**Peningkatan Perkembangan Sosial Melalui Kegiatan Permainan Puzzle di *Kindergarten* Bengkulu**

**Nahnul Iman, Nursalaman, Wanada Siti Salsabilah**

1,3Department of Science Education, Science Education, Chulalongkorn University, Bangkok, Thailand (9 pt)

2Department of Science Education, Science Education, Universitas Jambi, Jambi, Indonesia (9 pt)

**ABSTRACT**

**Purpose of the study:** Disadari atau tidak rasa kebersamaan dan kerjasama sekarang ini telah banyak merosot pada sebagian masyarakat Indonesia Dalam kegiatan pembelajaran hendaknya anak diajak untuk mengalami secara langsung bukan hanya melalui kegiatan percakapan, tanya jawab, penugasan ataupun cerita, karena melalui pengalaman langsung anak dapat mengkonstruksi pengetahuan. Permainan merupakan wujud yang paling jelas dari bermain. Bermain berfungsi dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan.

**Methodology:** Jenis penelitian yang akan penulis lakukan adalah tindakan kelas. penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada penelitian tindakan yang meliputi penyusunan recana, melaksanakan tindakan, melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil observasi dari analisis dan refleksi. Penelitian ini menggunakan populasi peserta didik usia dini kelompok B di taman kanak-kanak Bengkulu. Sampel penelitian yang digunakan sebanyak 10 peserta didik. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi perkembangan sosial anak dengan skala likert 4. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus persentase

**Main Findings:** berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran dan hasil refleksi yang dilakukan selama tiga siklus menunjukkan adanya dampak positif dari pemanfaatan media puzzle ini dalam meningkatkan perkembangan sosial anak. Hal tersebut terlihat pada peningkatan perkembangan sosial anak yang meningkat dari kegiatan pra tindakan, tindakan siklus 1, dan tindakan siklus 2. Proses kegiatan pembelajaran melalui pemanfaatan media puzzle ini lebih menarik dan menyenangkan bagi anak. Sehingga setelah tindakan dilakukan terjadi peningkatan perkembangan sosial anak sebesar 92,80%

**Novelty/Originality of this study:** Keterbaharuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah mengeksplorasi kegiatan bermain anak usia dini, yang dianggap sebelah mata. Ternyata, mampu membantu dalam meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini. Dimana, dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media puzzle sebagai sarana bermain anak yang kemudian diamati bagaimana kegiatan bermain puzzle ini dapat membantu meningkatkan perkembangan sosial anak usia dini.

**Keywords:** Anak usia dini, Bermain, Puzzle, Sosial

1. **INTRODUCTION**

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), di mana anak dapat dengan mudah menerima berbagai informasi atau pengetahuan yang diberikan pada anak. Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang mengembangkan diri anak secara menyeluruh. Bagian diri anak yang dikembangkan meliputi fisik, motorik, intelektual, moral, sosial, emosional, kreativitas, dan bahasa (Slamet Suyanto, 2005:130). Pembelajaran untuk anak usia dini tujuannya adalah agar kelak anak berkembang menjadi manusia yang utuh, yang memiliki kepribadian dan akhlak yang mulia, cerdas dan terampil,mampu bekerjasama dengan orang lain, mampu hidup berbangsa dan bernegara serta bermasyarakat. Dari tujuan-tujuan tersebut yang sangat berperan adalah kemampuan sosialnya.

