

Peningkatan Kemampuan Bekerja Sama Melalui Kegiatan Bermain Puzzle di TK Negeri Pembina Pangkep

Nurmaidah B; Mardiana

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan Universitas Negeri Makassar;

TK Negeri Pembina Pangkep

nurmaidahbasir65176@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan bekerja sama melalui kegiatan bermain puzzle di Kelompok A TK Negeri Pembina Pangkep sedangkan permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah meningkatkan kemampuan bekerja sama melalui kegiatan bermain puzzle di Kelompok A TK Negeri Pembina Pangkep. Jenis penelitian yang digunakan berupa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan menggunakan prosedur : (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi. Hasil penelitian ini disimpulkan bahwa media puzzle dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama anak. Peningkatan ini didukung oleh meningkatnya partisipasi anak, dimana persentase pratindakan 46,6%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh belum maksimal dan belum mencapai kriteria yang ditentukan kemudian dilanjutkan ke siklus I meningkat menjadi 57,2% masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama anak dan dilanjutkan ke siklus II menjadi 80,2%. Hasil penelitian tersebut sudah memenuhi kriteria ketuntasan banyak anak berkembang sangat baik seperti yang diharapkan peneliti dan menunjukkan bahwa kemampuan bekerja sama dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain puzzle.

Kata Kunci: *Puzzle, Bekerja Sama, Bermain*

A. PENDAHULUAN

Banyak pihak yang menaruh perhatian terhadap pendidikan mengingat begitu pentingnya pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan bukti adanya keragaman dalam pengertian pendidikan. Proses mengubah tingkah laku anak didik agar menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada merupakan makna dari pendidikan.

Pedagogik atau ilmu pendidikan adalah ilmu pengetahuan yang menyelidiki, merenungkan tentang gejala-gejala perbuatan mendidik. Pedagogik berasal dari kata Yunani Paedagogia yang berarti pergaulan dengan anak-anak.

Setiap anak yang lahir ke dunia memiliki potensi. Anak yang lahir ke dunia akan terbentuk dari pendidikan pertama yang didapatkannya. Pendidikan usia dini merupakan pijakan pertama untuk dapat menentukan langkah awal hidupnya. Sebagaimana Rasulullah SAW bersabda dalam hadis Imam Bukhori : 1992:421 yang artinya “ Abu Hurairah ra berkata : Nabi SAW bersabda: Tiada bayi yang dilahirkan diatas fitrah, maka ayah dan ibunya yang menjadikannya Yahudi, Nasrani atau Majusi (HR Bukhari).

Montessori dalam Hainstock menyatakan bahwa Pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (the golden years) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Seiring dengan pertumbuhan dan perkembangan individual anak, maka masa peka pada masing-masing anak akan berbeda. Masa peka adalah masa

terjadinya kematangan fungsi psikis dan fisik, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang paling fundamental karena perkembangan anak dimasa selanjutnya sangat ditentukan oleh berbagai stimulasi yang diberikan sejak usia dini. Pendidikan anak usia dini harus dipersiapkan secara terancang agar dimasa emas perkembangan anak mendapat stimulasi yang utuh, untuk mengembangkan berbagai potensi yang dimilinya. Upaya yang dapat dilakukan dalam rangka pengembangan potensi tersebut melalui program pendidikan yang terstruktur. Komponen untuk pendidikan yang terstruktur adalah kurikulum.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1, Butir 14 dinyatakan bahwa “pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan merupakan suatu upaya untuk memanusiakan manusia. Melalui proses pendidikan diharapkan terlahir manusia-manusia yang baik.

Permendiknas No. 58 mencakup poin Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan (STPP). Tingkat pencapaian perkembangan menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan yang diharapkan dicapai anak pada rentang usia tertentu. Perkembangan anak yang dicapai merupakan integrasi aspek pemahaman nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa dan sosial emosional.

Anak adalah individu yang unik, berbeda dan memiliki karakteristik sendiri sesuai dengan usianya. Itu sebabnya, upaya-upaya pengembangan anak usia dini hendaknya dilakukan melalui belajar dan melalui bermain. Hal ini karena anak dapat memperoleh kesempatan untuk bereksplorasi (exploration), menemukan (finding), mengekspresikan (expression) perasaannya dan berkreasi (creation) melalui kegiatan yang menyenangkan bagi anak yaitu bermain. Selain itu bermain juga dapat membantu anak mengenal dirinya dan dengan siapa anak hidup serta lingkungan tempat tinggal atau tempat dia berada.

