ditetapkan.

G. Prosedur Tindakan

Mekanisme kerja pada Prosuder penelitian yang akan dilakukan sesuai dengan prosedur yang telah direncanakan dalam bentuk siklus yang mencakup empat tahapan dalam setiap siklusnya. Empat tahapan tersebut ialah perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) yang akan dilaksanakan sebagai berikut:

1. Perencanaan

Perencanaan merupakan serangkaian tindakan sistematis untuk meningkatkan apa yang hendak terjadi.

2. Pelaksanaan

Menurut Sukardi (2013:5) tindakan adalah perlakuan yang akan dilaksanakan oleh peneliti sesuai dengan perencanaan yang telah disusun oleh peneliti. Tindakan dalam penelitian harus dilakukan secara hati-hati.

3. Pengamatan

Obsevasi adalah tindakan pengumpulan data, monitoring dan pemantauan yang digunakan untuk hasil penelitian (Nusa Putra, 2014: 56). Menurut Sukardi (2013:6) observasi memiliki fungsi yang penting dalam sebuah penelitian yaitu melihat dan implikasikan tindakan diberikan kepada subjek yang diteliti.

4. Refleksi

Refleksi berasal dari kata bahasa Inggris *reflection* yang artinya bayangan atau pamantulan. Refleksi dalam bukunya Sukardi (2013: 6) merupakan sarana untuk melakukan pengkajian kembali tindakan yang telah dilakukan terhadap subjek penelitian, yang telah dicatat dalam observasi.

a. Siklus I

Adapun prosedur dalam siklus I terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut:

1) Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti bersama kolaboran mempersiapkan semua kebutuhan sarana yang akan

digunakan untuk mendukung keberhasilan dan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini peneliti akan mempersiapkan beberapa hal perencanaan sebagai berikut:

- a) Memilih tema dan subtema rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 - b) Menyusun Rencana Pembelajaran Harian sesuai dengan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan.
 - c) Menyiapkan bahan dan alat pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak
 - d) Menyiapkan instrument pengamatan dan penilaian.
- 2) Pelaksanaan Tindakan

Pada langkah ini peneliti dan kolaboran melaksanakan pembelajaran dengan permainan kooperatif sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan.

3) Pelaksanaan pengamatan

Dalam kegiatan pengamatan peneliti dan guru mengumpulkan data yang diperoleh dari proses pembelajaran. Peneliti melakukan pengamatan atau observasi terhadap kegiatan perilaku social dan pengendalian emosi. Pengamatan ini dilakuakn untuk mengetahui dalam berkegiatan. Pada tahapan ini peneliti akan melakukan pencatatan yang berguna untuk

pengambilan data meningkatkan kemampuan social emosional anak.

4) Refleksi

Setelah melakukan pelaksanaan tindakan, hasil observasi dikumpulkan untuk mengkaji dan melihat secara keseluruhan, untuk mengetahui kendala-kendala yang muncul dalam pelaksanaan kegiatan yang menghambat. Pada tahapan ini digunakan untuk mengkaji apa yang telah terjadi, guna untuk mengetahui hasil dari siklus I. Guru dan peneliti membahas hasil pembelajaran dan perbaikan pelaksanaan tindakan pada siklus berikutnya.

b. Siklus II

Dalam siklus II peneliti akan kembali melakukan terdiri dari langkah-langkah sebagai berikut.

1) Perencanaan

Pada siklus ini peneliti melakukan rencana pembelajaran berdasarkan refleksi yang telah dilaksanakan di siklus I.

- a) Mengidentifikasi masalah pada masalah siklus I dan melaksanakan solusi untuk memperbaikinya.
- b) Membuat RPPH sesuai dengan tema yang ditentukan.
- c) Menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

d) Menyiapkan instrument pengamatan berupa lembar observasi dan lembar penilaian yang digunakan dalam pembelajaran.

e) Menyiapkan peralatan dokumentasi untuk mengambil

2) Pelaksaaan tindakan

Peneliti memperbaiki tindakan pada siklus sebelumnya. Pada langkah ini peneliti melaksanakan pembelajaran permainan kooperatif sesuai dengan langkah-langkah yang telah direncanakan sebelumnya.

3) Pelaksaaan pengamatan

Kolaborasi akan melakukan observasi, peneliti akan mengamati proses pembelajaran yang akan dilakukan. Dalam tahap ini peneliti menilai hasil kemampuan social emosional dengan instrument dan indicator yang telah disusun oleh peneliti.

4) Refleksi

Setelah melakukan pelaksanaan tindakan, hasil observasi Siklus II berakhir, maka akan dilakukan analisis semua data. Sasaran pada siklus ini yaitu kemampuan bersosialisi dan mengendalikan emosi melalui permainan kooperatif meningkat. Dikatakan tuntas berkembangs sangat baik (BSB) 70 % dari 20 anak.

H. Teknik Analisis Data

Sesuai dengan desain penelitian tindakan kelas, maka analisis data adalah suatu cara menganalisis data selama peneliti mengadakan penelitian berlangsung. Penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif dan kualitatif. Dimana secara kuantitatif data yang terkumpul dianalisa secara deskriptif presentase. Tingkat perubahan yang terjadi diukur dengan persen. Jumlah anak yang mampu mencapai indicator keberhasilan dibagi jumlah seluruh anak yang diteliti dikalikan seratus persen, maka akan diketahui persentase dari tingkat keberhasilan tindakan. Tahap-tahap yang dilakukan peneliti dalam menganalisis data adalah:

- a. Mengumpulkan data melalui observasi kemudian mengevaluasi dengan kriteria yang telah ditetapkan
- b. Mereduksi atau merangkum data, memilih hal-hal yang pokok yang memfokuskan pada hal yang penting, dan mencari tema polanya. Pada tahap ini dilakukan untuk memberikan gambaran yang jelas, untuk mempermudah peneliti melakukan pengumpulan data, dan mencarinya bila data diperlukan.
- c. Display data, yaitu data yang telah direduksi dalam bentuk uraian singkat yang berbentuk naratif dan table.
- d. Kesimpulan, kesimpulan ini bertujuan untuk melihat apakah tujuan dalam proses pembelajaran sudah tercapai atau belum. Jika masih ada yang belum tercapai maka diadakan tindak lanjut (penelitian ulang), namun jika sudah berhasil maka penelitian dihentikan.

BAB IV

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian ini dilakukan di TK Aisyiyah Pucangan, yang terletak di desa sanggrahan, pucangan, kartasura, sukoharjo. TK Aisyiyah Pucangan ini berdiri pada tanggal yang dikelola dibawah naungan ranting Aisyiyah. Dari tahun ketahun TK Aisyiyah ini mempunyai beberapa ruang, yang terdiri atas 6 ruang kelas, dan 1 aula dan 1 ruang kantor. Subjek pada penelitian ini adalah 20 anak kelompok A yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 anak perempuan. Untuk keseluruhan murid yang berada di TK Aisyiyah Pucangan ini berjumlah 128 siswa-siswi. Sedangkan jumlah pendidik yang ada di TK Aisyiyah Pucangan 1 ini berjumlah 9 orang guru termasuk dengan kepala sekolah, dan 1 orang petugas administrasi. Untuk staff yang lainnya ada 2 orang petugas kebersihan dan petugas kebun. Tata letak sekolah TK Aisyiyah Pucangan ini sangat strategis di pinggiran desa dekat dengan pemukiman warga yang padat penduduk, dengan kondisi sekolah yang luas.

TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura yang digunakan sebagai tempat penelitian oleh peneliti. Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan survai awal. Survai awal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal perkembangan social emosional pada anak usia dini di kelompok A. Survai awal juga dimanfaatkan untuk mencari

permasalahan yang ada di TK khususnya pada siswa kelompok A. Kondisi awal ini juga menjadi acuan untuk menentukan tindakan selanjutnya.

Berdasarkan hasil dari pengamatan peneliti saat observasi, pada anak usia dini kelompok A TK Aisyiyah, diidentifikasi adanya masalah yang muncul yaitu rendahnya perkembangan sosial emosional anak usia dini di kelompok A. Hal ini karena kurangnya stimulus atau rangsangan yang diberikan oleh guru. Selain itu, proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini kurang bervariasi dan tidak menyenangkan sehingga anak-anak kurang merespon. Karena dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini kelompok A guru masih menggunakan pembelajaran klasikal, dimana guru lebih mendominasi saat pembelajaran, sehingga anak-anak terlihat kurang aktif serta tidak adanya sebuah sosialisasi atau interaksi antara guru dengan anak maupun anak antar anak.

Berdasarkan permasalahan diatas masih banyak anak yang perkembangan sosial emosionalnya masih rendah. Perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini pada kondisi awal (pra siklus) dapat dilihat dari hasil belajar kegiatan siswa dalam bentuk nilai sebelum adanya penerapan metode bermain ular tangga kooperatif. Pada tindakan pra siklus perkembangan kemampuan sosial emosional anak usia dini kelompok A pada kategori belum berkembang sebesar 35% atau terdapat 7 anak, sedangkan perkembangan sosial emosional mulai berkembang presentase 30% atau 6 anak, untuk perkembangan. Dari data tersebut

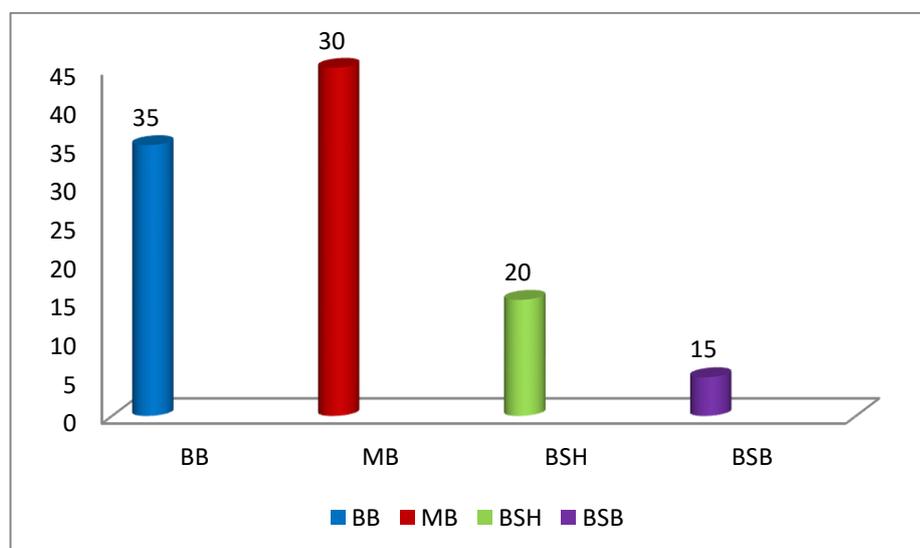
terbukti dari 20 siswa yang sesuai indicator atau yang termasuk kategori (BSH) dan (BSB) hanya 35% atau sebanyak 7 anak, sedangkan 65% atau 13 anak belum sesuai dengan indicator atau masuk kategori (BB) dan (MB).

Tabel 4.1 lembar Hasil Presentase kemampuan sosial emosional Anak Kelompok A di TK Aisyiyah Pucangan I

No	Keterangan	Jumlah Anak	Hasil
1.	BB	7	35%
2.	MB	6	30%
3.	BSH	4	20%
4.	BSB	3	15%
Jumlah		20	100%

Berdasarkan tabel 4.1 presentase peningkatan kemampuan sosial emosional dengan bermain ular tangga kooperatif pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan Kecamatan Kartasura Kabupaten Sukoharjo dapat disajikan dengan grafik sebagai berikut:

Gambar 4.2 grafik Nilai perkembangan kemampuan sosial emosional Anak Usia Dini Kelompok A TK Aisyiyah Pucangan Pra Siklus



Berdasarkan tabel tabel dan gambar 4.1 kemampuan sosial emosional pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan Kartasura belum mencapai batas ketuntasan perkembangan dengan kategori berkembang Sangat Baik (BSB) yaitu 70 %. Indikator yang digunakan dalam pelaksanaan siklus ini yakni mengenal aturan saat bermain dengan kelompok dan melaksanakan kegiatan secara kompetitif dalam melaksanakan kegiatan. Keterangan penilaian yang digunakan menggunakan skor.

B. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan Tiap Siklus

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Pelaksanaan penelitian dilakukan secara kolaboratif antara guru dan juga peneliti. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Siklus 1 pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 2 November 2022. Siklus 1 pertemuan II dilaksanakan pada hari Senin, 7 November 2022. Dan untuk pelaksanaan Siklus II, siklus II pertemuan I Rabu, 9 November 2022. Siklus II pertemuan II Jumat, 11 November 2022 Pelaksanaan setiap pertemuan menggunakan alokasi waktu selama 3 jam pembelajaran.

1. Deskripsi Hasil Siklus 1 pertemuan I

Siklus 1 pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 2 November 2022 jumlah anak dalam pelaksanaan siklus ini sebanyak 20 siswa

terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun tahapan pelaksanaan siklus I pertemuan I sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan Perencanaan siklus 1 pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa, 2 November 2022. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan rancangan tindakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan ular tangga kooperatif pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan meliputi penyusunan rencana kegiatan yang akan dilakukan peneliti untuk beberapa pertemuan yang akan dilakukan. Adapun perencanaan yang diperlukan sebagai berikut

- a) Menentukan tema dan sub tema yang akan diajarkan agar sesuai dengan kurikulum.
- b) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian RPPH dengan tema Binatang subtema macam macam binatang serangga sub sub topic laba-laba. Dalam menyusun RPPH disesuaikan dengan indicator dengan tema binatang, sub tema binatang laba-laba, dan
- c) Mempersiapkan sarana pendukung yang meliputi media pembelajaran papan ular tangga, dadu.
- d) Mempersiapkan Instrumen penilaian, menyiapkan lembar observasi penilaian. Lembar observasi yang digunakan untuk menulis semua aktifitas guru selama kegiatan

pembelajaran berlangsung. Lembar penilaian yang digunakan disusun berdasarkan kisi-kisi yang sudah disesuaikan dengan indicator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan scenario dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disepakati dengan guru. Ketika pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Tindakan perencanaan disusun, maka dilanjutkan ketahap selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan tindakan I sebagai berikut:

1) Prakegiatan

Sebelum melaksanakan kegiatan belajar dimulai anak melakukan gerak motoric dan baris, setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan belajar iqro'. Anak –anak duduk melingkar dikarpet.

