

MENINGKATKAN KERJASAMA ANAK MELALAI PERMAINAN MENYUSUN PUZZLE DI TK AVANTI KOTA MAKASSAR

Andi Rezky Nurhidaya

Prodi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Islam Makassar

Email : andirezkynurhidaya.dty@uim-makassar.ac.id

Abstrak: Meningkatkan Kerjasama Anak Melalui Permainan Menyusun Puzzle di TK Avanti Kota Makassar. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kerjasama melalui permainan menyusun puzzle di TK Avanti Kota Makassar. Tujuan Penelitian untuk meningkatkan kerjasama melalui permainan menyusun puzzle di TK Avanti Kota Makassar.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Fokus penelitian ini adalah kerjasama dan kegiatan menyusun puzzle. Prosedur penelitian ini meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok B Usia 5-6 Tahun. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan kerjasama anak kelompok B yaitu pada siklus I mencapai 33,3% dan siklus II mencapai 83,3%. Perolehan persentase pada siklus II membuktikan bahwa penelitian ini mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu persentase dari jumlah peserta didik yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik mengalami peningkatan di atas 75%. Oleh karena itu dengan kegiatan permainan menyusun puzzle dapat meningkatkan kerjasama anak pada kelompok B di TK Avanti Kota Makassar

Kata Kunci : Kemampuan kerjasama, Permainan menyusun puzzle

1. PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah pendidikan untuk anak usia 0-8 tahun. Anak pada masa ini biasanya disebut pula dengan anak masa awal (early childhood), dimana pada masa ini merupakan masa-masa terpenting bagi perkembangan anak. Pada masa ini merupakan masa keemasan (the golden age), dimana anak dengan mudah menerima berbagai informasi atau pengetahuan yang diberikan pada anak³. Oleh karena itu pemberian pendidikan yang sesuai harus didapat oleh anak karena akan menjadi modal di kemudian

hari.

Pada saat anak menjalani usia keemasan (golden age) dimana saat yang tepat untuk mengembangkan enam aspek perkembangan anak, salah satu aspek perkembangan tersebut adalah perkembangan sosial emosional. Pada aspek perkembangan sosial emosional, kompetensi dan hasil belajar yang ingin dicapai adalah kemampuan mengembangkan konsep diri dan sikap positif terhadap belajar, kontrol diri dan rasa memiliki.

Kemampuan sosial merupakan kemampuan anak dalam bergaul atau berhubungan baik dengan lingkungannya, sehingga anak dapat diterima dalam

lingkungannya/kelompoknya, sesuai aturan yang terdapat didalamnya.

Anak Usia Dini sering kali masih terikat dengan orang tua atau pengasuh mereka, belajar untuk percaya diri dan independen merupakan kunci pada tahap ini. Anak Usia Dini berada di tahap awal dalam mempelajari ketrampilan pribadi, sosial, dan emosional, seperti empati dan mengendalikan amarah mereka .

Belajar untuk selalu percaya diri dan bebas bagi anak akan diperlukan ketika anak sudah dewasa karena mereka sudah lepas dari orang tua dan orang-orang terdekatnya. Selain itu kemampuan bekerja sama penting untuk dilatihkan sejak dini, karena pada proses bekerja sama anak dapat mengembangkan kemampuan sosial emosionalnya anak usia dini.

Berdasarkan hasil observasi di TK Avanti menunjukkan bahwa anak-anak di kelas terutama di kelompok B masih suka main sendiri-sendiri dan tidak mau bekerjasama dan berbagi dengan teman yang lainnya. Mereka masih suka berebut mainan dengan temannya tanpa memberikan kesempatan kepada teman yang lain untuk bergantian, masih mau menang sendiri, merasa bahwa mainan itu milik pribadinya serta masih kurang peduli dengan temannya. Masih suka berebut antrian jika diminta guru untuk antri cuci tangan. Kurang berkembangnya kemampuan kerjasama anak dengan baik dikarenakan kegiatan untuk melatih kemampuan kerjasama anak masih kurang terstimulasi dengan baik. Guru lebih memilih metode yang mudah dan tidak memerlukan banyak persiapan seperti melalui kegiatan percakapan, tanya jawab, penugasan ataupun cerita dibandingkan dengan kegiatan praktek langsung. Kalaupun ada kegiatan praktek langsung masih kurang dan belum maksimal. Untuk itu perlu kegiatan yang melibatkan anak secara langsung untuk mengembangkan kemampuan sosial anak dengan maksimal.

2. KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Kerjasama

Kerjasama (cooperative) adalah sebuah kondisi dimana satu orang dengan orang lainnya saling mendekat untuk mengurus sebuah kepentingan dan tujuan bersama-sama.

Satu sama lainnya saling tergantung karena kepentingan dan tujuan yang sama. Usaha terkoordinasi di antara anggota kelompok atau masyarakat yang diarahkan untuk mencapai

tujuan bersama, sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan..

Ciri-ciri seorang anak yang dapat bekerjasama menurut Lembaga Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta adalah ketika anak tersebut : 1) Anak dapat bergabung dalam permainan kelompok 2) Anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok. 3) Bersedia berbagi dengan teman-temannya. 4) Mendorong anak lain untuk membantu orang lain. 5) Merespon dengan baik bila ada yang menawarkan bantuan. 6) Bergabung bermain dengan teman saat istirahat. 7) Mengucapkan terima kasih apabila dibantu teman¹⁹ . Terdapat empat elemen dasar dalam belajar bekerjasama yaitu: 1) Adanya saling ketergantungan yang menguntungkan pada anak dalam melakukan usaha secara bersama-sama, 2) Adanya interaksi langsung di antara para anak dalam satu kelompok, 3) Tiap-tiap anak memiliki tanggung jawab untuk bisa menguasai materi yang diajarkan, dan 4) Penggunaan yang tepat dari kemampuan intrapersonal dan kelompok kecil yang dimiliki oleh setiap anak.

n kegiatan kerjasama dalam kelompok perlu dikenalkan sejak anak usia dini guna mengembangkan kemampuan sosialnya. Pembelajaran kerjasama dalam kelompok banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena dianggap sesuai untuk melatih sosial dan kemampuan bekerjasama.²¹ Melalui permainan yang melibatkan anak dalam suatu kelompok diharapkan mampu mengembangkan kemampuan sosial anak terutama dalam hal kemampuan bekerjasama dengan teman dalam kelompok.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa manfaat kerjasama adalah untuk melatih kemampuan sosial dan kemampuan bekerjasamanya, serta bertanggung jawab terhadap lingkungan sosial mereka sendiri serta membangun kemampuan komunikasi, interaksi, belajar mengambil keputusan, mendengarkan, dan bersedia berbagi. Manfaat kerjasama dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kemampuan sosial anak, membangun kemampuan komunikasi, interaksi, berbagi , serta belajar mengambil keputusan.

B. Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok

1. Permainan

Bermain bagi anak usia dini sangat

penting. Sebab melalui bermainlah anak mengalami proses pembelajaran. Selain itu, salah satu karakteristik anak usia dini ialah suka bermain. Artinya bermain sudah menjadi kebutuhan alamiah setiap anak yang harus dipenuhi.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan wujud yang paling jelas dari bermain yang terstruktur dengan menggunakan benda untuk bermain. Permainan dalam penelitian ini adalah merupakan kegiatan menyusun puzzle secara berkelompok dengan tujuan menyusun kepingan-kepingan puzzle menjadi bentuk utuh.

2. Fungsi Permainan

Permainan memiliki fungsi yang berguna bagi perkembangan anak.

Adapun fungsi dari permainan adalah sebagai berikut:

a) Bermain merupakan alat untuk bersosialisasi, terutama dalam permainan kelompok yang melibatkan hubungan 2 orang atau lebih.