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

Elemen sosial di sekolah juga menjadikan sekolah sebagai tempat ideal bagi berlangsungnya perkembangan sosial, yakni saat anak-anak mulai memperoleh pemahaman yang semakin baik mengenai sesama manusia,menjalin hubungan yang produktif dengan orang dewasa dan teman sebaya, dan secara langsung menginternalisasikan pedoman-pedoman berperilaku sebagaimana ditetapkan oleh masyarakat. Untuk itu agar dapat hidup dalam suatu kelompok / lingkungan dengan baik seseorang memerlukan keterampilan sosial yaitu kerjasama. Tanpa memiliki kemampuan kerjasama yang baik seseorang tidak akan dapat bertahan dalam kelompok /lingkungannya. Pada masa kanak-kanak awal anak mulai menunjukkan minat untuk bermain dengan anak lain, saling bertukar mainan, sama-sama belajar dengan anak lain membuat peraturan dan bermain dengan peraturan, serta belajar bekerjasama

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

Permainan merupakan wujud yang paling jelas dari bermain. Bermain berfungsi dalam mengembangkan kemampuan sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi, senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Permainan anak-anak di TK hendaknya dapat digunakan sebagai suatu cara untuk memperkuat rasa kebersamaan dan kerjasama pada diri anak. Dengan demikian bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan semua aspek kemampuan pada anak, salah satunya adalah aspek sosial anak yaitu kemampuan dalam bekerjasama.

Adanya masalah pada Perkembangan Sosial pada anak di TK Al Fajri Sekernan kelompok B menjadikan dasar bagi penelitian ini. Kurang berkembangnya kemampuan Sosial anak dengan baik dikarenakan kegiatan untuk melatih kemampuan sosial pada anak masih kurang. Guru lebih memilih metode yang mudah dan tidak memerlukan banyak persiapan seperti melalui kegiatan percakapan, tanya jawab, penugasan ataupun cerita dibandingkan dengan kegiatan praktek langsung. Kalaupun melalui kegiatan praktek langsung masih kurang dan belum maksimal. Untuk itu perlu kegiatan yang melibatkan anak secara langsung untuk mengembangkan kemampuan sosial anak dengan maksimal. Melalui permainan menyusun puzzle bersama diharapkan merupakan suatu metode dalam kegiatan yang dapat mengembangkan keterampilan anak dalam berhubungan dengan teman yang lain. Melalui permainan menyusun puzzle besama ini anak dapat mengembangkan kemampuan berinteraksi dengan teman, melatih kesabaran, sikap sportif, persaingan yang sehat, mau mengalah, menerima kekalahan serta memberi selamat pada teman yang menang.

1. **RESEARCH METHOD**

Jenis penelitian yang akan penulis lakukan adalah tindakan kelas. penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada penelitian tindakan yang meliputi penyusunan recana, melaksanakan tindakan, melakukan analisis dan refleksi terhadap hasil observasi dari analisis dan refleksi setiap akhir kegiatan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus yang berikutnya berdasarkan hasil analisis dan refleksi yang dibuat sebelumnya. Penelitian ini melibatkan pengumpulan dan analisis data secara sistematis untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan di kelas, dan menggunakan informasi tersebut untuk membuat keputusan tentang perubahan apa yang harus dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran siswa. Prosesnya biasanya melibatkan identifikasi masalah pengajaran atau pembelajaran tertentu, mengumpulkan data melalui observasi atau penilaian, menganalisis data tersebut, dan membuat perubahan berdasarkan temuan. Siklus berlanjut sampai masalah telah diselesaikan atau kemajuan telah dibuat menuju perbaikan. Penelitian ini menggunakan populasi peserta didik usia dini di taman kanak-kanak Bengkulu. Sampel penelitian yang digunakan sebanyak 10 peserta didik. Penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada penelitian tindak kelas menurut Kurt Lewin yang meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi kesadaran diri, rasa tanggung jawab, dan perilaku sosial dengan skala likert 4. Teknik analisis data kuantitatif menggunakan rumus persentase yang kemudian dikriteriakan menjadi empat bagian, yaitu berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, mulai berkembang, dan belum berkembang.