2) Kegiatan Awal

Berbaris dihalaman sebelum memasuki ruang kelas. Guru mengintruksikan anak-anak untuk masuk kelas dan meletakkan tas ditempat masing-masing, lalu guru mempersilakkan anak-anak duduk dikarpet untuk kegiatan berdo'a bersama. Setelah itu guru menyapa satu persatu anak dan mengucapkan salam

pembuka kepada anak-anak dan mengajak anak-anak berdo'a bersama-sama. Do'a yang dibaca itu adalah surat Al-fatihah, do'a mau belajar, kalimat syahadat, Ikrar, dzikir pagi, lalu dilanjutkan dengan membaca surat Al-Kaustar. Setelah berdo'a anak-anak diajak melihat gambar. Setelah kegiatan itu selesai guru melakukan Tanya jawab dengan anak mengenai kegiatan belajar anak hari kemarin. Dilanjutkan dengan kegiatan bercakap-cakap tentang tema binatang sub tema binatang serangga topik laba-laba. Disini guru menjelaskan berbagai macam serangga untuk mengulas kembali.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus 1 pertemuan I menggunakan tema binatang sub tema serangga. Kegiatan dalam pelaksanaan ini menggunakan permainan kooperatif. Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan media yang digunakan dalam kegiatan permainan ular tangga kooperatif, seperti : dadu, papan atau alas petak. Sebelum kegiatan dimulai anak disuruh mengamati melihat papan ular tangga, lalu guru melakukan kegiatan bercakap-cakap tentang materi hari ini binatang laba-laba.

- b) Guru membagi kelompok dengan cara guru menyebutkan langsung nama-nama anaknya untuk bergabung menjadi satu kelompok.
- c) Adapun kelompok yang bermain permainan ular tangga kooperatif yaitu: kelompok 1 (ardan, reymond,dzaky, kinan), kelompok 2 (aisy,Zahra,nayla,reasha), kelompok 3 (hafis,zayyan, ziyyan,azril), kelompok 4 (vino, hanif ,rafa,rayya), kelompok 5 (bazira, arsy, nafiza, azizah)
- d) Setelah menerangkan guru menjelaskan apa saja yang akan dilakukan hari ini: Sebelum menjelaskan kegiatan apa saja yang akan dilakukan, guru memberikan penjelasan cara bermain ular tangga terlebih dahulu, setiap kelompok ada satu anak sebagai pelempar dadu, dan yang satu lagi sebagai pion yang bermain dipapan ular tangga. Sebelum melakukan permainan anak-anak dan guru menghitung terlebih dahulu kotak pada papan main ular tangga bersama-sama. Setelah anak diperkenalkan terlebih dahulu tentang dadu dan titik yang ada lingkaran yang berada didalam kotak dadu, anak diajak menghitung setiap kota dadu hingga selesai. Kemudian setelahnya anak diberikan kesempatan mencoba melempar dadu.

e) Sebelum kegiatan dilaksanakan guru melakukan perjanjian dan menyampaikan peraturan kegiatan permainan, lalu guru menerangkan kegiatan yang terdapat pada setiap kartu tantangan. Setelah itu permainan dimulai, kelompok 1 melempar dadu terlebih dahulu dan kemudian anak yang satunya yang akan berjalan dipapan ular tangga hingga ke nomor yang ditunjukkan pada dadu yang telah dilempar. Jika sudah berhenti pada papan nomor ular tangga anak akan mengambil kertas perintah yang berada pada setiap papan perintah untuk dikerjakan secara kooperatif bersama tim kelompoknya. Dalam setiap kotak ada perintah yang sama dengan kelompok lain. Pada setiap melakukan kegiatan dari kartu perintah akan didampingi oleh pendamping. Kegiatan dalam setiap kartu perintah disesuaikan dengan rencana pembelajaran pada hari itu. Kegiatan yang dilakukan dalam kartu perintah itu diantaranya, mencari angka dan mengurutkan dari 1 sampai 5, kegiatan yang lainnya anak menyusun kata dari alat main kancing baju menjadi sebuah kata laba-laba bersama-sama. Setelah semua anak sudah bermain semua hingga keputaran terakhir, untuk melihat pemenang dari permainan ular

tangga ini dilihat dari kelompok mana yang hampir mendekati dengan garis finish atau mendekati dengan kotak yang terakhir artinya kelompok tersebut yang akan menjadi pemenang dalam permainan tersebut.

4) Kegiatan Akhir

Setelah anak beres-beres alat makan yang digunakan untuk makan dan minum, anak-anak berdo'a selesai makan. Kemudian anak-anak duduk melingkar di karpet yang telah disediakan guru. Lalu guru melakukan kegiatan recalling (menanyakan kembali kegiatan) mengenai pembelajaran hari ini. Menanyakan perasaan hari ini. Setelah itu dalam kegiatan akhir ini guru juga memberikan pesan-pesan positif, menginformasikan kegiatan esok hari, persiapan pulang dengan bernyanyi jika pulang sekolah, illaliqok dan dilanjutkan dengan berdo'a setelah belajar, surat al asr, do'a kebaikan dunia akhirat, do'a naik kendaraan, serta do'a masuk rumah dilanjutkan dengan membaca hamdallah dan do'a kafarutul majlis. Setelah berdo'a anak-anak menjawab salam dari buguru. Sebelum pulang anak diberikan pertanyaan tentang nama-nama hewan peliharaan. Jika ada anak yang bisa menjawab maka anak-anak tersebut boleh untuk pulang terlebih dahulu.

c. Pengamatan Observasi

Pengamatan atau kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti bersamaan dengan kegiatan pembelajaran. Pengamatan dilakukan dengan memberi penilaian pada aspek perkembangan social emosional anak selama mengikuti kegiatan permainan ular tangga kooperatif. Pengamatan juga dilakukan pada aspek kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai indicator yang telah ditetapkan. Selain itu juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Hasil pengamatan ini menjadi dasar keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran maupun keberhasilan anak sebagai subjek penelitian. Hasil kegiatan observasi aktivitas anak selama proses kegiatan mengajar memperoleh nilai perkembangan kemampuan sosial emosional yang mencapai indicator ada 9 anak atau 45% dan yang belum mencapai indicator ada 11 anak atau 55%. Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat dideskripsikan bahwa masih ada anak yang belum bisa mengikuti peraturan saat permainan dilakukan karena belum terlalu paham dengan peraturan yang diharuskan dimainkan. Selain itu anak belum memperhatikan serius ketika dijelaskan materi pembelajaran cara mainnya, dan anak belum mengikuti pembelajaran dengan tenang. Setelah diadakan siklus I pertemuan I terdapat 9 anak yang sudah mengalami peningkatan perkembangan

kemampuan sosial emosional anak dalam berinteraksi dan bersosialisasi antar anak.

Tingkat keberhasilan yang diperoleh di siklus I pertemuan I dengan kategori perkembangan Berkembang sangat baik (BSB) yakni mencapai 20%. Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.2 data presentase Nilai kemampuan Sosial emosional melalui permainan ular tangga kooperatif di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan pada siklus I pertemuan I

No	Keterangan	Jumlah siswa	Presentase
1.	Belum Berkembang (BB)	5	25%
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	20%
3	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	25%
4	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	30%
Jumlah		20	100

d. Refleksi

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada tahap siklus 1 pertemuan I, peneliti dan guru mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi saat kegiatan pembelajaran. Hasil refleksi pada siklus I pertemuan I sebagai berikut :

- a) Masih ditemukan anak yang belum aktif dalam mengikuti permainan, mereka sebagian masih berjalan-jalan.

- b) Masih ditemukan anak yang belum mau bergantian dan antri sesuai urutannya.
- c) Guru masih kurang dalam menjelaskan aturan permainan dan pembagian tugas.

Dari berbagai permasalahan diatas peneliti berkolaborasi dengan guru untuk mencari solusi dari berbagai permasalahan tersebut dan bagaimana agar proses pembelajaran agar berjalan lebih baik lagi, oleh sebab itu peneliti dan juga guru memberikan solusi untuk memberikan ice breaking ketika mau mulai pembelajaran agar anak-anak lebih antusias dalam mengikuti kegiatan belajar, guru memberikan toss untuk anak yang sudah menyelesaikan tantangan yang sudah selesai untuk tiap kelompok, agar merasa dihargai ketika sudah melakukan tantangan tersebut. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses pelaksanaan hasil belajar anak melalui kegiatan permainan ular tangga kooperatif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak sebelum siklus (sebelum menerapkan kegiatan permainan ular tangga kooperatif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional) Siklus I pertemuan I (setelah dilakukan tindakan kelas tentang perkembangan sosial emosional melalui permainan ular tangga kooperatif), mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.3 data Presentase kemampuan Sosial emosional anak melalui Permainan Ular tangga Kooperatif di Kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 pada pra siklus dan Siklus I pertemuan I

No	Keterangan	Pra siklus		Siklus I pertemuan I	
		Jml siswa	%	Jml siswa	%
1.	Belum Berkembang	7	35%	5	25%
2.	Mulai Berkembang	6	30%	4	20%
3.	Berkembang Sesuai Harapan	4	20%	5	25%
4.	Berkembang Sangat Baik	3	15%	6	30%
	Jumlah	20	100%	20	100%

Dari data diatas tampak jelas adanya peningkatan hasil belajar sebelum pelaksanaan siklus dan sudah pelaksanaan siklus I pertemuan I, terjadi peningkatan yang awalnya hanya 7 anak dengan presentase 35%, meningkat menjadi 55%, pembelajaran dikatan berhasil apabila kemampuan sosial emosional mampu bersosialisasi dengan kategori mencapai standar (BSH dan BSB) mencapai presentase 70%. Dengan demikian dapat dikatakan penelitian tindakan kelas pada siklus I pertemuan I masih perlu dilanjutkan pada siklus I pertemuan ke II agar interaksi dan kerjasama anak melalui penerapan metode permainan ular tangga mengalami peningkatan lebih baik.

2. Deskripsi Siklus 1 Pertemuan II

Siklus 1 pertemuan II dilaksanakan pada hari senin, 7 November 2022 jumlah anak dalam pelaksanaan siklus ini sebanyak 20 anak terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun tahapan pelaksanaan siklus 1 pertemuan II sebagai berikut:

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan siklus 1 pertemuan II dilaksanakan pada Hari Senin, 7 November 2022. Peneliti dan guru kelas mendiskusikan rancangan tindakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan, Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Untuk mengatasi berbagai kekurangan pada siklus 1 pertemuan I, oleh sebab itu peneliti dan guru mengambil keputusan sebagai berikut:

- 1) Guru akan memberikan reward, baik berupa ajungan jempol ataupun toss, bagi siswa yang aktif dan bisa mengikuti aturan permainan dengan baik.
- 2) Sebelum pembelajaran dimulai guru akan memberikan ice breking berupa tepuk 123, bernyanyi laba-laba naik talang, tepuk ikan.
- 3) Guru akan meberikan penjelasan secara berulang tentang aturan permainan dan pengercaan tantangannya.

Tahapan perencanaan tindakan selanjutnya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti dan guru menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema alam binatang, sub tema binatang peliharaan (ikan mas). Dalam menyusun RPPH disesuaikan dengan indicator dan tema yang dipakai hari itu. (Lampiran halaman)
- 2) Menyiapkan sarana pendukung yang meliputi menyiapkan media yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Alat dan bahan yang digunakan sebagai berikut: ular tangga, dadu,
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar penilaian. Lembar observasi yang digunakan untuk menulis semua aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar penilaian yang digunakan disusun berdasarkan kisi-kisi yang sudah disesuaikan dengan indicator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
- 4) Memberikan pengarahan dan penjelasan kepada guru mengenai permainan ular tangga kooperatif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan scenario dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian

(RPPH) yang telah disepakati dengan guru. Pertemuan kedua ini tantangan dalam setiap kotak berbeda dengan pertemuan pertama, yaitu bermain pazzle, menyusun kotak huruf, mengelopkan warna, dan membuat aquarium. Permainan disesuaikan dengan RPPH pada hari itu. Ketika pembelajaran peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Untuk pelaksanaan tindakan Siklus I Pertemuan II sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Guru bersama anak-anak duduk melingkar di atas karpet, lalu guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak-anak untuk berdo'a bersama-sama. Do'a yang dibaca hari itu adalah surat Al-fatihah, Do'a mau belajar, kalimat syahadat, lalu dilanjutkan dengan baca hadits pendek, do'a masuk masjid, masuk kamar mandi, keluar kamar mandi, dan dilanjutkan lagi dengan membaca surat al-lahab. Setelah berdo'a anak-anak diajak *ice breaking* dengan tepuk semangat, melakukan tepuk 123 bersama-sama. Setelah melakukan ice breaking dan tepuk guru melanjutkan kegiatan bercakap-cakap tentang tema binatang peliharaan (ikan mas). Ketika melakukan bercakap-cakap guru membawa gambar ikan mas. Guru bercerita kepada anak tentang binatang peliharaan ikan mas, guru

bercerita tentang yang menciptakan ikan, ikan tinggal dimana, ikan memiliki insang untuk bernafas, dan mempunyai ekor untuk berenang.

1) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus I pertemuan II menggunakan tema binatang sub tema binatang peliharaan (ikan mas).

Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan permainan ular tangga, seperti : dadu, papan kotak ular tangga, tantangan yang ada pada perintah, seperti puzzle, balok kata, kardus lembar warna, botol, air warna, dll.
- b) Guru berada didepan kelas menjelaskan aturan permainan yang akan dilakukan nanti. Guru memberikan hak kepada murid untuk memilih kelompoknya masing-masing, dengan cara anak yang duduknya rapi dan tidak berisik dapat memilih kelompoknya terlebih dahulu.
- c) Adapun kelompok yang bermain permainan ular tangga kooperatif: kelompok 1 (hanif, ardan, dzaky, zayyan), kelompok 2 (kinan, hafis, reymond, bazira) kelompok 3 (ziyyan,bazira,rafa,rayya), kelompok

4 (Zahra,raesha,arsy,nafiza), kelompok 5 (vino, azizah, nayla,aisy)

- d) Sebelum pelaksanaan kegiatan guru melakukan perjanjian ketika bermain. Setelah itu kegiatan bermain dilakukan dengan melempar dadu setiap kelompok untuk menentukan siapa yang berhak bermain pertama kelompoknya, penentuannya yang mendapatkan nomer paling besar boleh bermain terlebih dahulu. Setelah mendapat angka kelompok yang terbesar boleh melempar dadu terlebih dahulu, pada kesempatan ini kelompok 2 memainkan permainan pertama hingga, dilanjutkan dengan kelompok 1, kelompok 5, kelompok 3, kelompok 4. Pada setiap tantangan kartu dipapan ular tangga memiliki kegiatan yang harus dikerjakan oleh anak secara bersama-sama. Kegiatan yang ada pada kartu perintah yaitu anak mengelompokkan warna yang sama dengan gambar, anak membuat aquarium dari botol, anak menyusun balok huruf menjadi sebuah kata yang diperintahkan guru, anak bekerjasama untuk menyelesaikan kepingan pazzle. Permainan ini dilakukan secara terus menerus hingga menemukan pemenang yang telah mencapai angka atau garis

finish. Jika belum sampai garis finish permainan ini ingin diakhirri, guru menentukan dengan cara mencari kelompok yang bermain sudah mendekati pada garis akhir. Peneliti terus mengamati anak selama kegiatan permainan ular tangga sambil mengambil gambar.

2) Kegiatan Akhir

Setelah anak beres-beres alat makan dan minum untuk dimasukkan kedalam tas masing-masing, anak-anak duduk melingkar di karpet yang sudah disediakan guru, lalu guru mengajak anak-anak untuk bercerita tentang apa saja yang telah dilakukan pada permainan hari ini, menanyakan perasaan hari ini kepada anak-anak. Pada kesempatan ini guru memberikan motivasi agar lebih semangat dalam bermain, guru memberikan dukungan dan pengertian untuk sabar menunggu giliran dan mengantri ketika ingin bermain. Dalam kegiatan akhir ini guru juga meberikan pesan-pesan positif kepada anak, menginformasikan kegiatan esok hari, persiapan pulang dengan bernyanyi gilang sipatu gilang, dan lagu jika pulang sekolah. Setelah kegiatan bernyanyi, anak-anak lalu berdo'a setelah belajar, berdo'a naik kendaraan, serta berdo'a masuk rumah dilanjutkan

dengan membaca hamdallah dan do'a penutup majlis.
Setelah berdo'a anak-anak diperbolehkan untuk berdiri
dan berbaris untuk berjabat tangan.

c. Pengamatan Observasi

Kegiatan observasi dilakukan oleh peneliti selama kegiatan permainan ular tangga kooperatif terhadap kelompok A. Hasil observasi anak selama proses kegiatan belajar mengajar memperoleh nilai kemampuan sosial emosional yang mencapai indikator 14 anak atau presentase 70% dan yang belum mencapai indikator ada 6 anak presentase 30%. Hasil observasi terhadap pelaksanaan tindakan dapat di deskripsikan bahwa masih ada anak yang malu-malu dan ragu untuk mengerjakan tantangan bersama kelompoknya. Selain itu anak belum mengikuti permainan dan pembelajaran dengan tenang dan masih ramai sendiri serta lari-lari tidak beraturan. Masih ditemui anak yang belum bisa merapikan alat mainnya. Setelah diadakan siklus I pertemuan II terdapat 11 anak yang sudah mengalami peningkatan kemampuan sosial emosional dalam berinteraksi, bekerjasama, antar anak.

Tingkat keberhasilan yang diperoleh di siklus I pertemuan II kategori perkembangan Berkembang sesuai Harapan (BSH) dan berkembang sangat baik (BSB) yakni mencapai presentase 70 %.

Hasil penelitian dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 data Presentase Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Ular tangga kooperatif di Kelompok A TK Aisyiyah Pucangan pada Siklus I pertemuan II

No	Keterangan	Jumlah anak	presentase
1.	Belum Berkembang (BB)	3	15%
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	15%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	25%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	45%
Jumlah		20	100%

d. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus I pertemuan II yang didapat dari kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung, kemudian dianalisis dan direfleksikan sebagai langkah pengambilan siklus II pertemuan I. Berdasarkan hasil siklus I pertemuan II, peneliti dan guru mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi saat kegiatan permainan berlangsung. Berdasarkan observasi hasil refleksi yang ditemukan pada siklus I pertemuan II menemukan bahwa masih ditemukan, masih ditemui anak yang belum bisa merapikan alat main yang sudah dipakai, masih ditemui anak merebut botol temannya, untuk guru sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran, guru sudah memberikan dukungan kepada anak, guru kebingungan untuk menentukan lakon siapa yang akan bermain lagi.

Berdasarkan data diatas peneliti dan juga guru berdiskusi bersama untuk mencari solusi dari pemasalahan yang ada. Berdiskusi mengenai proses pembelajaran agar berjalan lebih baik lagi. Oleh sebab itu guru dan juga peneliti memberikan solusi untuk melakukan perjanjian terlebih dahulu serta lebih mengingatkan kepada anak tentang aturan bermain, guru akan menambahkan tantangan dalam ragam mainnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses permainan ular tangga kooperatif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional pada siklus I pertemuan I ke siklus II mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.5 Data Presentase nilai Kemampuan sosial emosional melalui permainan kooperatif ular tangga di Kelompok A TK Aisyiyah Pucangan pada Siklus I Pertemuan I dan Siklus I Pertemuan II

No	Keterangan	Siklus I Pertemuan I		Siklus I Pertemuan II	
		Jml siswa	%	Jml siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	5	25%	3	15%
2.	Mulai Berkembang (MB)	4	20%	3	15%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	25%	5	25%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	6	30%	9	45%
Jumlah		20	100%	20	100%

Dari data diatas tampak jelas adanya peningkatan hasil belajar pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1 dan pelaksanaan siklus I pertemuan II. Terjadi peningkatan yang awalnya hanya 7 anak

dengan presentase 35% meningkat menjadi 55%. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila kemampuan sosial emosional anak mencapai presentase 70%. Oleh sebab itu pelaksanaan siklus I pertemuan II perlu dilanjutkan pada Siklus II pertemuan I untuk mencapai target yang telah ditentukan.

3. Diskripsi siklus II pertemuan I

Siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 9 November 2022 jumlah siswa dalam pelaksanaan siklus ini sebanyak 20 anak terdiri 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun tahapan pelaksanaan siklus II pertemuan I sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan siklus II pertemuan I dilaksanakan pada hari Rabu, 9 November 2022. Pertemuan tersebut peneliti menyampaikan analisis dan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I pertemuan II. Peneliti menyampaikan kendala atau masalah yang terjadi pada siklus I pertemuan II. Untuk mengatasi berbagai kekurangan pada siklus I pertemuan II, oleh sebab itu peneliti dan guru mengambil keputusan sebagai berikut:

- 1) Guru melaksanakan perjanjian terhadap siswa sebelum melaksanakan pembelajaran, selain itu guru juga menjelaskan mengenai aturan yang berlaku disetiap kelompok.
- 2) Guru akan memberikan pemahaman kepada anak dalam berkerjasama/kerja kelompok harus bisa membantu temannya.

- 3) Guru akan memberikan reward bagi siswa yang aktif dan bisa mengikuti aturan kelompok dengan baik. Guru memberikan dukungan, motivasi, agar anak bersemangat melakukan permainan.
- 4) Guru memberikan ikat kepala untuk bisa memudahkan melihat kelompok.
- 5) Hasil perkembangan siswa pada siklus I pertemuan II, siswa yang memenuhi standar tingkat pencapaian perkembangan dengan kategori berkembang sangat baik sejumlah 8 anak dengan presentase 40%. Mengingat masih rendahnya jumlah tersebut, maka peneliti mencoba menambahkan tantangan dengan melakukan gerakan, sambil bernyanyi.

Tahap perencanaan tindakan selanjutnya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema binatang, sub-sub tema binatang peliharaan kelinci . Dalam menyusun RPPH disesuaikan dengan indicator dengan tema yang dipakai hari itu.
- 2) Menyiapkan sarana pendukung yang meliputi menyiapkan media yang digunakan dalam proses kegiatan pembelajaran. Alat dan bahan yang diperlukan sebagai berikut: dadu, papan kotak ular tangga, topi penanda, gacuk atau APE yang

dibutuhkan disetiap tantangan, kartu quest, gardus, lem, kertas, botol.

- 3) Menyiapkan lembar observasi atau lembar penilaian. Lembar observasi yang digunakan untuk menulis semua aktifitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar penilaian yang digunakan disusun berdasarkan kisi-kisi yang sudah disesuaikan dengan indicator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan scenario dan rencana pembelajaran harian (RPPH) yang telah disepakati dengan guru. Ketika pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran, untuk pelaksanaan tindakan I pertemuan II sebagai berikut:

1) Prakegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan belajar dimulai anak-anak melakukan baris persiapan fisik motoric dihalaman. Dilanjutkan dengan membaca iqro'.

2) Kegiatan awal

Guru bersama anak-anak duduk melingkar dikarpet yang telah disediakan guru, lalu guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak-anak untuk berdo'a bersama-sama. Do'a yang dibaca hari itu adalah surat Al-Fatihah, Do'a mau

belajar, kalimat syahadat, do'a kedua orang tua, lalu dilanjutkan dengan membaca hadist dan do'a-do'a pendek. Setelah berdo'a anak-anak melakukan gerakan menirukan gerakan berenang seperti melompat seperti kelinci. Dalam kegiatan meniru gerakan bertujuan agar anak bisa mengepresikan bentuk rasa dalam gerakan. Setelah kegiatan tersebut anak-anak diajak bernyanyi bersama menyanyikan lagu-lagu untuk menciptakan semangat pada anak. Lagu yang dinyanyikan yakni berlari dan melompat, laba-laba naik ke talang. Lalu setelah menyanyikan lagu guru menanyakan mengenai kegiatan kemarin, kemarin belajar mengenai apa saja. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan bercakap-cakap tentang binatang, sub tema binatang peliharaan (kelinci). Lalu guru menjelaskan sedikit tentang kelinci, makanan kelinci, tempat tinggal, cara merawat.

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus II pertemuan I menggunakan tema binatang, sub tema bintang peliharaan (kelinci). Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan media yang digunakan dalam kegiatan permainan kooperatif Ular tangga, seperti: dadu, papan atau alas karpet permainan, penanda atau gacuk, topi kelompok, kardus, lem, botol bekas.

- b) Sebelum bermain guru berada didepan kelas menjelaskan beberapa kegiatan yang akan dilakukan nanti. Agar ketika kelompok permainan mendapat kegiatan tersebut guru tidak harus menjelaskan lagi berulang-ulang. Kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak seperti: ayo tentukan rumah tinggal hewan, maze menjarikan jalan hewan kemakanan dan tempat tinggalnya, melempar botol bentuk wortel ke
- c) Guru membagi kelompok kepada anak dengan cara, siapa yang tadi dapat lebih awal masuk ke kelas diperbolehkan untuk memilih dahulu anggota kelompoknya. Saat satu anak memilih anggota kelompoknya ada anak yang tiba-tiba maju berdiri, sebelum namanya dipanggil. Kemudian guru dapat menyelesaikan masalah tersebut.
- d) Adapun kelompok yang bermain kegiatan permainan kooperatif ular tangga yaitu: kelompok kelinci (hafis, vino, reymond, ziyyan, bazira), kelompok kodok (rafa, rayya, arsy, azizah, nayla), kelompok burung hantu (kinan, zayyan, azril, ardan, dzaky), kelompok bebek (reasya, nafiza,aisy, hanif, zahra).
- e) Setelah pembagian kelompok selesai guru memerintahkan ketua pada setiap kelompok untuk maju melakukan hompimpah untuk menentukan kelompok yang berhak bermain pertama. Penentu yang berhak bermain pertama

yaitu tangan siapa yang lebih awal tidak sama dengan tangan ketua lawan, kelompok yang berhak bermain diawal dan dilanjutkan mencari urutan mainnya

- f) Selanjutnya kelompok yang mendapatkan giliran pertama diperbolehkan untuk maju yaitu kelompok kelinci, satu orang berlaku untuk melempar dadu setelah muncul, anak yang lain berperan untuk berjalan diatas kotak papan ular tangga. Kemudian setelah berhenti pada kotak nomer anak dipersilahkan mengambil kartu perintah 1 untuk dikerjakan bersama kelompoknya. Kelompok kelinci mendapat tantangan untuk menirukan gaya kelinci melompat dan bernyanyi. Setelah mereka selesai mereka boleh untuk kembali ketempat masing-masing untuk menunggu giliran bermain lagi. Kelompok yang mendapatkan giliran maju selanjutnya adalah kelompok bebek, dan tantangan yang mereka dapat adalah melempar wortel kedalam kardus yang berbentuk kepala kelinci, kelompok burung hantu juga sama mendapat perintah yang sama dengan kelompok kelinci, untuk kelompok kodok mendapat perintah tantangan menghubungkan hewan dengan makanan dan tempat tinggal hewan tersebut. Untuk penanda disetiap kotak ketika anak mengerjakan tantangan ada tutup botol berbagai warna yang dijadikan setiap kelompok untuk

menandai jika akan melanjutkan bermain diatas papan. Permainan akan selesai jika ada kelompok yang sudah menyelesaikan semua tantangan.