Dengan bermain bersama anak lain, anak akan mengembangkan kemampuan memahami perasaan, ide, dan kebutuhan orang lain yang merupakan dasar dari kemampuan sosial.

b) Menjadikan anak lebih aktif, pada hampir semua permainan anak aktif, baik secara fisik maupun psikis. Anak melakukan eksplorasi, investigasi, eksperimentasi, dan ingin tahu tentang orang, benda, maupun kejadian. Anak menggunakan berbagai benda untuk bermain. Mereka juga mampu menggunakan satu benda dan memainkannya menjadi benda lain.

c) Menimbulkan perasaan senang, kegiatan bermain kelihatan sebagai kegiatan yang bertujuan untuk bersenang-senang. Ketika bermain mereka bernyanyi, tertawa-tawa, berteriak lepas, dan ceria seakan tidak memiliki beban hidup.

d) Menimbulkan motivasi dalam diri anak, setiap anak menyukai permainan. Tanpa dipaksa atau diminta anak akan dengan suka rela ikut dalam permainan. Dengan demikian mereka termotivasi dari dalam dirinya untuk ikut bermain bukan karena orang lain.

e) Melatih anak untuk mentaati aturan, dalam permainan kelompok terdapat aturan-aturan yang harus anak ikuti agar tujuan yang ingin dicapai dalam kelompok dapat tercapai. Setiap permainan ada aturannya. Aturan tersebut dapat dibuat secara bersama-sama.

f) Mengembangkan kemampuan anak dari beberapa aspek, melalui permainan kelompok dapat mengembangkan kemampuan anak dari beberapa aspek, seperti fisik-motorik, bahasa, sosial, serta kognitif. Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak pada hampir semua bidang pengembangan, baik perkembangan fisikmotorik, bahasa, intelektual, moral, sosial, maupun emosional.

g) Melatih anak berinteraksi dengan orang lain (mengurangi sifat egosentris). Dalam bidang sosial, bermain dapat melatih anak untuk berinteraksi dengan anak yang lain. Interaksi tersebut mengajarkan anak cara merespon, memberi dan menerima, menolak dan setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain. Hal itu sedikit demi sedikit akan mengurangi rasa egosentris anak dan mengembangkan kemampuan sosialnya

3) Jenis Permainan Kerjasama

Jenis permainan yang dapat dilakukan secara berkelompok untuk meningkatkan kemampuan kerjasama antara lain:

a) Puzzle

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

b) Jigsaw

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

c) Lego atau balok

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

d) Duplo

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

orang, rel, dan lain-lain.

e) Building block

Building block adalah alat bermain yang terbuat dari kayu, plastik atau spon tebal dengan bentuk dan ukuran tertentu sehingga dapat disusun menjadi sebuah bentuk bangunan. Jenis permainan kerjasama yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan puzzle.

b. Media Puzzle

1) Pengertian Media Puzzle

Puzzle adalah permainan yang menyusun suatu gambar atau benda yang telah dipecah dalam beberapa bagian. Kata puzzle berasal dari bahasa Inggris yang berarti teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan media sederhana yang dimainkan dengan bongkar pasang.

Puzzle terdiri dari kepingan-kepingan yang dapat dibuat dari karton / kardus, kayu, plastik, maupun spon³⁴. Permainan puzzle ini sangat disenangi anak-anak. Sisi edukasi dari permainan puzzle yang berfungsi untuk memperkuat daya ingat dan mengenalkan anak pada konsep hubungan serta melatih logika anak. Bermain puzzle adalah kegiatan membongkar dan menyusun kembali kepingan puzzle menjadi bentuk utuh. Kegiatan ini bertujuan melatih koordinasi mata, tangan dan pikiran anak dalam menyusun kepingan puzzle yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh dan baik.

2) Macam-Macam Puzzle

Terdapat bermacam-macam media puzzle yang sering kita jumpai di lingkungan sekolah. Adapun media puzzle yang sering kita jumpai adalah puzzle dengan bentuk atau gambar-gambar yang disukai anak seperti buah-buahan, tanaman, pekerjaan, alat transportasi, bentuk-bentuk geometri, angka serta huruf. Terdapat beberapa bentuk puzzle, yaitu: alphabetic puzzle (puzzle huruf), numeric puzzle (puzzle angka), body puzzle (puzzle yang terdiri dari kepingan kepala, tangan, badan, dan kaki), puzzle transportasi, serta puzzle geometri.