Table 1. Kriteria Peningkatan Aktivitas Anak

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Persentase Interval (%) | Kriteria |
| 1 | 0 – 25 | Belum Berkembang (BB) |
| 2 | 26 – 50 | Mulai Berkembang (MB) |
| 3 | 51 – 75 | Berkembang Sesuai Harapan (BSH) |
| 4 | 76 - 100 | Berkembang Sangat Baik (BSB) |

1. **RESULTS AND DISCUSSION**

Berdasarkan hasil Observasi yang peneliti lakukan selama ini bahwasanya perkembangan sosial anak masih perlu untuk ditingkatkan lagi karena anak lebih suka bermain sendiri dari pada bermain dengan kawan yang lain. Dan anak pilih-pilih kawan ketika bermain bersama sehingga terkadang ada anak yang menangis karena tidak di ajak bermain bersama. Di TK AL Fajri Sekernan memiliki 2 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah. Penelitian dilakukan pada kelompok B yang berusia sekitar 5-6 tahun dengan jumlah anak 10 orang dengan 3 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. sebagian anak dalam kegiatan bermain Puzzle belum dapat bersosialisasi dengan baik, meskipun dalam hal yang lain sudah bisa bersosialisai dengan baik seperti mengetahui nama kawan-kawanya. Peneliti melihat kondisi awal pada hari senin tanggal 19 oktober 2015 dapat di lihat pada tabel di bawah ini :

Table 2. Hasil Observasi Perkembangan Sosial Anak Pratindakan

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang di amati | | Perkembangan Sosial Melalui Permainan Puzzle | | | | Keterangan |
| Sosial | Nomor Item | Guru 1 | Guru 2 | Jumlah | Persentase (%) |
| 1 | Kesadaran diri | 1 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 2 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 3 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 4 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 5 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 6 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 7 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 8 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 2 | Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain | 9 | 13 | - | 13 | 32,5 % | MB |
| 10 | 13 | - | 13 | 32,5 % | MB |
| 11 | 10 | - | 10 | 25 % | BB |
| 12 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 13 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 14 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 15 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 16 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 17 | 13 | - | 13 | 32,5 % | MB |
| 18 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 19 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 20 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 3 | Perilaku sosial | 21 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 22 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 23 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 24 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 25 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 26 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 27 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 28 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 29 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 30 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 31 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 32 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 33 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 34 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 35 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 36 | 12 | - | 12 | 30 % | MB |
| 37 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| 38 | 11 | - | 11 | 27,5 % | MB |
| Jumlah | | | 427 | - | 427 | 1097,5 |  |
| Jumlah Rata-rata | | | 11,23 | - | 11,23 | 28,88 % | MB |

Hasil Sementara pada tindakan awal perkembangan sosial anak melalui kegiatan permainan puzzle di TK Bengkulu anak masih belum berkembang rata-rata presentasenya baru mencapai 28,88% oleh karena itu peneliti bersama guru merencanakan untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang dimulai dengan Siklus 1.

**3.1. Perencanaan Tindakan Siklus 1**

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan Perkembangan sosial anak, dengan langkah – yang dilakukan sbb:

1. Menyusun rencana kegiatan mingguan (RKM) dengan tema “Binatang” sub tema “ kelinci ” dan menyusun rencana kegiatan harian (RKH). Indikator yang diangkat sesuai dengan penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan perkembangan Sosial anak melalui kegiatan Permainan Puzzle

2. Menyiapkan perlatan yang dibutuhkan.

3. Menyusun skenario pembelajaran.

4. Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

**3.2. Pelaksanaan Tindakan Siklus 1**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, tahap-tahap pelaksanaan dalam pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3 rata-rata hamper sama yaitu sesuai dengan rencana kegiatan harian yang dilaksanakan dalam satu hari. Adapun kegaiatannya terdiri dar dalam 3i tiga tahap yaitu pijakan sebelum main, pijakan saat main/kegiatan inti dan pijakan setelah main.