4) Kegiatan Akhir

Anak-anak membereskan alat makan dan minum terlebih dahulu, sebelum anak-anak duduk melingkar di karpet yang sudah disediakan guru, lalu guru mengajak anak-anak untuk membaca do'a setelah makan bersama-sama. Lalu setelah kegiatan tersebut guru melakukan recolling (menanyakan kembali kegiatan) mengenai pembelajaran hari ini. Menanyakan perasaan hari ini. Dalam kegiatan akhir ini guru juga memberikan pesan-pesan positif kepada anak, menginformasikan kegiatan esok hari, persiapan pulang dengan bernyanyi gilang sipatu gilang, sampai berjumpa pulang, tanganku ada 2, jika pulang sekolah. Setelah kegiatan bernyanyi, anak-anak lalu berdo'a bersama-sama dengan berdo'a setelah belajar, surat Al-Asr, do'a berpergian, do'a naik kendaraan, do'a masuk rumah, dilanjutkan dengan hamdallah dan do'a penutup majlis. Setelah berdo'a anak-anak menjawab salam dari bu guru sebelum pulang anak-anak diperintahkan duduk yang rapi, jika ada anak yang duduk rapi maka anak tersebut diperbolehkan berdiri untuk pulang terlebih dahulu.

c. Observasi

Observasi dilaksanakan dari awal sampai akhir pembelajaran, kegiatan observasi pembelajaran dilakukan dengan tujuan mengetahui kemampuan bersosialisasi, berkejasama anak dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional anak. Pelaksanaan tahap ini peneliti melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi dalam alat perekam berupa kamera foto, observasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian (RPPH) yang telah disusun. Dari hasil observasi didapat hasil bahwa kinerja guru pada siklus ini guru sudah sangat baik menjelaskan aturan permainan, guru telah mampu melakukan strategi dalam pembelajaran, guru juga memberikan pesan-pesan positif, guru juga selalu memberikan kesempatan kepada setiap anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya yang lainnya. Untuk kegiatan aktivitas anak sudah mampu mengkondisikan dirinya ketika proses permainan berlangsung, kegiatan sudah berjalan dengan baik anak-anak antusias sudah bisa mengikuti aturan main.

Tabel 4.6 Data Hasil Presentase Kemampuan Sosial Emosional di TK Aisyiyah Pucangan kelompok A Siklus II pertemuan I

No	Keterangan	Jumlah siswa	presentase
1.	Belum Berkembang (BB)	-	-
2.	Mulai Berkembang (MB)	6	30%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	15%

4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	11	55%
Jumlah		20	100

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus II pertemuan I yang didapat dari kegiatan anak selama pembelajaran berlangsung, kemudian dianalisis dan direfleksikan sebagai langkah pengambilan siklus II pertemuan II. Berdasarkan hasil siklus II pertemuan I, peneliti dan guru mengidentifikasi kendala atau masalah yang terjadi saat kegiatan permainan berlangsung. Berdasarkan observasi hasil refleksi yang ditemukan pada siklus II pertemuan I menemukan bahwa masih ditemukan, masih ditemui anak yang belum bisa merapikan alat main yang sudah dipakai, masih ditemui anak merebut botol temannya, untuk guru sudah menggunakan berbagai metode pembelajaran, guru sudah memberikan dukungan kepada anak, guru kebingungan untuk menentukan lakon siapa yang akan bermain lagi.

Berdasarkan data diatas peneliti dan juga guru berdiskusi bersama untuk mencari solusi dari pemasalahan yang ada. Berdiskusi mengenai proses pembelajaran agar berjalan lebih baik lagi. Oleh sebab itu guru dan juga peneliti memberikan solusi untuk memodifikasi lagi papan bermain, guru akan menambahkan tantangan dalam ragam mainnya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan selama proses permainan ular tangga kooperatif untuk

meningkatkan kemampuan sosial emosional pada siklus II pertemuan I ke siklus II mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.7 Data Presentase nilai Kemampuan sosial emosional melalui permainan ular tangga kooperatif di Kelompok A TK Aisyiyah Pucangan pada Siklus I Pertemuan II dan Siklus II Pertemuan I

No	Keterangan	Siklus I pertemuan II		Siklus II pertemuan I	
		Jmlah siswa	%	Jml siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	3	15%	-	-
2.	Mulai Berkembang (MB)	3	15%	6	30%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	5	25%	3	15%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	9	45%	11	55%
	Jumlah	20	100	20	100

Dari data diatas tampak jelas adanya peningkatan pada pelaksanaan permainan kooperatif ular tangga siklus I pertemuan II dan pelaksanaan siklus II pertemuan I, terjadi peningkatan yang awalnya 11 anak dengan presentase 55%, pembelajaran dikatakan berhasil apabila kemampuan sosial emosional mencapai presentase 55%.

4. Diskripsi siklus II pertemuan II

Siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari jumat, 11 November 2022 jumlah anak dalam pelaksanaan siklus ini sebanyak 20 anak terdiri dari 12 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Adapun tahapan pelaksanaan II pertemuan II sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan siklus II pertemuan II dilaksanakan pada hari Jumat, 11 November 2022. Pada pertemuan tersebut peneliti menyampaikan analisis dari hasil observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan I. Peneliti menyampaikan kendala atau masalah yang terjadi pada siklus II pertemuan I. Untuk mengatasi berbagai kekurangan pada siklus sebelumnya, oleh sebab itu peneliti dan guru mengambil keputusan sebagai berikut:

- 1) Guru mengganti kartu perintah kepapan ular tangga langsung untuk mempersingkat waktu bermain.

Tahap perencanaan tindakan selanjutnya meliputi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Menyusun Rencana pembelajaran Harian (RPPH) dengan tema binatang, sub tema binatang peliharaan (kelinci). Dalam menyusun RPPH disesuaikan dengan indikator.
- 2) Menyiapkan sarana pendukung yang meliputi: media pembelajaran papan ular tangga, dadu, menyiapkan alat pendukung lainnya.
- 3) Menyiapkan lembar observasi dan lembar penilaian, lembar observasi yang digunakan untuk menulis semua aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung, lembar penilaian yang digunakan disusun berdasarkan kisi-kisi yang sudah

disesuaikan dengan indicator dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berdasarkan scenario dan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) yang telah disepakati dengan guru. Ketika pembelajaran berlangsung peneliti melakukan observasi terhadap proses pembelajaran. Pertemuan

1) Prakegiatan

Sebelum pelaksanaan kegiatan belajar dimulai anak berbaris, setelah itu membaca iqro satu persati anak-anak akan dipanggil.

2) Kegiatan Awal

Guru bersama anak-anak duduk melingkar ditempat yang telah disediakan guru, lalu guru mengucapkan salam kepada anak-anak dan mengajak anak-anak untuk berdo'a bersama-sama. Do'a yang dibaca hari itu adalah surat Al-Fatihah, Do'a mau belajar, mengucapkan kalimat syahadat, dilanjutkan dengan do'a dzikir pagi, melafalkan hadist dan do'a-do'a pendek, dilanjutkan bertahsin surat Al-Lahab. Setelah berdo'a anak diajak merentangkan tangan dan melenggokan tangan menirukan gaya burung terbang bebas. setelah kegiatan tersebut anak-anak diajak bernyanyi bersama menyanyikan lagu-lagu

untuk menciptakan semangat pada anak. Lagu yang dinyanyikan yakni, buka tutup,

3) Kegiatan Inti

Kegiatan inti pada siklus II pertemuan II menggunakan tema binatang, sub tema binatang peliharaan (burung). Langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan media yang akan digunakan dalam kegiatan permainan, seperti: dadu, ulang tangga atau papan ular tangga, topi, gacuk, APE, stik es krim, lem, kardus bekas, dll.
- b) Sebelum bermain guru berada didepan kelas menjelaskan beberapa kegiatan yang akan dilakukan nanti. Agar ketika kelompok permainan mendapat kegiatan tersebut guru tidak harus menjelaskan lagi berulang-ulang. Kegiatan yang akan dilaksanakan oleh anak-anak seperti: ayo hitung dan membilang jumlah burung dalam sangkar, membuat kreasi dari kardus bekas menjadi sangkar burung, aku bisa mencari bayangan burungnya, ikuti garisnya jadi apakah aku.
- c) Guru membagi kelompok kepada anak dengan cara, menyebutkan langsung nama-namanya untuk menjadi satu kelompok.

- d) Adapun kelompok yang bermain kegiatan permainan kooperatif ular tangga yaitu: kelompok kucing (hafis, vino, reymond, rayya ,ziyyan), kelompok kodok (rafa, , arsy, azizah, bazira, nayla), kelompok kelinci (kinan, nafiza, azril, ardan, dzaky), kelompok bebek (reasya, zayyan,aisy, hanif, zahra).
- e) Setelah pembagian kelompok selesai guru memerintahkan ketua pada setiap kelompok untuk maju melakukan hompimpah untuk menentukan kelompok yang berhak bermain pertama. Penentu yang berhak bermain pertama yaitu tangan siapa yang lebih awal tidak sama dengan tangan ketua lawan, kelompok yang berhak bermain diawal dan dilanjutkan mencari urutan mainnya.
- 4) Kegiatan Akhir

Anak membereskan terlebih dahulu alat makan dan minum dan dimasukkan kedalam tas masing-masing. Setelah itu anak-anak duduk melingkar di lantai atau karper yang sudah disediakan guru, dan kemudia anak-anak bersama-sama membaca do'a sesudah makan. Lalu setelah kegiatan guru melakukan kegiatan recalling (menanyakan kembali kegiatan) mengenai pembelajaran hari ini. Menanyakan perasaan hari ini. Dalam kegiatan akhir guru juga memberikan pesan-pesan positif kepada anak, menginformasikan kegiatan esok hari, persiapan

pulang dengan bernyanyi berlari seperti kuda, laba-laba naik talang, sayo nara sampai berjumpa pulang, dan tanganku ada dua. Setelah kegiatan bernyanyi, anak-anak lalu berdo'a bersama, dengan membaca surat Al-'Asr, do'a setelah belajar, do'a naik kendaraan, do'a keluar rumah, dilanjutkan dengan mengucapkan hamdallah dan do'a penutup majlis, guru salam. Setelah berdo'a selesai anak-anak, dipersilahkan berdiri dan berbaris membuat kereta memanjang, dan kemudian diperbolehkan untuk satu persatu maju berjabat tangan untuk pulang.

c. Observasi

Observasi dilakukan dari awal sampai akhir pembelajaran. Kegiatan observasi pembelajaran dilakukan dengan tujuan mengetahui perkembangan kemampuan berinteraksi, bekerjasama, mentaati aturan permainan dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial emosional. Pelaksanaan tahap ini peneliti melakukan pemantauan terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi dan kamera foto. Observasi ini dilakukan untuk mengetahui kesesuaian pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) yang telah disusun. Selain itu juga untuk mengetahui seberapa besar pengaruh kegiatan permainan kooperatif ular tangga dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional. Dari hasil observasi didapatkan hasil

bahwa kinerja guru dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional dengan metode permainan kooperatif didapatkan hasil sebagai berikut: 1) dalam menyampaikan materi pembelajaran sudah baik, 2) guru dalam mengelola kelas juga sudah baik, 3) guru dalam memberikan dukungan dan motivasi kepada anak-anak sudah baik, 4) guru sudah menggunakan metode belajar yang beragam untuk kegiatan aktifitas pembelajaran anak sudah mampu mengkondisikan dirinya ketika proses pembelajaran mengajar berlangsung, anak-anak juga terlihat lebih aktif ketika mengikuti proses pembelajaran, anak-anak juga lebih antusias untuk mengikuti permainan pada proses pembelajaran. Tingkat keberhasilan yang diperoleh di siklus II pertemuan II kategori perkembangan sesuai standar (BSH dan BSB) yakni mencapai presentase 90 % hasil penelitian dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.8 data Presentase Kemampuan Sosial Emosional melalui Permainan Ular tangga kooperatif di Kelompok A TK Aisyiyah Pucangan pada Siklus II pertemuan II

No	Keterangan	Jumlah Siswa	Presentase
1.	Belum Berkembang (BB)	-	-
2.	Mulai Berkembang (MB)	2	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	4	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	14	70%
	Jumlah	20	100%

d. Tahap Refleksi

Berdasarkan masalah-masalah dalam pelaksanaan yang ada dalam meningkatkan kemampuan social emosional anak melalui metode permainan kooperatif dengan ular tangga pada siklus-siklus sebelumnya telah dapat diatasi guru dan mampu membangkitkan semangat siswa dan mampu membangun konsep pada anak tentang kerja sama, guru mampu memberikan motivasi dan dukungan kepada anak . Anak –anak sudah bisa mengenal aturan main, anak sudah bisa membantu dan mengembalikan kembali pada tempatnya. Pemanfaatan kegiatan permainan ular tangga dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 juga menunjukkan hasil optimal pada kemampuan bersosialisai menunjukkan hasil perubahan dimana ada jumlah peningkatan siswa yang sudah memenuhi standar tingkat pencapaian perkembangan dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH dan BSB) sebanyak 11 anak setelah dilaksanakan siklus II pertemuan I. Kemampuan sosial emosional melalui permainan ular tangga di TK Aisyiyah Pucangan, pada siklus II pertemuan I ke Siklus II pertemuan II mendapatkan hasil sebagai berikut:

Tabel 4.9 Data Hasil Presentase kemampuan Sosial emosional usia 4-5 tahun di TK Aisyiyah Pucangan 1 Siklus II pertemuan 1 dan Siklus II pertemuan II

No	Keterangan	Siklus II pertemuan I		Siklus II pertemuan II	
		Jmlah siswa	%	Jml siswa	%
1.	Belum Berkembang (BB)	-	-	-	-
2.	Mulai Berkembang (MB)	6	30%	2	10%
3.	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3	15%	4	20%
4.	Berkembang Sangat Baik (BSB)	11	55%	14	70%
	Jumlah	20	100	20	100

Dari data diatas tampak jelas adanya peningkatan hasil belajar pelaksanaan siklus II pertemuan I dan pelaksanaan Siklus II pertemuan II, terjadi peningkatan yang awalnya hanya 1 anak dengan presentase 55% meningkat menjadi 70%. Pembelajaran dikatakan berhasil apabila kemampuan sosial emosional mencapai presentase 70%. Oleh sebab itu pada pelaksanaan siklus II pertemuan II peningkatan kemampuan sosial emosional anak melalui permainan kooperatif ular tangga dikatakan berhasil.