Proses Pelaksanaan Kegiatan Permainan Menyusun Puzzle

Prosedur pelaksanaan kegiatan permainan menyusun puzzle adalah sebagai berikut:

1) Persiapan

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

a) Peneliti mempersiapkan tabel penilaian serta rubrik penilaian.

b) Peneliti mempersiapkan perlengkapan yang dibutuhkan dalam kegiatan permainan kelompok menyusun kepingan puzzle. Seperti: meja, puzzle, peluit dan perlengkapan lainnya.

c) Guru sebagai pemimpin permainan memperkenalkan serta menunjukkan gambar yang utuh dari keping puzzle yang akan dirangkai kepada anak.

2) Pelaksanaan

a) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 3 orang anak.

b) Guru menjelaskan aturan permainan dan pelaksanaan permainan kelompok menyusun kepingan puzzle

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif. Metode kualitatif adalah suatu cara untuk memaparkan atau menggambarkan suatu masalah.

Maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu pendekatan penelitian yang mengungkap situasi sosial tertentu dengan mendeskripsikan kenyataan secara benar, dibentuk oleh kata-kata berdasarkan teknik pengumpulan dan analisis data yang relevan yang diperoleh dari situasi yang alamiah

Adapun sumber data dari penelitian ini terbagi menjadi dua yaitu:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari hasil wawancara yang diperoleh dari narasumber atau informan yang dianggap memberikan informasi yang relevan dan sebenarnya di

lapangan.

2. Data Sekunder

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas adalah suatu jenis penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelasnya.

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan (Action Research). Secara umum langkah-langkah penelitian yang dilakukan terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (action), (3) pengamatan (observation), dan (4) refleksi (reflection). Dari siklus ini diharapkan dapat diperoleh data yang dikumpulkan sebagai jawaban dari permasalahan.

Setelah operasional prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan dalam penelitian diuraikan sebagai berikut : Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus tiap siklus dilaksanakan tiga kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dan penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka meningkatkan prestasi belajar.

Tahap Pelaksanaan Siklus I

Kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama meliputi : 1. Perencanaan Tindakan Kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 meliputi : a. Menyusun Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) b. Menyiapkan media yang akan digunakan sesuai dengan RPPH c. Membuat instrument observasi sebagai pengukur peningkatan kemampuan kerjasama anak. 2. Pelaksanaan Tindakan Kegiatan hari pertama a. Kegiatan awal (20 Menit) 1) Mencuci tangan dengan benar sebelum masuk ruangan 2) Memulai dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa 3) Tanya jawab tentang tema yang akan diajarkan b. Kegiatan Inti (50 Menit) Kegiatan inti merupakan kegiatan yang menjadi fokus dalam penelitian ini yaitu adanya proses pembelajaran melalui permainan menyusun puzzle berkelompok. Sebelum pelaksanaan kegiatan terlebih dahulu guru mempersiapkan dan memperkenalkan media yang akan digunakan pada anak. Setelah langkah pengenalan, guru kemudian melakukan langkahlangkah kegiatan. c. Kegiatan Akhir (15 Menit) 1) Guru meminta anak untuk antri cuci tangan setelah kegiatan. 2) Guru meminta kepada anak bercerita tentang kegiatan yang paling disukai yang dilakukan hari ini. 3) Guru menyampaikan kegiatan untuk esok hari 4) Guru meminta anak membaca doa pulang dan mengucapkan salam 3. Pengamatan/Observasi

Tahap pengamatan/observasi ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan tindakan dan dilakukan menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan kerjasama masing-masing anak dalam kelompok. 4. Refleksi Setelah penelitian selesai hal terakhir yang harus dilakukan adalah merefleksi serta mengevaluasi hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan mulai dari persiapan sampai pada data hasil observasi yang telah diperoleh. Pada tahapan ini peneliti akan memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu berupa fakta-fakta yang ditemukan ketika penelitian dilakukan. Dari temuan fakta-fakta tersebut peneliti berdiskusi dengan guru wali kelas mengenai hasil observasi.