**3.3. Pengamatan Tindakan Siklus 1**

Langkah pengamatan ini dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan penelitian, pelaksanaan dilakukan dengan teman sejawat. Berdasarkan hasil pengamatan dari pada aktifitas dan kemampuan anak bertujuan untuk mengamati bagaimana respon dan hasil peningkatan kemampuan sosial anak dalam hal menyusun puzzle. Hasil pengamatan kemampuan sosial anak dalam permain puzzle pada siklus 1 pertemuan pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat pada tabel di bawah ini

Table 3. Hasil Observasi Perkembangan Sosial Anak Siklus 1 Pertemuan Ke-1, Ke-2, dan Ke-3

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | | Perkembangan sosial melalui permainan puzzle | | |
| Sosial | Nomor Item | I | II | III |
| 1 | Kesadaran diri | 1 | 32,5 % | 37,5 % | 45 % |
| 2 | 33,7 % | 38,7 % | 43,7 % |
| 3 | 33,7 % | 38,7 % | 46,2 % |
| 4 | 35 % | 40 % | 46,2 % |
| 5 | 35 % | 40 % | 43,7 % |
| 6 | 35 % | 40 % | 43,7 % |
| 7 | 37,5 % | 40 % | 43,7 % |
| 8 | 37,5 % | 40 % | 46,2 % |
| 2 | Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain | 9 | 35 % | 40 % | 42,5 % |
| 10 | 37,5 % | 40 % | 43,7 % |
| 11 | 33,7 % | 38,7 % | 46,2 % |
| 12 | 37,5 % | 41,2 % | 46,2 % |
| 13 | 35 % | 37, 5 % | 42,5 % |
| 14 | 36,2 % | 40 % | 46,2 % |
| 15 | 36,2 % | 40 % | 42,5 % |
| 16 | 36,2 % | 41,2 % | 42,5 % |
| 17 | 35 % | 42,5 % | 45 % |
| 18 | 37,5 % | 40 % | 43,7 % |
| 19 | 35 % | 41,2 % | 43,7 % |
| 20 | 37,5 % | 38,7 % | 43,7 % |
| 3 | Perilaku sosial | 21 | 35 % | 40 % | 46,2 % |
| 22 | 37,5 % | 40 % | 46,2 % |
| 23 | 35 % | 40 % | 45 % |
| 24 | 37,5 % | 42,5 % | 47,5 % |
| 25 | 36,2 % | 40 % | 45 % |
| 26 | 35 % | 40 % | 45 % |
| 27 | 37,5 % | 42,5 % | 47,5 % |
| 28 | 35 % | 40 % | 45 % |
| 29 | 41,2 % | 41,2 % | 43,7 % |
| 30 | 37,5 % | 42,5 % | 45 % |
| 31 | 35 % | 40 % | 45 % |
| 32 | 36,2 % | 42,5 % | 47,5 |
| 33 | 36,2 % | 40 % | 45 % |
| 34 | 36,2 % | 40 % | 45 % |
| 35 | 36,2 % | 42,5 % | 47,5 % |
| 36 | 36,2 % | 42,5 % | 47,5 % |
| 37 | 32,5 % | 37,5 % | 47,5 % |
| 38 | 32,5 % | 37,5 % | 47,5 % |
| Jumlah | | | 1357,3 | 1527,1 | 1715 |
| Rata-rata | | | 35,71 % | 40,18 % | 45,14 % |
| Ketuntasan | | | 85 % | 85 % | 85 % |
| Kriteria | | | MB | MB | MB |

Hasil Sementara pada siklus I pertemua 3 perkembangan sosial anak melalui kegiatan permainan puzzle di TK Bengkulu anak belum berkembang sesuai harapan rata-rata presentasenya baru mencapai 45,14 % dengan kriteria Mulai berkembang.

**3.4. Refleksi Siklus 1**

Refleksi sangat penting untuk memahami proses dan hasil serta perubahan yang terjadi, kegiatan refleksi yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

1. Menganalisa temuan-temuan selama proses pembelajaran berlangsung dan dicatat dalam buku catatan perkembangan harian dan buku bimbingan kelompok.