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan orang tua, guru, teman sebaya maupun saudara-saudaranya. Secara normal semua anak menempuh beberapa tahap sosialisasi pada umur yang kurang lebih sama. Tapi ada anak yang cepat bersosialisasi ada yang lambat. Kurangnya kesempatan untuk melakukan hubungan sosial dan untuk belajar bergaul secara baik dengan orang lain juga memperlambat perkembangan yang normal.

Dewasa ini pendidikan lebih menekankan pada ranah kecerdasan intelektual, sedangkan kemampuan lain seperti fisik motorik, seni, dan sosial- emosional kurang diperhatikan. Kecerdasan sosial-emosional penting bagi anak karena dengan dimilikinya kecerdasan ini maka seorang anak dapat diterima oleh lingkungan atau temannya. Menurut Lwin, anak yang memiliki kemampuan sosial yang baik dapat dilihat dari seberapa dekat dia bisa berteman atau bersahabat, seberapa mudah dia akrab dengan orang asing dan jarang memiliki konflik dengan temannya.

Pada awal masuk sekolah kita bisa melihat pada saat anak bermain contoh bermain puzzle ada anak yang menyusun puzzlenya sendiri dan ada anak yang bekerjasama menyusun puzzle. Tapi seiring dengan berjalannya waktu anak mulai bersosialisasi dengan temannya dan mulai bermain bersama temannya. Anak belajar secara bertahap tanpa tekanan dan membuat anak nyaman dengan lingkungannya. Agar dapat hidup dengan baik dalam suatu lingkungan atau kelompok seseorang memerlukan keterampilan sosial yaitu kerjasama.

Awal anak mulai menunjukkan minat untuk bermain dengan anak lain, sama-sama belajar dengan anak lain membuat peraturan, bermain dengan peraturan dan saling tukar mainan serta belajar bekerjasama yaitu pada masa kanak-kanak (Martha Cristianti). Pada kegiatan pembelajaran hendaknya anak diajak untuk mengalami secara langsung bukan hanya melalui kegiatan tanya

jawab, cerita, penugasan dan percakapan karna pengalaman secara langsung anak dapat mengkonstruksi pengetahuan. Pengetahuan bukanlah kumpulan fakta dari suatu kenyataan yang sedang dipelajari, melainkan sebagai konstruksi kognitif seseorang terhadap obyek, lingkungan ataupun pengalamannya (Asri Budiningsih).

Pengalaman langsung mengembangkan kemampuan kerjasama anak salah satunya dapat dilakukan dengan bermain. Bermain merupakan salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan semua aspek kemampuan pada anak. Salah satu sekolah yang menerapkan pendidikan karakter adalah di TK Negeri Pembina Pangkep akan tetapi hasil observasi peneliti ternyata kemampuan kerjasama anak di TK Negeri Pembina Pangkep belum berkembang dengan maksimal.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di TK Negeri Pembina Pangkep Kelompok A dari 10 anak ada 8 anak yang belum memiliki kemampuan kerjasama yang bagus. Hal ini ditandai dengan tidak bersabarnya anak menunggu giliran, egoisme dalam bermain, masih banyak anak hanya ingin bermain sendiri dibanding bermain dengan temannya, serta suka berebut mainan dengan temannya.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan kerjasama anak berbagai hal yang dapat dilakukan salah satu diantaranya adalah bermain puzzle. Bermain puzzle adalah membongkar dan menyusun kepingan puzzle yang terdiri dari berbagai bentuk yang berbeda dengan cara mencocokkan potongan gambar yang satu dengan lainnya sehingga membentuk satu gambar yang utuh.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk memilih kegiatan bermain puzzle dalam upaya meningkatkan kemampuan bekerjasama anak di Kelompok A TK Negeri Pembina Pangkep. Bermain dengan teman sebaya merupakan salah satu jalan agar anak dapat belajar serta mampu bersosialisasi seperti berputar, bergabung, berbagi dan bermusyawara dengan anak yang lainnya. Permainan bukan hanya sekedar aktivitas untuk menarik anak secara suka rela dan spontanitas tapi agar anak dapat berinteraksi dengan anak lain tanpa diminta atau secara terstruktur. Ada beberapa kategori bermain yaitu permainan, bermain konstruksi, bermain pura-pura/simboik, bermain dengan peraturan dan bermain fisik atau permainan berombak dan berguling. Salah satu contoh permainan yang dapat meningkatkan keterampilan bekerjasama anak yaitu bermain puzzle. Dengan bermain puzzle anak dapat bekerjasama menyusun puzzle menjadi sebuah gambar yang dipilihnya.