C. Pembahasan

Sebelum pelaksanaan tindakan siklus I, peneliti melakukan survei awal untuk mengetahui kondisi awal yang ada dilapangan, survei awal yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan sosial emosional pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan. Dari hari pra survei ini peneliti mengetahui kemampuan sosial emosional

dalam bersosialisasi dan berkerjasama di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan tergolong rendah, oleh sebab itu peneliti melakukan kolaborasi bersama guru kelas A untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti dan guru menyepakati untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui permainan ular tangga kooperatif. Alasan memilih permainan kooperatif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 yaitu karena permainan kooperatif belum pernah digunakan sebelumnya, dengan bermain kooperatif anak bisa mengenal dan mengikuti aturan permainan, dengan permainan kooperatif anak bisa mengenal konsep kerjasama dalam bermain dan pembelajaran. Peneliti berkolaborasi dengan guru TK A untuk melakukan tindakan yang dilakukan sebanyak dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dan setiap pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran. Pelaksanaan siklus I pertemuan I masih ditemui banyak masalah dan kekurangan, siklus I pertemuan II merupakan siklus perbaikan untuk memperbaiki kekurangan dan mengatasi masalah yang terjadi pada siklus I pertemuan I, namun pada siklus I pertemuan II masih juga ditemui beberapa kekurangan yang terjadi di siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I dilaksanakan untuk mengatasi masalah yang masih terjadi pada siklus I pertemuan II, pelaksanaan siklus II pertemuan I, berbagai indikator siswa menunjukkan perubahan yang signifikan. Akhirnya guru melakukan pelaksanaan Siklus II pertemuan II, pada siklus pertemuan II mengalami peningkatan pembelajaran baik proses maupun hasil belajar.

Berdasarkan hasil pengamatan dan analisis data yang ada, dapat dilihat adanya peningkatan aktivitas prose belajar mengajar, serta perkembangan kemampuan sosial emosional pada kelompok A

1. Siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran
2. Guru mampu memberikan motivasi
3. Kemampuan anak untuk bersosialisasi dan bekerjasama lebih meningkat.
4. Siswa mampu mengenal aturan dalam permainan dan anak mampu untuk bersikap kompetitif dalam permainan.

Melalui kegiatan permainan kooperatif ini kemampuan sosial emosional kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 mengalami peningkatan setiap siklus, peningkatan kemampuan sosial emosional melalui permainan kooperatif dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.10 presentase peningkatan kemampuan sosial emosional pada kelompok A

No	Siklus	Presentase perkembangan				Presentase
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Pra siklus	35	30	20	15	100%
2.	Siklus I pertemuan I	25	20	25	30	100%
3.	Siklus I pertemuan II	15	15	25	45	100%
4.	Siklus II pertemuan I	0	30	15	55	100%
5.	Siklus II pertemuan II	0	10	20	70	100%

Berdasarkan data diatas dapat dilihat perbandingan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama dan mentaati aturan permainan melalui kegiatan permainan kooperatif ular tangga pada kelompok A dari kondisi awal (pra siklus), Siklus I pertemuan I, Siklus I pertemuan II, Siklus II pertemuan I, dan Siklus II pertemuan II, Bahwa kemampuan sosial emosional melalui kegiatan permainan kooperatif ular tangga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya, siklus I pertemuan I peningkatan kemampuan sosial emoaional dengan tingkat perkembangan Berkembang sangat baik mencapai presentase 55%, lalu pada siklus I pertemuan II meningkat jadi 70%, pada siklus II pertemuan I meningkat menjadi 70%, dan pada siklus II pertemuan II meningkat menjadi 90%. Presentase kemampuan sosial emosional melalu permainan kooperatif ular tangga pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 sudah mencapai target yang diinginkan yakni 70%. Oleh sebab itu siklus tindakan selanjutnya dihentikan, sehingga dengan ini dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial emosional melalui permainan kooperatif di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 Kabupaten Sukoharjo tahun pelajaran 2022 meningkat. Pembelajaran dengan menggunakan permainan kooperatif ular tangga memberikan pengalaman baru dan suasana baru yang menyenangkan untuk anak serta terbukti dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional dalam bekerjasama dan mentaati aturan dalam sebuah permainan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 Kartasura, Kabupaten Sukoharjo Tahun Pelajaran 2021/2022 dapat disimpulkan bahwa:

Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan melibatkan 20 peserta didik kelompok A TK Aisyiyah Pucangan , yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 9 anak perempuan. Model tahapan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model siklus. Dalam prosedur penelitian ini terdiri 2 siklus, diimana setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Adapun idikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni memahami peraturan dan disiplin, tidak menyerah dalam melaksanakan tantangan hingga selesai, mau berbagi, menolong, dan membantu teman, menaati peraturan yang berlaku dalam suatu permainan. Pembelajaran dengan cara bermain permainan kooperatif ular tangga dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1, kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo. Peningkatan kemampuan sosial emosional dapat dibuktikan dengan meningkatkan kemampuan sosial emosional pada setiap siklusnya, baik dari siklus I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I, siklus II pertemuan II.

Kemampuan anak usia dini dalam social emosional dapat dilihat dari presentase yang semakin meningkat ketika dilakukan pra siklus. Ketika pra siklus, siklus pertemuan I pertemuan I, siklus I pertemuan II, siklus II pertemuan I, siklus II pertemuan II. Kondisi awal atau pra siklus presentase kemampuan sosial emosional anak dengan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) hanya mencapai presentase 35%. Pada siklus I pertemuan I kemampuan mengenal sosial emosional pada anak kelompok A mengalami peningkatan menjadi 55%, siklus I pertemuan II kemampuan sosial emosional pada kelompok A meningkat lagi menjadi 70 %. Dikarenakan hasil belum mencapai target presentase indicator penilaian maka dilakukan siklus II. Pada siklus II pertemuan I kemampuan sosial emosional pada anak kelompok A mengalami peningkatan presentase indicator perkembangan sangat baik (BSB) sebanyak 70 %. Karena belum juga mencapai target presentase yang diinginkan, oleh sebab itu peneliti dengan guru mencoba melaksanakan siklus II pertemuan II. Pada siklus II pertemuan II ini kemampuan sosial emosional anak kelompok A mengalami peningkatan presentase mencapai 70%. Pada siklus II pertemuan II ini kemampuan sosial emosional pada kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 sudah mencapai target yang diinginkan. Bahkan melebihi target yang telah diinginkan. Oleh sebab itu peneliti yang dilaksanakan dianggap berhasil dan siklus dihentikan.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan peneliti maka dapat disimpulkan bahwa “melalui kegiatan permainan kooperatif dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di kelompok A TK Aisyiyah Pucangan 1 Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, Jawa Tengah Tahun Pelajaran 2021/2022”.

B. Saran –Saran

Sesuai dengan simpulan penelitian diatas, maka penulis mangajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Sekolah hendaknya menggunakan media atau kegiatan yang inovatif untuk menunjang proses pembelajaran dan mutu pembelajaran di sekolah.

2. Bagi guru

Guru hendaknya mempersiapkan fasilitas pendukung untuk meningkatkan kemampuan social emosional anak. Berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi pelajaran, serta dalam mengelola kelas sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukan dapat terus meningkat.

3. Bagi Siswa

Dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional kepada anak bisa dilakukan dengan cara bermain atau melakukan permainan. Siswa hendaknya dapat mengaplikasikan pengetahuan yang dia dapat pada kegiatan permainan kooperatif dalam kehidupan nyata sehari-hari.

4. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang ingin mengkaji lebih jauh tentang permasalahan yang sama dengan penelitian ini hendaknya lebih cermat dan mengupayakan pengkajian teori-teori yang lebih dalam yang berkaitan dengan penerapan metode belajar permainan untuk meningkatkan kemampuan social emosional anak usia dini agar diperoleh hasil yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, E. 2020. *Metode Belajar Anak Usia Dini*. Jakarta: Peranda Media Group.
- Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Askalin. 2013. *Seratus Permainan dan Perlombaan Rakyat*. Yogyakarta: Andi Publisher.
- Asrul, dkk, 2016. *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.
- Fadillah, M 2012. *Desain Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hamzah, N. 2015. *Pengembangan Sosial Anak Usia Dini*. Pontianak: IAIN PONTIANAK PRESS.
- Herdiansyah, Haris. 2013. *Wawancara Observasi, dan Fokus Groups*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Hidayati, S. 2021. *Strategi Pembelajaran Anak Usia Dini*. Surabaya: CV Kanaka Media
- Hurlock. 1978. *Perkembangan Anak Jilid I*. Jakarta: Erlangga.
- Mayar, F. 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal At-Ta'lim*, 1(6), 459.
- Mulyasa, 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Rosdakarya.
- Morrison, G. S. 2008. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: PT. Indeks.
- Mulyanto, A., Muchtar, H. S., Hoerudin, C. W., & Razak, A. I. 2017. *Kompetensi Sosial Anak (Deteksi dan Simulasi)*. Cimahi: Alifah Publishing.
- Nugraha, A. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurmalitasari, F. 2015. Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23(2), 103-111.
- Nurjannah. 2017. Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Ketelaanan. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam*, 14(1), 53.

- Purnama, A. 2015. Efektivitas Permainan Kooperatif Merancang Gambar Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa TK ABAS Tuban. *Jurnal Psikologi Tabularasa*, 10(2), 207.
- Purnama, A. 2017. Meningkatkan Keterampilan Sosial ABK Melalui Metode Bermain Kooperatif di PAUD Inklusi. *Jurnal Teladan*, 2(1), 42.
- Putra, Nusa. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Republik Indonesia. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia No 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Sanan, Sabri Jamilah, dan Yamin, H. Martinis. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: GP Press.
- Sarosa, Samaji. 2012. *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar*. Jakarta: Indeks.
- Setiawan, M. Y. 2016. Permainan Kooperatif dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI*, 1(1), 33.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujiono, Y. N. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Sukardi, 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas: Implementasi Dan Pengembangannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tedjasaputra, Mayke. 2008. *Bermain, Mainan, Dan Permainan (Untuk Pendidikan Anak Usia Dini)*, Jakarta: Gramedia.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003 Tentang Sistem pendidikan Nasional. Diakses pada tanggal 20 November 2020 pukul 21.45
- Yulianti, Dwi. 2010. *Bermain Sambil Belajar Sains di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Indeks.

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1

Pedoman Wawancara Untuk Guru

Nama Guru : Dwi susanti, S.Pd

Tempat Pelaksanaan : Ruang kelas A.3

A. Perkembangan Kemampuan social Emosional Anak Usia 4-5 Tahun

1. Bagaimana kemampuan anak dalam mengembangkan social emosi pada usia 4-5 tahun sekarang ini?
2. Apa saja kegiatan yang digunakan dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia 4-5 tahun dikelompok A?
3. Metode apa saja yang pernah digunakan dalam pembelajaran untuk mengembangkan kemampuan social emosional di kelompok A?
4. Apakah dengan pembelajaran tersebut anak mampu mengenal bersosialisasi dan mengendalikan emosi sesuai dengan standar pencapaian perkembangan?

B. Permainan Kooperatif

1. Apakah yang guru ketahui tentang permainan kooperatif?
2. Apakah dilembaga ini khususnya di kelompok A pernah melakukan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan social emosional melalui permainan/bermain kooperatif?
3. Setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran permainan kooperatif, apakah kemampuan social emosional anak kelompok A mengalami perubahan?
4. Apa ada kendala yang dihadapi selama pembelajaran dalam kemampuan social emosional melalui permainan kooperatif?