Tahap Pelaksanaan Siklus II

Kegiatan yang dilakukan pada siklus kedua yaitu : 1. Perencanaan Tindakan Berdasarkan hasil refleksi yang dilakukan pada siklus pertama maka tahap perencanaan siklus kedua ini dilakukan kegiatan sebagai berikut : a. Mengidentifikasi kembali faktor-faktor penyebab dan gejala perilaku anak yang terindikasi kurang berkembang kemampuan kerjasamanya dalam kelompok. b. Merumuskan kembali alternatif tindakan pembelajaran melalui bentuk permainan yang lainnya. c. Menyusun rencana tindakan pembelajaran lain yang dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak 2. Pelaksanaan Tindakan Kegiatan hari pertama a. Kegiatan awal (20 Menit) 1) Mencuci tangan dengan benar sebelum masuk ruangan 2) Memulai dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa 3) Tanya jawab tentang tema yang akan diajarkan b. Kegiatan Inti (50 Menit) Kegiatan inti merupakan kegiatan yang menjadi focus dalam penelitian ini yaitu adanya proses pembelajaran melalui permainan menyusun puzzle berkelompok. Sebelum pelaksanaan kegiatan terlebih dahulu guru mempersiapkan dan memperkenalkan media yang akan digunakan pada anak. Setelah langkah pengenalan, guru kemudian melakukan langkahlangkah kegiatan. c. Kegiatan Akhir (15 Menit) 1) Guru meminta anak untuk antri cuci tangan setelah kegiatan. 2) Guru meminta kepada anak bercerita tentang kegiatan yang paling disukai yang dilakukan hari ini. 3) Guru menyampaikan kegiatan untuk esok hari 4) Guru meminta anak membaca doa pulang dan mengucapkan salam 3. Pengamatan/Observasi Tahap pengamatan/observasi ini sebenarnya berjalan bersamaan dengan tahap pelaksanaan

tindakan dan dilakukan menggunakan lembar observasi yang sudah disediakan. Observasi dilakukan untuk mengetahui tingkat kemampuan kerjasama masing-masing anak dalam kelompok. 4. Refleksi Setelah penelitian selesai hal terakhir yang harus dilakukan adalah merefleksi serta mengevaluasi hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan mulai dari persiapan sampai pada data hasil observasi yang telah diperoleh. Pada tahapan ini peneliti akan memperoleh hasil dari penelitian yang dilakukan yaitu berupa fakta-fakta yang ditemukan ketika penelitian dilakukan. Dari temuan fakta-fakta tersebut peneliti berdiskusi dengan guru wali kelas mengenai hasil observasi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

SIKLUS I

Pada siklus I ini pada pertemuan pertama anak masih banyak yang belum paham dengan aturan permainannya sehingga guru memerlukan waktu agak lama untuk menjelaskannya. Guru harus selalu mengingatkan anak untuk bergantian ketika menyusun kepingan puzzle dan sabar menunggu gilirannya. Dan masih ada anak yang tidak mau berbagi kepingan puzzle sehingga ada yang bertengkar. Guru terus menyemangati anak-anak untuk bisa bekerjasama dan bersemangat ketika bermain. Dan sudah ada anak yang bisa membantu temannya yang kesulitan ketika memasang kepingan puzzle. Sudah ada kelompok yang bisa kompak dan kerjasamanya berjalan lancar. Dari hasil observasi yang dilakukan pada kemampuan kerjasama sebelum penelitian dan setelah tiga pertemuan pada siklus I hasilnya sudah ada peningkatan tetapi belum maksimal.

SIKLUS II

Pada siklus II anak langsung paham maksud dari aturan-aturan dalam permainan menyusun puzzle berkelompok. Jadi tidak terlalu lama menjelaskan kepada anak. Guru menyemangati anak untuk bisa bekerja sama dengan teman di kelompoknya. Pada siklus II ini anak di kelompoknya sudah bisa menyelesaikan permainan dengan kerjasama yang baik, dan cepat sekali menyelesaikan tugas kelompoknya bukan hanya satu puzzle yang diselesaikan tetapi rata-rata dua puzzle yang diselesaikan. Guru terus memberikan motivasi kepada anak agar selalu kerjasama dengan temannya. Permainan

pada siklus II berjalan lancar.

Peningkatan keberhasilan kerjasama anak dari siklus I sebesar 33,3% meningkat 50% menjadi 83,3% pada siklus II.