Media puzzle dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan kognitif, melati kemampuan nalar dan daya ingat, melati motorik halus, menambah pengetahuan, melatih kesabaran serta dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Selain menyenangkan juga menarik minat anak penggunaan media puzzle juga bertujuan untuk anak belajar mengembangkan sosial emosionalnya

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas. penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru dengan cara menganalisis praktik pembelajaran yang telah dilakukan, mengevaluasi hasil belajar, menerapkan strategi atau metode baru dalam Kegiatan Belajar Mengajar (KBM), dalam upaya untuk meningkatkan proses dan hasil belajar siswa. Dengan melakukan penelitian tindakan kelas pendidik dapat menemukan solusi dari masalah yang timbul dikelasnya. Penelitian tindakan kelas dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan guru melakukan refleksi diri, meningkatkan mutu pembelajaran, dan menumbuhkan budaya profesional dikalangan pendidik.

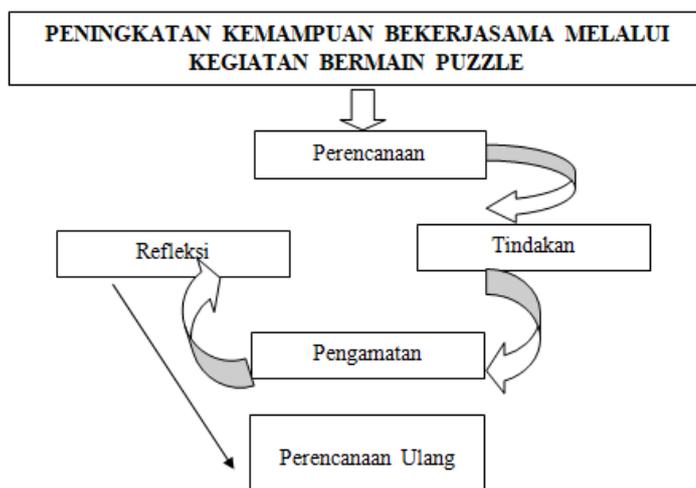
Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A TK Negeri Pembina Pangkep pada saat semester II tahun ajaran 2022/2023. Subjek penelitian ini adalah Kelompok A TK Negeri Pembina Pangkep sebanyak 10 peserta didik.

Dalam penelitian tindakan kelas ini, penulis/peneliti bertindak sebagai pelaku utama dalam proses penelitian keterampilan bekerja sama anak melalui kegiatan bermain puzzle di Kelompok A TK Negeri Pembina Pangkep.

2. Prosedur Kerja Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan melalui 3 tahapan yaitu pratindakan, siklus 1, dan siklus 2

SIKLUS PELAKSANAAN PTK



Gambar 3.1 Siklus Pelaksanaan PTK

3. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk menyusun data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara dan hasil dokumentasi. Tindakan yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisa data kuantitatif dan kualitatif. Teknik Analisa data kuantitatif dalam bentuk presentase. Adapun cara menghitung rata-rata nilai siswa dengan rumus sebagai berikut :

$$M = \frac{\sum F}{N}$$

Keterangan :

M = Mean (Nilai rata-rata)

$\sum Fx$ = Jumlah semua nilai siswa

N = Jumlah siswa

Adapun cara mengetahui kualitas hasil kriteria nilai rata-rata sebagai berikut

BSB (Berkembang Sangat Baik) : 76% – 100 %

BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : 51% – 75%

MB (Mulai Berkembang) : 26 %– 50%

BB (Belum Berkembang) : 0 % – 25%

Untuk menghitung persentase, menggunakan rumus:²

$$p = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

F = Frekuensi yang dicari persentasenya

N = Banyaknya individu

P = Angka persentase

Analisis data secara kualitatif ada 3 tahap (Model Miles dan Huberman) yaitu:1) reduksi data, 2) display data, dan 3) verifikasi data.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pratindakan

Pengamatan awal merupakan langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas. Kegiatan ini berupa kegiatan pratindakan tanpa mengganggu pembelajaran untuk mengetahui keadaan awal kemampuan bekerja sama anak terutama melalui media bermain puzzle dengan menggunakan lembar observasi. Selain melakukan pengamatan peneliti juga melakukan penilaian terhadap aktifitas yang dilakukan anak dalam kegiatan pembelajaran. Sebelum memasuki tahap siklus 1, dilakukan pratindakan untuk melihat kemampuan bekerja sama anak. Peneliti akan meningkatkan kemampuan bekerja sama anak melalui media puzzle. Supaya keberhasilan peneliti dapat terlihat dengan jelas maka dilakukan pra tindakan sebagai perbandingan sebelum dilakukan siklus 1 dan sesudah tindakan kelas.