Lampiran 2

HASIL WAWANCARA SEBELUM MENGGUNAKAN PERMAINAN
KOOPERATIF

Identitas Narasumber : Dwi Susanti, S.Pd
Tempat Pelaksanaan : Ruang Kelas Kelompok A
Waktu Pelaksanaan : Kamis, 11 Agustus 2022

No	Pertanyaan	Ringkasan jawaban
1.	Bagaimana perkembangan social emosional anak kelompok A di TK Aisyiyah Pucangan 1?	Dari hasil pengamatan awal masuk hingga bulan agustus anak-anak kelompok A masih mempunyai sisi egois yang tinggi dan belum mampu mengontrol emosinya.
2.	Apa saja kegiatan yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan sosila emosional anak	Untuk mengembangkan kemampuan sosial anak dengan kegiatan pembiasaan mengucapkan salam, senyum, meminta maaf saat melakukan kesalahan, dan belajar sabar menunggu giliran
3.	Metode apa saja yang pernah digunakan untuk mengembangkan kemampuan social emosional anak dikelompok A?	Selama ini menggunakan cerita dan keteladanan
4.	Apakah dengan pembelajaran tersebut anak mampu mengembangkan kemampuan social emosional khususnya dalam bersosialisasi sesuai dengan standar pencapaian perkembangan?	Ada peningkatan perkembangan kemampuan sosial emosional anak kelompok A dengan menggunakan metode bercerita dan keteladanan meski tidak signifikan. Ada beberapa keterampilan sosial anak yang belum sesuai standar perkembangannya, anta lain kemampuan bekerjasama, sabar menunggu giliran.
5.	Apakah dengan metode tersebut pengembangan kemampuan social emosional anak dapat berkembang secara maksimal?	Metode diatas belum bisa mengembangkan kemampuan sosial emosional anak dengan maksimal
6.	Apakah siswa tertarik dan memahami	Siswa terkadang kurang tertarik dengan pembelajaran menggunakan metode bercerita.

Lampiran 3

Hasil Wawancara Sesudah Menggunakan Permainan Kooperatif

Identitas Narasumber : Dwi Susanti, S.Pd
Tempat Pelaksanaan : Serambi Masjid At Taqwa
Waktu Pelaksanaan : Rabu, 16 November 2022

No	Pertanyaan	Ringkasan jawaban singkat
1.	Setelah menerapkan permainan ular tangga kooperatif, apakah kemampuan social emosional mengalami perubahan?	Setelah menerapkan permainan ular tangga, anak-anak menjadi antusias untuk bermain dalam kelompok. Mereka berlomba menyelesaikan kegiatan secara bersama-sama.
2.	Bagaimana kemampuan anak dalam bekerjasama, bersosialisasi, memahami peraturan setelah dilakukannya kegiatan permainan kooperatif ular tangga?	Setelah beberapa kali permainan, mereka mulai memahami aturan main, saling membantu supaya kelompoknya dapat menyelesaikan instruksi kegiatan.
3.	Setelah menerapkan kegiatan permainan kooperatif, menurut ibu apakah permainan kooperatif dengan media ular tangga penanganan yang tepat dalam masalah yang berkaitan dengan kemampuan social emosional anak kelompok A?	Dari hasil pengamatan setelah menerapkan permainan kooperatif kemampuan sosial emosional anak meningkat sesuai standar pencapaian perkembangan.
4.	Apa saja kendala yang dihadapi selama pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan social emosional melalui permainan kooperatif ular tangga?	Pada siklus 1 anak-anak belum memahami aturan main, kurang sabar menunggu giliran, ragam main kurang, media ular tangga gampang rusak karena alasnya. Pada siklus 2 sudah dapat teratasi.

Lampiran 4

PEDOMAN ABSERVASI

ASPEK KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL

1. Aspek yang diukur kesadaran diri : memahami peraturan dan disiplin

Indicator	Descriptor	Skor
Memahami peraturan dan disiplin	Anak melakukannya antri masih harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru dan diberikan motivasi.	MB
	Jika anak melakukan antri atau disiplin kegiatan masih belum konsisten harus dengan diberikan motivasi dan dukungan.	BB
	Jika anak melakukan antri atau disiplin kegiatan dengan konsisten tanpa diberikan motivasi lagi.	BSH
	Jika anak melakukan antri atau disiplin dengan konsisten tanpa motivasi dan bisa mengingatkan temannya.	BSB

2. Aspek yang diukur kesadaran diri : memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

Indicator	Descriptor	Skor
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	Jika anak tidak menyerah menyelesaikan tugas masih dengan dibimbing, dicontohkan guru dengan diberikan motivasi	MB
	Jika anak tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan kegiatan bermain masih dengan pujian motivasi guru	BB
	Jika anak tidak mudah menyerah dan sudah konsisten menyelesaikan kegiatan bermain tanpa pujian dan motivasi dari guru.	BSH
	Jika anak tidak mudah menyerah dan sudah konsisten dengan menyelesaikan kegiatan bermain tanpa motivasi dan pujian dari guru, bisa membantu memotivasi memberikan dukungan kepada teman agar tidak mudah menyerah.	BSB

3. Aspek yang diukur rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain :
 mau berbagi, menolong, dan membantu teman.

Indicator	Descriptor	Keterangan
Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.	Jika anak mau menunjukkan antusiasme dalam berkegiatan melakukan kegiatan ragam permainan masih dengan dorongan dan motivasi pujian dari guru.	MB
	Jika anak mau menolong dan mau berbagi saat kegiatan permainan belum konsisten masih harus dengan sedikit pujian dan motivasi dari guru.	BB
	Jika anak mau menolong dan berbagi saat melakukan kegiatan permainan dengan konsisten dan bersemangat tanpa harus dimotivasi dan diberikan pujian dari guru.	BSH
	Jika anak mau menunjukkan antusiasme dalam melakukan kegiatan permainan dengan konsisten dan bersemangat dalam melakukan kegiatan, bisa membantu memberikan semangat dan motivasi kepada temannya yang lain.	BSB

4. Aspek yang diukur perilaku prososial : menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif

Indicator	Descriptor	Keterangan
Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	Jika anak mau menunjukkan antusiasme dalam berkegiatan melakukan kegiatan ragam permainan masih dengan dorongan dan motivasi pujian dari guru.	MB
	Jika anak mau menunjukkan antusiasme dalam melakukan kegiatan permainan belum konsisten masih harus dengan sedikit pujian dan motivasi dari guru.	BB
	Jika anak mau menunjukkan antusiasme dalam melakukan kegiatan permainan dengan konsisten dan bersemangat tanpa harus dimotivasi dan diberikan pujian dari guru.	BSH
	Jika anak mau menunjukkan antusiasme dalam melakukan kegiatan permainan dengan konsisten dan bersemangat dalam melakukan kegiatan, bisa membantu memberikan semangat dan motivasi kepada temannya yang lain.	BSB

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu : I/
Tema/Sub Tema : Binatang/serangga/laba-laba
Hari/Tanggal : Rabu, 2 November 2022
Kelompok/Usia : A (4-5 th)
Kompetensi Dasar : .1.1,1.2,2.1, 2.5, 2.6, 2.7, 3.1-41, 2.9, 3.4-4.4, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.13-4.13, 3.14-4.14,3.12-4.12, 3.15-4.15

Materi Pembelajaran

- a. Materi Pembiasaan
 - 1) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
 - 2) Menanamkan sikap peduli dan mau membantu
 - 3) Do'a sebelum dan sesudah makan
- b. Materi Kegiatan
 - 1) Pengembangan kegiatan motorik kasar dengan senam bersama
 - 2) Bisa membantu teman
 - 3) Mengurutkan angka
 - 4) Meniru membentuk huruf menjadi kata
 - 5) Melakukan aktivitas seni dengan bernyanyi

Alat Dan Bahan

- 1) Papan ular tangga, dadu,
- 2) Tutup botol angka
- 3) Potongan tulisan berwarna
- 4) Gambar serangga
- 5) Tali /benang
- 6) Piring dari styrofoam

Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan

- 1) Senam kecil di halaman
- 2) Berbaris, berdoa
- 3) PL Melafalkan Hadist menuntut ilmu
- 4) Apersepsi dengan BCC tentang binatang serangga laba-laba

B. Kegiatan Inti

Bermain permainan kooperatif ular tangga

Kegiatan pada kotak 14 : menjajarkan antrian angka 1-5 menjadi berurutan

Kegiatan pada kotak 2 : antusias menyusun kancing baju kata laba-laba
Kegiatan pada kotak 4 : bersabar memasukkan jarum untuk membuat sarang laba-laba dari piring
Kegiatan pada kotak 12 : Permainan kooperatif Bermain balok

C. Istirahat

Cuci tangan, berdo'a, makan bekal, bermain

D. Recalling

Merapikan alat-alat main yang telah digunakan
Diskusi tentang peradaan selama melakukan kegiatan bermain
Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama
Menceritakan kegiatan apa saja yang dilakukan
Penguatan yang didapat anak

E. Penutup

- 1) Menyanyikan lagu laba-laba
- 2) Menguatkan konsep tentang binatang laba-laba(bentuk, warna, dll)
- 3) Menanyakan tentang perasaan hari ini
- 4) Memberikan pesan-pesan positif
- 5) Menginformasikan kegiatan esok hari
- 6) Berdo'a, salam, pulang

Assesmen

1. Foto berseri
2. Ceklis

Kartasura, November 2022

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Pucangan

Guru Kelompok A



Rohmi Juniatin, S.Pd

Dwi Susanti, S.Pd

Lampiran 6

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu : I/
Tema/Sub Tema : Binatang/binatang peliharaan/ikan mas koki
Hari/Tanggal : Senin,7 November 2022
Kelompok/Usia : A (4-5 th)
Kompetensi Dasar : 3.1-4.1, 2.9, 2.5, 2.6,2.7,3.4-4.4, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14, 3.15-4.15

Materi Pembelajaran

a. Materi Pembiasaan

- 1) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- 2) Menanamkan sikap peduli dan mau membantu

b. Materi Kegiatan

- 1) Pengembangan kegiatan motorik kasar dengan senam bersama
- 2) Bisa saling membantu mengelompokkan warna
- 3) Membuat kreasi dari bahan bekas
- 4) Mengenal huruf dan menyusun menjadi kata
- 5) Melakukan aktivitas seni dengan bernyanyi

Alat Dan Bahan

- 1) Papan ular tangga, dadu,
- 2) Tutup botol warna warni
- 3) kertas
- 4) Potongan tulisan berwarna
- 5) Kotak huruf
- 6) Botol
- 7) lem

Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan

- 1) Senam kecil di halaman
- 2) Berbaris, berdoa
- 3) PL Melafalkan Hadist menuntut ilmu
- 4) Apersepsi dengan BCC tentang binatang binatang peliharaan ikan mas

B. Kegiatan Inti

Bermain permainan kooperatif ular tangga
Kegiatan pada kotak14 : bersadar memilih mengelompokkan

warna tutup botol sama

Kegiatan pada kotak 2 : bekerjasama menyusun kotak kata menjadi “ikan mas”

Kegiatan pada kotak 12 : membantu dan menolong teman membuat kreasi aquarium dari botol bekas

Kegiatan pada kotak 4 : mau antri dan bergiliran bermain puzzle bentuk binatang

C. Istirahat

Cuci tangan, berdo'a, makan bekal, bermain

D. Recalling

Merapikan alat-alat main yang telah digunakan

Diskusi tentang peradaan selama melakukan kegiatan bermain

Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama

Menceritakan kegiatan apa saja yang dilakukan

Penguatan yang didapat anak

E. Penutup

- 1) Menyanyikan lagu tepuk ikan
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,
- 3) Menanyakan tentang perasaan hari ini
- 4) Memberikan pesan-pesan positif
- 5) Menginformasikan kegiatan esok hari
- 6) Berdo'a, salam, pulang

Assesmen

1. Foto berseri
2. Ceklis

Kartasura, November 2022

Mengetahui,
Kepala TK Aisyiyah Pucangan

Guru Kelompok A



Rohmi Juniatin, S.Pd

Dwi Susanti, S.Pd

Lampiran 7

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu : I/
Tema/Sub Tema : Binatang/binatang peliharaan/kelinci
Hari/Tanggal : rabu, 9 November 2022
Kelompok/Usia : A (4-5 th)
Kompetensi Dasar : 3.1-4.1, 2.9, 2.5, 2.6,2.7, 3.4-4.4, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12,3.13-4.13,3.14-4.14, 3.15-4.15

Materi Pembelajaran

a. Materi Pembiasaan

- 1) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
- 2) Menanamkan sikap peduli dan mau membantu

b. Materi Kegiatan

- 1) Pengembangan kegiatan motorik kasar dengan senam bersama
- 2) Pengembangan motorik halus dengan melempar botol bentuk wortel ke dalam mulut kelinci
- 3) Mencarikan jalan kelinci kembali kerumah
- 4) Mengenal huruf dan mencari huruf yang hilang menjadi kata
- 5) Melakukan aktivitas seni dengan bernyanyi

Alat Dan Bahan

1. Papan ular tangga, dadu,, topi karakter
2. Tutup botol yang dibeji huruf
3. Papan kata yang hilang
4. Potongan tulisan berwarna
5. Ape maze cari jejak
6. Ape
7. Kardus
8. Botol

Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan

- 1) Senam kecil di halaman
- 2) Berbaris, berdoa
- 3) PL Melafalkan Hadist senyum itu ibadah
- 4) Apersepsi dengan BCC tentang binatang peliharaan kelinci
- 5)

B. Kegiatan Inti

Bermain permainan kooperatif ular tangga

Kegiatan pada kotak14 : ayo bekerjasama mencari jejak untuk mencari makanannya

Kegiatan pada kotak12 : belajar bersabar yuk, kita cari huruf yang hilang.