2. Menganalisa kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Menganalisa hasil bermain anak dan nilai positif yang akan di tanamkan pada akhir siklus.

Berdasarkan hasil pengamatan, terlihat bahwa belum terlihat peningkatan perkembangan sosial anak. Maka dari itu, peneliti bersama guru TK Bengkulu merefleksi dan membuat perencanaan tindakan siklus 2.

**3.5. Perencanaan Tindakan Siklus 2**

Kegiatan yang dilakukan dalam perencanaan mencakup aktivitas yang diorientasikan kepada peningkatan Perkembangan sosial anak, dengan langkah – yang dilakukan sebagai berikut:

1. Menyusun rencana kegiatan mingguan (RKM) dengan tema “Binatang” sub tema “ kelinci ” dan menyusun rencana kegiatan harian (RKH). Indikator yang diangkat sesuai dengan penelitian yang dilakukan yaitu untuk meningkatkan perkembangan Sosial anak melalui kegiatan Permainan Puzzle

2. Menyiapkan perlatan yang dibutuhkan.

3. Menyusun skenario pembelajaran.

4. Menyusun alat pengumpulan data dan evaluasi pembelajaran.

**3.6. Pelaksanaan Tindakan Siklus 2**

Pelaksanaan tindakan pada siklus I ini dilaksanakan dalam 3 kali pertemuan, tahap-tahap pelaksanaan dalam pertemuan 1, pertemuan 2 dan pertemuan 3 rata-rata hampir sama yaitu sesuai dengan rencana kegiatan harian yang dilaksanakan dalam satu hari. Adapun kegaiatannya terdiri dari dalam 3 tiga tahap yaitu pijakan sebelum main, pijakan saat main/kegiatan inti dan pijakan setelah main.

**3.7. Pengamatan Tindakan Siklus 2**

Langkah pengamatan ini dilaksanakan bersama dengan pelaksanaan penelitian, pelaksanaan dilakukan dengan teman sejawat. Berdasarkan hasil pengamatan dari pada aktifitas dan kemampuan anak bertujuan untuk mengamati bagaimana respon dan hasil peningkatan kemampuan sosial anak dalam hal menyusun puzzle. Hasil pengamatan kemampuan sosial anak dalam permain puzzle pada siklus 2 pertemuan pertama, kedua dan ketiga dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Table 4. Hasil Observasi Perkembangan Sosial Anak Siklus 1 Pertemuan Ke-1, Ke-2, dan Ke-3