Pengambilan data ini dilakukan pada saat kegiatan belajar mengajar berjalan pada hari Senin, 20 Februari 2023. Data yang diperoleh terdiri dari 10 siswa, 4 perempuan, 6 laki-laki dengan menggunakan rumus:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal ideal}} \times 100$$

Tabel Rangkuman Peningkatan Kreativitas Anak Pratindakan

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
76% - 100%	0	0	Berkembang Sangat Baik
51% - 75%	2	20%	Berkembang Sesuai Harapan
26% - 50%	8	80%	Mulai Berkembang
0% - 25%	0	0%	Belum Berkembang

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari tabel diatas terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami peningkatan sebanyak 2 orang anak (20%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 8 orang anak (80%) dan yang memperoleh kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%).

Hasil dari Pratindakan dengan menggunakan instrument checklist pada tanggal 21 Februari 2023 pada Kelompok A menyebutkan bahwa peningkatan kemampuan bekerja sama anak Kelompok A mendapatkan perolehan data pada keaktifan, sabar menunggu giliran, bertanggung jawab dan sikap mau berbagi yaitu sebanyak 46,4%. Dari data tersebut kriteria yang diperoleh belum maksimal dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%. Anak masih senang bermain sendiri dan tidak mau berbagi dengan temannya, hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bekerja sama anak Kelompok A masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama anak Kelompok A. Peneliti memiliki target pencapaian penelitian peningkatan kemampuan bekerja sama anak kelompok A yaitu 75%. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan perkembangan kemampuan bekerja sama anak Kelompok A melalui media bermain puzzle.

2. Siklus 1

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Jumat 24 Februari 2023, Selasa 28 Februari 2023, dan Jum'at 3 Maret 2023. Dipertemuan pertama guru menjelaskan apa itu bermain puzzle dan mempraktekkan dihadapan anak bagaimana cara menyusun puzzle agar menjadi gambar yang utuh. Kemudian tugas diberikan pada setiap anak agar peneliti dapat mengetahui apakah anak mampu mengaktualisasikan dirinya dan percaya diri dalam menyelesaikan

tugas yang diberikan. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran yaitu menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan

Tabel Rangkuman Peningkatan Kemampuan Bekerja sama Anak Siklus 1

Persentase	Jumlah Anak	Persentase Jumlah Anak	Keterangan
76% - 100%	0	0	Berkembang Sangat Baik
51% - 75%	7	70%	Berkembang Sesuai Harapan
26% - 50%	3	30%	Mulai Berkembang
0% - 25%	0	0%	Belum Berkembang

(Sumber: Hasil analisis data)

Dari tabel terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) mengalami peningkatan sebanyak 7 orang anak (70%), Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang anak (30%) dan yang memperoleh kriteria Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%)

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari siklus 1 dapat diketahui bahwa peningkatan kemampuan bekerja sama anak disekolah sudah mulai menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak Kelompok A melalui media puzzle.

Dari data tersebut kriteria yang diperoleh belum maksimal dan belum mencapai kriteria yang ditentukan sebesar 75%. Anak masih membutuhkan bimbingan, masih ada anak-anak yang tidak ingin berbagi, saat menyusun puzzle anak lebih senang menyusunnya sendiri, media yang digunakan belum bervariasi sehingga lebih divariasikan di siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan bekerja sama anak Kelompok A masih belum optimal, sehingga perlu adanya tindakan untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama anak Kelompok A, maka peneliti melanjutkan ke siklus 2. Peneliti memiliki target pencapaian perkembangan kemampuan bekerja sama anak kelompok A yaitu 75%.