Kegiatan pada kotak 2: berbagi peran dalam melempar wortel kedalam mulut kelinci untuk dimakan

Kegiatan pada kotak 6: mari membantu hewan pergi tempat tinggalnya

C. Istirahat

Cuci tangan, berdo'a, makan bekal, bermain

D. Recalling

Merapikan alat-alat main yang telah digunakan

Diskusi tentang peradaan selama melakukan kegiatan bermain

Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama

Menceritakan kegiatan apa saja yang dilakukan

Penguatan yang didapat anak

E. Penutup

- 1) Menyanyikan lagu melompat lompat
- 2) Berdiskusi kegiatan apa saja yang sudah dimainkan hari ini,
- 3) Menanyakan tentang perasaan hari ini
- 4) Memberikan pesan-pesan positif
- 5) Menginformasikan kegiatan esok hari
- 6) Berdo'a, salam, pulang

Assesmen

3. Foto berseri
4. Ceklis

Kartasura, November 2022

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Pucangan

Guru Kelompok A



Rohmi Juniatin, S.Pd

Dwi Susanti, S.Pd

Lampiran 8

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)

Semester/Minggu : I/
Tema/Sub Tema : Binatang/binatang peliharaan/burung
Hari/Tanggal : Jumat, 11 November 2022
Kelompok/Usia : A (4-5 th)
Kompetensi Dasar : 3.1-4.1, 2.9,2.5, 2.6, 2.7, 3.4-4.4, 3.3-4.3, 3.6-4.6, 3.12-4.12, 3.13-4.13, 3.14-4.14, 3.15-4.15

Materi Pembelajaran

- 1) Materi Pembiasaan
 - 1) Berdo'a sebelum melakukan kegiatan
 - 2) Menanamkan sikap peduli dan mau membantu
- 2) Materi Kegiatan
 - 1) Pengembangan kegiatan motorik kasar dengan senam bersama
 - 2) Pengembangan motorik halus dengan melempar dadu
 - 3) Membilang jumlah burung disangkar bersama-sama
 - 4) Berkerjasama menarik garis lurus menjadi bentuk
 - 5) Bekerja sama menyusun huruf menjadi kata
 - 6) Melakukan aktivitas seni dengan bernyanyi

Alat Dan Bahan

- 1) Papan ular tangga, dadu, topi karakter
- 2) gacuk
- 3) stik es
- 4) lem
- 5) Potongan tulisan berwarna
- 6) Gambar serangga
- 7) Tali

Kegiatan Pembelajaran

A. Pembukaan

- 1) Senam kecil di halaman
- 2) Berbaris, berdoa
- 3) PL Melafalkan Hadist jangan marah
- 4) Apersepsi dengan BCC tentang binatang burung
- 5) Mengnalkan kegiatan dan aturan yang digunakan untuk bermain

B. Kegiatan Inti

Bermain permainan kooperatif ular tangga

Kegiatan pada kotak14 : membantu asyiknya bermain membilang jumlah burung disarang

Kegiatan pada kotak2 : siapa yang bisa mencari bayanganku

Kegiatan pada kotak12 : bangga dengan karya dot to dot, jadi apakah aku

Kegiatan pada kotak 4 : Bermain engklek dan lego

C. Istirahat

Cuci tangan, berdo'a, makan bekal, bermain

D. Recalling

Merapikan alat-alat main yang telah digunakan

Diskusi tentang peradaan selama melakukan kegiatan bermain

Bila ada perilaku yang kurang tepat harus di diskusikan bersama

Menceritakan kegiatan apa saja yang dilakukan

Penguatan yang didapat anak

E. Penutup

- 1) Menyanyikan lagu laba-laba
- 2) Menguatkan konsep tentang binatang burung(karakter, warna, dll)
- 3) Menanyakan tentang perasaan hari ini
- 4) Memberikan pesan-pesan positif
- 5) Menginformasikan kegiatan esok hari
- 6) Berdo'a, salam, pulang

Assesmen

1. Foto berseri
2. Ceklis

Kartasura, November 2022

Mengetahui,

Kepala TK Aisyiyah Pucangan

Guru Kelompok A



Rohmi Juniatin, S.Pd

Dwi Susanti, S.Pd

Lampiran 9

**LEMBAR HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
SIKLUS I PERTEMUAN I**

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																Jumlah	Keterangan
		Indkt 1				Indktr 2				Indkt 3				Indkt 4					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arsy				√				√				√				√	4	BSB
2	Azizah		√													√		2	MB
3	Alvino	√																1	BB
4	Ardan			√					√				√			√		4	BSB
5	Azril															√		1	BB
6	Bazira															√		1	BB
7	Nafiza				√				√				√				√	4	BSB
8	Dzaky								√									2	MB
9	Hafis				√				√				√				√	4	BSB
10	Hanif			√														3	BSH
11	Kinan				√				√				√			√		4	BSB
12	Zayyan			√					√							√		3	BSH
13	Ziyyan			√					√				√			√		4	BSB
14	Nayla																	3	BSH
15	Raesha			√					√							√		3	BSH
16	Rafa	√																1	BB
17	Rayya		√										√					2	MB
18	Reymon			√					√							√		3	BSH
19	Aisy				√													1	BB
20	Zahra		√															2	MB

Keterangan Indikator Perkembangan :

- 1 Indikator 1 Memahami peraturan dan disiplin
- 2 Indikator 2 memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

- 3 Indicator 3 mau berbagi, menolong, dan membantu teman
- 4 Indicator 4 Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif

Keterangan Penilaian:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran 10

**LEMBAR HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
SIKLUS I PERTEMUAN II**

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																Jumlah	Keterangan
		Indkt 1				Indktr 2				Indkt 3				Indkt 4					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arsy		√					√		√							√	4	BSB
2	Azizah						√								√			2	MB
3	Alvino		√				√											2	MB
4	Ardan							√								√		4	BSB
5	Azril									√								1	BB
6	Bazira		√								√							2	MB
7	Nafiza				√												√	4	BSB
8	Dzaky			√				√				√						3	BSH
9	Hafis				√												√	4	BSB
10	Hanif							√					√			√		4	BSB
11	Kinan			√													√	4	BSB
12	Zayyan				√			√										4	BSB
13	Ziyyan																	4	BSB
14	Nayla							√									√	4	BSB
15	Raesha			√				√				√						3	BSH
16	Rafa					√												1	BB
17	Rayya			√				√				√						3	BSH
18	Reymon			√								√						3	BSH
19	Aisy														√			1	BB
20	Zahra			√								√				√		3	BSH

Keterangan Indikator Perkembangan :

- 1 Indikator 1 Memahami peraturan dan disiplin
- 2 Indikator 2 memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

- 3 Indicator 3 mau berbagi, menolong, dan membantu teman
- 4 Indicator 4 Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif

Keterangan Penilaian:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran 11

**LEMBAR HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
SIKLUS II PERTEMUAN I**

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																Jumlah	Keterangan
		Indkt 1				Indktr 2				Indkt 3				Indkt 4					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arsy		√					√		√							√	4	BSB
2	Azizah		√													√		2	MB
3	Alvino				√												√	4	BSB
4	Ardan								√				√					4	BSB
5	Azril						√				√							2	MB
6	Bazira						√									√		2	MB
7	Nafiza				√												√	4	BSB
8	Dzaky			√				√				√						3	BSH
9	Hafis				√													4	BSB
10	Hanif																√	4	BSB
11	Kinan				√								√					4	BSB
12	Zayyan								√				√				√	4	BSB
13	Ziyyan				√								√				√	4	BSB
14	Nayla																	4	BSB
15	Raesha				√				√				√				√	4	BSB
16	Rafa		√													√		2	BB
17	Rayya			√					√								√	3	BSH
18	Reymon				√				√								√	4	BSB
19	Aisy						√				√							2	BB
20	Zahra			√													√	3	BSH

Keterangan Indikator Perkembangan :

- 1 Indikator 1 Memahami peraturan dan disiplin
- 2 Indikator 2 memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

- 3 Indicator 3 mau berbagi, menolong, dan membantu teman
- 4 Indicator 4 Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif

Keterangan Penilaian:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran 12

**LEMBAR HASIL OBSERVASI KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
SIKLUS II PERTEMUAN II**

Berilah tanda centang (√) pada kolom yang tersedia

No	Nama Siswa	Aspek yang diamati																Jumlah	Keterangan
		Indkt 1				Indktr 2				Indkt 3				Indkt 4					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
1	Arsy		√					√			√						√	4	BSB
2	Azizah							√									√	3	BSH
3	Alvino			√													√	3	BSH
4	Ardan				√							√					√	4	BSB
5	Azril										√					√		2	MB
6	Bazira				√													3	BSH
7	Nafiza				√												√	4	BSB
8	Dzaky								√				√					4	BSB
9	Hafis				√				√				√				√	4	BSB
10	Hanif				√				√				√				√	4	BSB
11	Kinan				√								√					4	BSB
12	Zayyan				√				√								√	4	BSB
13	Ziyyan								√				√				√	4	BSB
14	Nayla								√				√				√	4	BSB
15	Raesha				√												√	4	BSB
16	Rafa												√				√	3	BSH
17	Rayya								√								√	4	BSB
18	Reymon				√								√					4	BSB
19	Aisy								√								√	2	BB
20	Zahra				√								√					4	BSB

Keterangan Indikator Perkembangan :

- 1 Indikator 1 Memahami peraturan dan disiplin
- 2 Indikator 2 memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)

- 3 Indicator 3 mau berbagi, menolong, dan membantu teman
- 4 Indicator 4 Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif

Keterangan Penilaian:

Belum Berkembang (BB)

Mulai Berkembang (MB)

Berkembang Sesuai Harapan(BSH)

Berkembang Sangat Baik (BSB)

Lampiran 13

Daftar ceklist

Hari tanggal : Rabu, November 2022

Tema/ ssub tema : Binatang/Binatang serangga (laba-laba)

No	Indicator	Nama anak																			
		Arsy	Azizah	Alvino	Ardan	Azril	Bazira	Nafiza	Dzaky	Hafis	Hanif	Kinan	Zayyan	Ziyyan	Nayla	Reasya	Raffa	Rayya	Reymon	Aisy	zahra
1.	Menaati aturan permainan ular tangga	√	√	√	√	x	x	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√
2.	Sabar menunggu giliran disiplin antri	√	√	√	√	x	x	√	x	√	√	√	√	√	x	√	√	x	√	x	√
3.	Melaksanakan tugas sampai selesai	√	x	x	√	x	x	√	√	√	x	√	√	√	√	√	x	x	x	x	x
4.	Tidak mudah menyerah	√	√	x	√	x	x	√	√	√	x	√	√	√	x	√	x	x	x	x	x
5.	Membangun kerjasama menolong beres-beres	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	x	x	√	√	√	√	x
6.	Mau berbagi dengan kelompok lain	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	x	√	√	x	x	x
7.	Atusiasme melakukan ragam kegiatan	√	x	x	√	x	x	√	x	√	√	√	√		x	x	√	√	x	√	
8.	Menunjukkan ketertarikan ketika melakukan permainan	√	√	√	√	x	x	√	x	√	√	√	√	√	x	√	x	√	x	√	√

Keterangan : √= dilakukan, dan x = tidak melakukan

Kreteria penilaian apabila mendapat √ 1 sampai 2 akan mendapat nilai 1, apabila mendapat √ 3 samapi 4 akan mendapat nilai 2, apabila mendapat √ 5 sampai 6 akan mendapat nilai 3, dan apabila mendapat √ 7 sampai 8 mendapatkan nilai 4

Lampiran 14

Daftar ceklist

Hari tanggal : Senin, 7 November 2022

Tema/sub tema : Binatang/ Binatang peliharaan (ikan mas)

No	Indicator	Nama anak																			
		Arsy	Azizah	Alvino	Ardan	Azril	Bazira	Nafiza	Dzaky	Hafis	Hanif	Kinan	Zayyan	Ziyyan	Nayla	Reasya	Raffa	Rayya	Reymon	Aisy	zahra
1.	Menaati aturan permainan ular tangga	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√
2.	Sabar menunggu giliran disiplin antri	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√
3.	Melaksanakan tugas sampai selesai	√	x	√	√	√	x	√	x	√	√	√	√	√	√	x	x	√	x	√	
4.	Tidak mudah menyerah	√	x	√	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	x	x	√	x	√	
5.	Membangun kerjasama menolong beres-beres	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	x	√	
6.	Mau berbagi dengan kelompok lain	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	x	√	
7.	Atusiasme melakukan ragam kegiatan	√	√	x	√	x	x	√	x	√	√	√	√	√	x	x	√	√	√	√	
8.	Menunjukkan ketertarikan ketika melakukan permainan	√	√	x	√	x	x	√	x	√	√	√	√	√	x	x	x	√	√	√	

Keterangan : √= dilakukan, dan x = tidak melakukan

Kreteria penilaian apabila mendapat √ 1 sampai 2 akan mendapat nilai 1, apabila mendapat √3 samapi 4 akan mendapat nilai 2, apabila mendapat √ 5 sampai 6 akan mendapat nilai 3, dan apabila mendapat √7 sampai 8 mendapatkan nilai 4

Lampiran 15

Daftar ceklist

Hari tanggal : Rabu, November 2022

Tema/ ssub tema : Binatang/Binatang peliharaan (kelinci)