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| No | Aspek yang diamati | | Perkembangan sosial melalui permainan puzzle | | |
| Sosial | Nomor Item | I | II | III |
| 1 | Kesadaran diri | 1 | 50 % | 62,5 % | 87,5 % |
| 2 | 48,7 % | 65 % | 88,7 % |
| 3 | 48,7 % | 68,7 % | 97,5 % |
| 4 | 50 % | 62,5 % | 87,5 % |
| 5 | 47,5 % | 65 % | 93,7 % |
| 6 | 48,7 % | 68,7 % | 97,5 % |
| 7 | 50 % | 66,2 % | 93,7 % |
| 8 | 48,7 % | 66,2 % | 95 % |
| 2 | Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain | 9 | 48,7 % | 66,2 % | 91,2 % |
| 10 | 46,2 % | 70 % | 95 % |
| 11 | 47,5 % | 70 % | 98,7 % |
| 12 | 50 % | 71,2 % | 95 % |
| 13 | 48,7 % | 71,2 % | 97,5 % |
| 14 | 48,7 % | 72,5 % | 97,5 % |
| 15 | 47,5 % | 65 % | 98,7 % |
| 16 | 47,5 % | 66,2 % | 91,2 % |
| 17 | 47,5 % | 67,5 % | 91,2 % |
| 18 | 50 % | 75 % | 98,7 % |
| 19 | 50 % | 75 % | 98,7 % |
| 20 | 48,7 % | 75 % | 98,7 % |
| 3 | Perilaku sosial | 21 | 48,7 % | 75 % | 96,2 % |
| 22 | 48,7 % | 68,7 % | 97,5 % |
| 23 | 50 % | 72,5 % | 97,5 % |
| 24 | 47,5 % | 72,5 % | 97,5 % |
| 25 | 50 % | 67,5 % | 98,7 % |
| 26 | 52,5 % | 75 % | 98,7 % |
| 27 | 52,5 % | 75 % | 98,7 % |
| 28 | 50 % | 73,7 % | 97,5 % |
| 29 | 50 % | 73,7 % | 97,5 % |
| 30 | 48,7 % | 73,7 % | 91,2 % |
| 31 | 50 % | 65 % | 97,5 % |
| 32 | 52,5 % | 72,5 % | 98,7 % |
| 33 | 50 % | 76,5 % | 98,7 % |
| 34 | 50 % | 76,5 % | 98,7 % |
| 35 | 50 % | 75 % | 98,7 % |
| 36 | 52,5 % | 75 % | 98,7 % |
| 37 | 50 % | 62,5 % | 87,5 % |
| 38 | 50 % | 62,5 % | 87,5 % |
| Jumlah | | | 1878,1 | 2810,4 | 3526,5 |
| Rata-rata | | | 49,42 % | 73,95 % | 92,80 % |
| Ketuntasan | | | 85 % | 85 % | 85 % |
| Kriteria | | | MB | BSH | BSB |

Dari tabel perbandingan diatas dapat dilihat pada saat pratindakan hasil observasi perkembangan sosial anak melalui bermain puzzle pada saat pratindakan 28,88 % pada siklus I naik menjadi 45,14% pada siklus II naik lagi menjadi 92,80 % maka penelitian ini bisa di katakan berhasil karena dimulai dari anak belum berkembang menjadi mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan yang berkembang sagat baik.

**3.8. Refleksi Siklus 2**

Refleksi sangat penting untuk memahami proses dan hasil serta perubahan yang terjadi, kegiatan refleksi yang dilakukan pada penelitian ini adalah :

1. Menganalisa temuan-temuan selama proses pembelajaran berlangsung dan dicatat dalam buku catatan perkembangan harian dan buku bimbingan kelompok.

2. Menganalisa kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran berlangsung.

3. Menganalisa hasil bermain anak dan nilai positif yang akan di tanamkan pada akhir siklus.

Penelitian yang telah dilakukan merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, atau tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil yang diperoleh pada siklus ini didapat dari data yang berupa lembar observasi. Dari data lembar observasi tersebut hasilnya digunakan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada anak. Analisis data dalam penelitian ini terjadi secara interaktif baik sebelum, saat dan sesudah penelitian. Sebelum penelitian dilakukan peneliti, telah melakukan analisis yaitu dalam menentukan rumus masalah yang muncul. Berdasarkan hasil observasi tentang pelaksanaan pembelajaran beserta dampak dari stimulasi yang telah diberikan kepada anak, menunjukan bahwa permasalahan yang paling mendominasi yaitu terkait dengan permasalahan sosial anak melalui bermain puzzle. Kegiatan penelitian ini dilaksanakan diawali dari pratindakan siklus 1 dan siklus 2. Pertemuan pra tindakan 28,88 % Siklus pertama dilakukan 3 kali pertemuan dengan hasil presentase pertemuan pertama 35,71% pertemuan kedua 40,18 % pertemuan ketiga 45,14 % dan siklus II pertemuan pertama 49,42 % pertemuan kedua 73,95 % pertemuan ketiga 92,80% .Karena sudah sesuai dengan keinginan peneliti maka tidak perlu lagi dilakukan langkah-langkah perbaikan tindakan untuk pelaksanaan siklus selanjutnya.