Penelitian yang telah dilaksanakan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dimana setiap siklus dilakukan tiga kali tatap muka. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi serta refleksi. Data diperoleh dari lembar observasi yang diisi ketika pelaksanaan tindakan pada tiap-tiap siklus. Melalui data tersebut dapat kita ketahui ada tidaknya peningkatan kemampuan kerjasama anak. Pengamatan atau observasi mengenai kemampuan kerjasama dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Peningkatan kemampuan kerjasama yang melebihi indikator keberhasilan menunjukkan bahwa permainan menyusun puzzle berkelompok dapat meningkatkan kemampuan kerjasama anak kelompok B TK Avanti Kota Makassar. Ini berarti bahwa permainan menyusun puzzle berkelompok tepat digunakan untuk membantu mengembangkan kemampuan kerjasama anak. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dikemukakan oleh Slamet Suyanto bahwa pembelajaran kerjasama dalam kelompok banyak digunakan pada pembelajaran anak usia dini karena dianggap sesuai untuk melatih kemampuan sosial dan kemampuan kerjasama.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : 1. Permainan menyusun puzzle dapat meningkatkan kerjasama anak di kelompok B TK Avanti Kota Makassar. Hal ini dapat dilihat dari hasil kemampuan kerjasama anak pra tindakan ada 3 anak atau 25% mencapai kriteria Belum Berkembang (BB) kemampuan kerjasamanya dan ada 5 anak atau 41,7 % mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB) kemampuan kerjasamanya dan 4 anak atau 33,3% mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) kemampuan kerjasamanya. Dan belum ada anak yang mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Pada siklus I ada peningkatan kemampuan kerjasama anak, hal ini dapat dilihat ada 5 anak atau 41,7% mencapai kriteria Mulai Berkembang dan ada 3 anak atau 25% mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) kemampuan kerjasamanya dan ada 4 anak atau 33,3% mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Persentase keberhasilan kerjasama

pada siklus I masih 33,3% artinya ada 4 anak yang mencapai nilai di atas 75 atau mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), hasil masih belum memenuhi indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II ada peningkatan yang sangat baik yaitu ada 1 anak atau 8,3% mencapai kriteria Mulai Berkembang (MB) kemampuan kerjasamanya dan 1 anak atau 8,3% mencapai kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) kemampuan kerjasamanya. Dan ada 10 anak atau 83,3% mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB), dimana pada akhir siklus II persentase keberhasilan kerjasama mencapai 83,3% artinya ada 10 anak mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Selain mengalami peningkatan, hasil yang diperoleh pada siklus II sudah lebih besar dari indikator keberhasilan yang ditetapkan yaitu sebesar 75 % anak mencapai kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB)., untuk itu penelitian ini dihentikan sampai pada siklus II dinyatakan berhasil.

DAFTAR PUSTAKA

Abu Huraerah, Purwanto. (2006). *Dinamika Kelompok*. Bandung: Rafika Aditama.

Anas Sudijono. (2010). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada

Andang Ismail. (2006). *Education Games*. Yogyakarta: Pilar Media.

Asri Budiningsih. (2005). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. Asteria, Aloysius

Mering, Muhamad Ali , *Peningkatan Kerjasama Anak*

Dalam Bermain Melalui Metode Kerja Kelompok, diakses dari

<https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/viewFile/10401/10051>. pada tanggal 10 Maret 2020 pukul 20.50.

Bimo Walgito. (2008). *Psikologi Kelompok*. Yogyakarta: ANDI.

Depdiknas. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.

DR. Kartini Kartono. (2007). *Psikologi*

Anak. Bandung: Mandar Maju.

Dr. Daryanto (2018). *Penelitian Tindakan Kelas dan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta:

Penerbit Gava Medika

Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Perkembangan Anak*. (Alih bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih). Jakarta: Erlangga.

_____. (1980). *Psikologi Perkembangan*. (Alih bahasa: Istiwidayanti dan Soedjarwo). Jakarta: Erlangga.

Mayke S Tedjaputra. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasido.

Miftahul Huda, M.Pd.(2011). *Cooperative Learning*. Yogyakarta. Pustaka Pelajar.

Slamet Suyanto.(2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: HikayatPublising.

Soemiati Patmonodewo. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sue Cowley. (2011). *Panduan Manajemen Perilaku Siswa*. Alih bahasa Gina Gania. Jakarta:Erlangga.

Suharsimi Arikunto. (2010). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta

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

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