No	Indicator	Nama anak																			
		Arsy	Azizah	Alvino	Ardan	Azril	Bazira	Nafiza	Dzaky	Hafis	Hanif	Kinan	Zayyan	Ziyyan	Nayla	Reasha	Raffa	Rayya	Reymon	Aisy	Zahra
1.	Menaati aturan permainan	√	√	√	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√
2.	Sabar menunggu giliran disiplin antri	√	√	√	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√
3.	Melaksanakan tugas sampai selesai	√	x	x	√	√	√	√	x	√		√	√	√	√	√	x	√	√	√	x
4.	Tidak mudah menyerah	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	√	√
5.	Membangun kerjasama menolong beres-beres	√	x	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	x	√	√	√
6.	Mau berbagi dengan kelompok lain	√	x	√	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	x	√	√	√
7.	Antusiasme melakukan ragam kegiatan	√	√	√	√	x	x	√	x	√	√	√	√	√		x	√	√	√	x	x
8.	Menunjukkan ketertarikan ketika melakukan permainan	√	√	√	√	x	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√

Keterangan : √ = dilakukan, dan x = tidak melakukan

Kreteria penilaian apabila mendapat √ 1 sampai 2 akan mendapat nilai 1, apabila mendapat √ 3 samapi 4 akan mendapat nilai 2, apabila mendapat √ 5 sampai 6 akan mendapat nilai 3, dan apabila mendapat √ 7 sampai 8 mendapatkan nilai 4

Lampiran 16

Daftar ceklist

Hari tanggal : Jumat, 11 November 2022

Tema/ sub tema : Binatang/Binatang peliharaan (burung)

No	Indicator	Nama anak																			
		Arsy	Azizah	Alvino	Ardan	Azril	Bazira	Nafiza	Dzaky	Hafis	Hanif	Kinan	Zayyan	Ziyyan	Nayla	Reasya	Raffa	Rayya	Reymon	Aisy	zahra
1.	Menaati aturan permainan ular tangga	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√
2.	Sabar menunggu giliran disiplin antri	√	√	√	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√
3.	Melaksanakan tugas sampai selesai	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√
4.	Tidak mudah menyerah	√	√	x	√	x	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	x	x	√
5.	Membangun kerjasama menolong beres-beres	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√
6.	Mau berbagi dengan kelompok lain	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√	√
7.	Atusiasme melakukan ragam kegiatan	√	√	x	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	x	√
8.	Menunjukkan ketertarikan ketika melakukan permainan	√	√	√	√	x	x	√	x	√	√	√	√	√	√	√	x	√	√	√	√

Keterangan : √ = dilakukan, dan x = tidak melakukan

Kreteria penilaian apabila mendapat √1 sampai 2 akan mendapat nilai 1, apabila mendapat √ 3 samapi 4 akan mendapat nilai 2, apabila mendapat √ 5 sampai 6 akan mendapat nilai 3, dan apabila mendapat √ 7 sampai 8 mendapatkan nilai 4

Lampiran 17

Data/Nilai Kemampuan sosial Emosional Anak Pra Siklus

No	Nama	Pra Siklus	Keterangan
1.	Arsy aqilla	3	BSH
2.	Asy-syifa azizah	2	MB
3.	Alvino raffasya	1	BB
4.	Ardan Julio A	4	BSH
5.	Azril Fahreza	1	BB
6.	Bazira Ahmad	1	BB
7.	Berliana Nafiza	4	BSB
8.	Dzaky Athariz	2	MB
9.	Hafis Alfian	4	BSH
10.	Hanif Nur Izh	2	MB
11.	Kinnanathi Maharani	3	MB
12.	Muhammad Zayyan	3	MB
13.	Muhammad Ziyyan	3	MB
14.	Nayla Azzahra R	2	MB
15.	Raesha Azkya	2	MB
16.	Rafasya Kenzi	1	BB
17.	Rayya Azkya	1	BB
18.	Reymond Achilles	2	BB
19.	Rihadatul aisy	1	BB
20.	Rumaisyah az-zahra	2	MB
	Jumlah	44	
	Rata-rata	2,2	
	Nilai terendah	1	
	Nilai tertinggi	4	

Lampiran18

Data/Nilai Kemampuan sosial Emosional Anak Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Pra Siklus	Keterangan
1.	Arsy aqilla	4	BSH
2.	Asy-syifa azizah	2	MB
3.	Alvino raffasya	1	BB
4.	Ardan Julio A	4	BSH
5.	Azril Fahreza	1	BB
6.	Bazira Ahmad	1	BB
7.	Berliana Nafiza	4	BSB
8.	Dzaky Athariz	2	MB
9.	Hafis Alfian	4	BSH
10.	Hanif Nur Izh	3	MB
11.	Kinnanthe Maharani	4	MB
12.	Muhammad Zayyan	3	MB
13.	Muhammad Ziyyan	4	MB
14.	Nayla Azzahra R	3	MB
15.	Raesha Azkya	3	MB
16.	Rafasya Kenzi	1	BB
17.	Rayya Azkya	2	BB
18.	Reymond Achilles	3	BB
19.	Rihadatul aisy	1	BB
20.	Rumaisyah az-zahra	2	MB
	Jumlah	52	
	Rata-rata	2,6	
	Nilai Tertinggi	4	
	Nilai Terrendah	1	

Lampiran 19

Data/Nilai Kemampuan sosial Emosional Anak Siklus I pertemuan II

No	Nama	Pra Siklus	Keterangan
1.	Arsy aqilla	4	BSH
2.	Asy-syifa azizah	2	MB
3.	Alvino raffasya	2	BB
4.	Ardan Julio A	4	BSH
5.	Azril Fahreza	1	BB
6.	Bazira Ahmad	2	BB
7.	Berliana Nafiza	4	BSB
8.	Dzaky Athariz	3	MB
9.	Hafis Alfian	4	BSH
10.	Hanif Nur Izh	4	MB
11.	Kinnanathi Maharani	4	MB
12.	Muhammad Zayyan	4	MB
13.	Muhammad Ziyyan	4	MB
14.	Nayla Azzahra R	4	MB
15.	Raesha Azkya	3	MB
16.	Rafasya Kenzi	1	BB
17.	Rayya Azkya	3	BB
18.	Reymond Achilles	3	BB
19.	Rihadatul aisy	1	BB
20.	Rumaisyah az-zahra	3	MB
	Jumlah	60	
	Rata-rata	3	
	Nilai Terendah	1	
	Nilai Tertinggi	4	

Lampiran 20

Data/Nilai Kemampuan sosial Emosional Anak Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Pra Siklus	Keterangan
1.	Arsy aqilla	4	BSH
2.	Asy-syifa azizah	2	MB
3.	Alvino raffasya	4	BB
4.	Ardan Julio A	4	BSH
5.	Azril Fahreza	2	BB
6.	Bazira Ahmad	2	BB
7.	Berliana Nafiza	4	BSB
8.	Dzaky Athariz	3	MB
9.	Hafis Alfian	4	BSH
10.	Hanif Nur Izh	4	MB
11.	Kinnanathi Maharani	4	MB
12.	Muhammad Zayyan	4	MB
13.	Muhammad Ziyyan	4	MB
14.	Nayla Azzahra R	4	MB
15.	Raesha Azkya	4	MB
16.	Rafasya Kenzi	2	BB
17.	Rayya Azkya	3	BB
18.	Reymond Achilles	4	BB
19.	Rihadatul aisy	2	BB
20.	Rumaisyah az-zahra	3	MB
	Jumlah	67	
	Rata-rata	3,35	
	Nilai Terendah	2	
	Nilai Tertinggi	4	

Lampiran 21

Data/Nilai Kemampuan sosial Emosional Anak Siklus II Pertemuan II

No	Nama	Pra Siklus	Keterangan
1.	Arsy aqilla	4	BSH
2.	Asy-syifa azizah	3	MB
3.	Alvino raffasya	3	BB
4.	Ardan Julio A	4	BSH
5.	Azril Fahreza	2	BB
6.	Bazira Ahmad	3	BB
7.	Berliana Nafiza	4	BSB
8.	Dzaky Athariz	4	MB
9.	Hafis Alfian	4	BSH
10.	Hanif Nur Izh	4	MB
11.	Kinnanathi Maharani	4	MB
12.	Muhammad Zayyan	4	MB
13.	Muhammad Ziyyan	4	MB
14.	Nayla Azzahra R	4	MB
15.	Raesha Azkya	4	MB
16.	Rafasya Kenzi	3	BB
17.	Rayya Azkya	4	BB
18.	Reymond Achilles	4	BB
19.	Rihadatul aisy	2	BB
20.	Rumaisyah az-zahra	4	MB
	Jumlah	72	
	Rata-rata	3,6	
	Nilai Terendah	2	
	Nilai tertinggi	4	

Lampiran 22

Foto/Dokumen Kegiatan Belajar

Foto Kegiatan Pembelajaran Sebelum Menggunakan Permainan Kooperatif Ular
Tangga



Foto/Dokumen Kegiatan Belajar

Foto Kegiatan Pembelajaran dengan Menggunakan Permainan Kooperatif Ular Tangga



Lampiran24

**DAFTAR NAMA LENGKAP SISWA KELOMPOK A.3 TK AISYIYAH
PUCANGAN I KECAMATAN KARTASURA KABUPATEN SUKOHARJO
TAHUN 2022**

NO	NAMA	JENIS KELAMIN
		P/L
1.	Arsy Aqilla	P
2.	Asy-Syifa Azizah	P
3.	Alvino Raffasya	L
4.	Ardan Julio A	L
5.	Azril Fahreza	L
6.	Bazira Ahmad	L
7.	Berliana Nafiza	P
8.	Dzaky Athariz	L
9.	Hafis Alfian	L
10.	Hanif Nur Izh	L
11.	Kinnanthi Maharani	P
12.	Muhammad Zayyan	L
13.	Muhammad Ziyyan	L
14.	Nayla Azzahra R	P
15.	Raesha Azkya	P
16.	Rafasya Kenzi	L
17.	Rayya Azkya	P
18.	Reymond Achilles	L
19.	Rihadatul Aisy	P
20.	Rumaisyah Az-Zahra	P

VISI MISI dan TUJUAN

TK Aisyiyah Pucangan I

Visi TK Aisyiyah Pucangan I

Mewujudkan generasi yang sehat, Beriman, Bertaqwa, dan Berakhlaq Mulia.

Misi TK Aisyiyah Pucangan I

1. Menyiapkan peserta didik yang memiliki sikap, pengetahuan dan ketrampilan untuk melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi.
2. Menyiapkan generasi yang berakhlakul karimah dan bertaqwa kepada Allah.
3. Menyiapkan generasi yang sehat, kreatif, inovatif dan berkompotensi dalam persaingan global.

Tujuan TK Aisyiyah Pucangan I

1. Meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, pengetahuan, ketrampilan, daya cipta yang diperlukan anak untuk hidup dilingkungan masyarakat.
2. Memberikan bekal anak kemampuan dasar untuk memasuki jenjang sekolah dasar.
3. Memberikan bekal untuk mengembangkan diri sendiri dengan asas pendidikan sedini mungkin dan seumur hidup

SK MENGAJAR



PIMPINAN RANTING AISYIYAH PUCANGAN KECAMATAN KARTASURA

SURAT KEPUTUSAN PENGURUS AISYIYAH RANTING PUCANGAN
NOMOR : 64/PRA-PUC/VII/2018
TENTANG

PENGANGKATAN GURU TETAP AISYIYAH RANTING PUCANGAN
PENGURUS AISYIYAH RANTING PUCANGAN KARTASURA

MEMPERHATIKAN : Berdasarkan hasil penilaian kondite pegawai yang diajukan Penanggungjawab TK Aisyiyah Pucangan I dan hasil tes kepegawaian Aisyiyah Ranting Pucangan.

MENIMBANG : 1. Bahwa dalam rangka terselenggaranya pelaksanaan pendidikan pada TK Aisyiyah Pucangan I, perlu adanya tenaga purna waktu yang profesional serta memiliki dedikasi dan Loyalitas yang tinggi terhadap TK Aisyiyah Pucangan I.
2. Bahwa telah adanya pegawai yang dipandang mampu untuk melaksanakan tugas tersebut di TK Aisyiyah Pucangan I, maka perlu diangkat sebagai Pegawai Tetap.

MENGINGAT : 1. Anggaran Dasar Aisyiyah Ranting Pucangan
2. Peraturan pokok Kepegawaian

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN :

PERTAMA : Mengangkat sebagai **Guru Tetap Yayasan** :
Nama : SILMI KAFFAH
NIK : B.3.G.01072018.1.0194
Tempat / Tgl lahir : Sukoharjo , 24 Oktober 1996
Agama : Islam
Alamat : Gunung RT. 1 RW. 11 Pucangan Kartasura
Pendidikan : SMA 2015
Terhitung Mulai : 01 Juli 2018
Tanggal

KEDUA : Jabatan : Guru Taman Kanak-Kanak
: Kepada yang bersangkutan diberi gaji beserta tunjangan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

KETIGA : Keputusan ini berlaku mulai tanggal 15 Juli 2018
Demikian Surat Keputusan ini ditetapkan. Apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, akan ditinjau kembali sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Pucangan

Pada Tanggal : 15 Juli 2018

Tembusan :

1. Bendahara Aisyiyah Ranting Pucangan.
2. Bagian Kepegawaian.
3. Kepala TK Aisyiyah Pucangan I
4. Arsip



Lampiran 27

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Silmi Kaffah
NIM : 153131056
Tempat Tanggal Lahir : Sukoharjo, 24 Oktebre 96
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam
Alamat : Gunung RT01/RW011 Pucangan, Kartasura,
Sukoharjo
Pendidikan :

1. TK Aisyiyah Pucangan II Kartasura Tahun 2003-2004
2. Madrasah Diniyah Al-Islam 2004-2009
3. MI Muhammadiyah Pucangan Tahun 2004-2009
4. MTS Al Mukmin Sukoharjo 2009-2012
5. SMA Al-Islam 1 Surakarta 2012-2015
6. UIN Raden Mas Said 2015