1. **CONCLUSION**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat disimpulkan bahwa Kegiatan Bermain Puzzle untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak kelompok B di TK AL Fajri Sekernan. Pada saat pratindakan hasil observasi perkembangan sosial anak melalui bermain puzzle pada saat pratindakan 28,88 % yang memenuhi indikator maka dilakukan penelitian lagi. Pada siklus I pertemuan pertama dapat disimpulkan bahwa Kegiatan Bermain Puzzle untuk mengembangkan kecerdasan sosial anak kelompok B di TK AL Fajri Sekernan. naik menjadi 35,71% dan pada pertemuan ke 2 menjadi 40 ,18% dan pada pertemuan ke 3 menjadi 45,14% .Pada siklus II naik lagi menjadi 49,42 % dan pada pertemuan ke 2 menjadi 73,95% dan terakhir pada pertemuan ketiga 92,80% maka penelitian ini bisa di katakan berhasil karena dimulai dari anak belum berkembang menjadi mulai berkembang dan berkembang sesuai harapan lalu berkembang sagat baik. Dengan hasil analisa tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle dapat meningkatkan perkembangan sosial anak kelompok B TK Bengkulu.

**REFERENCES**

1. P. Delgadoa, C. Vargasb, R. Ackermanc, and L. Salmerón, “Don’t throw away your printed books: A meta-analysis on the effects of reading media on reading comprehension,” *Educ. Res. Rev*, vol. 25, pp. 23–38, 2018, doi: 10.1016/j.edurev.2018.09.003.
2. F. Reichert, D. Lange, and L. Chow, “Educational beliefs matter for classroom instruction: A comparative analysis of teachers’ beliefs about the aims of civic education,” *Teach. Teach. Educ*, vol. 98, pp. 1–13, 2020, doi: 10.1016/j.tate.2020.103248.
3. I. Irwanto, E. Rohaeti, and A. K. Prodjosantoso, “A Survey Analysis of Pre-Service Chemistry Teachers’ Critical Thinking Skills,” *MIER Journal of Educational Studies, Trends & Practices*, vol. 8, no. 1, pp. 57–73, 2018. doi: 10.52634/mier/2018/v8/i1/1423.
4. A. Hofstein and R. Mamlok-Naaman, “High-school students’ attitudes toward and interest in learning chemistry,” *Educacion Quimica*, vol. 22, no. 2, pp. 90–102, 2011, doi: 10.1016/s0187-893x(18)30121-6.
5. J. F. Hair, R. E. Anderson, R. L. Tatham, and W. C. Black, *Multivariate Data Analysis,* 7th ed. United Stated, Pearson Education Limited, 2019.
6. M. Pressley and C. B. McCormick, *Advanced educational psychology for educators, researchers, and policymakers*. New York, USA: HarperCollins College Publishers, 1995.
7. R. G. Brockett and R. Hiemstra, *Self-direction in adult learning: Perspectives on theory, research, and practice*. London and New York: Routledge, 2020.
8. B. J. Zimmerman and A. R. Moylan, “Self-regulation: where metacognition and motivation intersect,” in D. J. Hacker, J. Dunlosky, and A. C. Graesser, Eds., *Handbook of Metacognition in Education*, 2009, pp. 299–315.
9. G. Veruggio, “The EURON roboethics roadmap,” in *Proc. Humanoids ’06: 6th IEEE-RAS Int. Conf. Humanoid Robots*, 2006, pp. 612–617, doi: 10.1109/ICHR.2006.321337.
10. J. Zhao, G. Sun, G. H. Loh, and Y. Xie, “Energy-efficient GPU design with reconfigurable in-package graphics memory,” in *Proc. ACM/IEEE Int. Symp. Low Power Electron. Design (ISLPED)*, Jul. 2012, pp. 403–408, doi: 10.1145/2333660.2333752.