3. Siklus 2

Pelaksanaan siklus 2 dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan yaitu pada hari Rabu 8 Maret 2023, Jum'at 10 Maret 2023, dan Sabtu 11 Maret 2023. Dipertemuan pertama guru menjelaskan apa itu bekerjasama melalui kegiatan bermain puzzle dan mempraktekkan dihadapan anak bagaimana cara bermain puzzle untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama. Kemudian tugas diberikan pada setiap anak agar peneliti dapat mengetahui apakah anak mampu mengaktualisasikan dirinya dan percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Sebelumnya guru dan peneliti mempersiapkan rancangan persiapan yang akan dilakukan pada kegiatan pembelajaran yaitu menempatkan alat dan bahan yang akan digunakan.

Tabel Rangkuman Peningkatan Kemampuan Bekerja Sama Anak Siklus 2

Presentase	Jumlah Anak	Presentase Jumlah Anak	Keterangan
76 % - 100 %	5	50 %	Berkembang Sangat Baik
51 % - 75 %	5	50 %	Berkembang Sesuai Harapan
26 % - 50 %	0	0 %	Mulai Berkembang
0 % - 25 %	0	0 %	Belum Berkembang

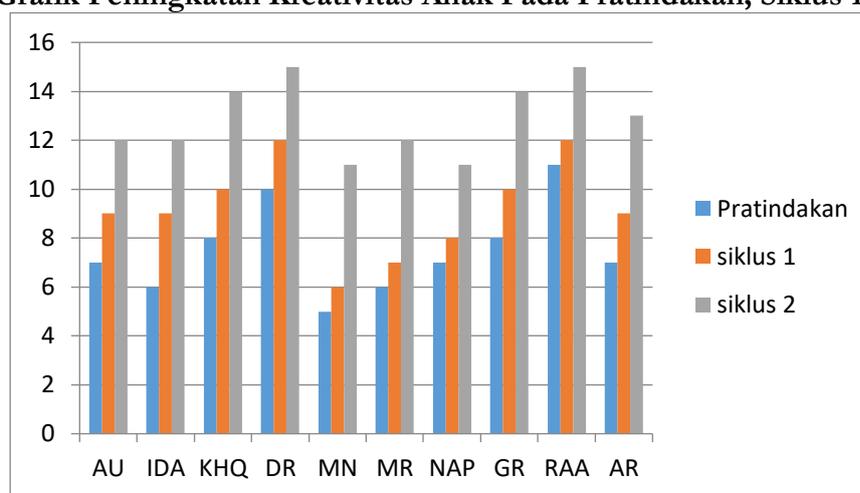
(Sumber: Hasil analisis data)

Dari tabel 4.9 terlihat bahwa anak yang memperoleh kriteria Berkembang Sangat Baik mengalami peningkatan mencapai 5 anak (50%), Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 5 anak (50%), Mulai Berkembang (MB) dan Belum Berkembang (BB) sebanyak 0 orang anak (0%).

Berdasarkan data yang sudah diperoleh dari siklus 2 dapat diketahui bahwa perkembangan kemampuan bekerja sama anak disekolah sudah mulai menunjukkan hasil yang signifikan. Hal ini yang menjadi landasan peneliti untuk meningkatkan kemampuan bekerja sama anak Kelompok A melalui kegiatan bermain puzzle.

Berikut rekapitulasi peningkatan kemampuan bekerja sama anak pada pratindakan, siklus 1, dan siklus 2 kelompok A TK Negeri Pembina Pangkep

Gambar Grafik Peningkatan Kreativitas Anak Pada Pratindakan, Siklus 1, Siklus 2



(Sumber: Hasil analisis data)

Peningkatan kemampuan bekerja sama dengan media puzzle kelompok A di TK Negeri Pembina Pangkep ternyata dapat dilakukan melalui metode bermain puzzle. Hal ini terbukti pada proses tindakan dimana guru mengaplikasikan metode bermain puzzle sehingga dapat meningkatkan kemampuan anak yang kemampuan bekerja samanya kurang. Hal ini dapat dilihat pada saat siswa dari hasil sebelum diberi tindakan melalui metode bermain puzzle yaitu sebesar 46,4%.

Pada siklus I meningkat menjadi 57,2% setelah diberikan tindakan melalui metode kolase. Kenaikan dari pra tindakan ke siklus I sebesar 10,6%. Jika dilihat dari kategori bekerjasama anak yang mengacu pada indikator keberhasilan masih kurang. Berdasarkan dari hasil siklus I tersebut sudah menunjukkan adanya peningkatan. Namun pemberian tindakan belum berhasil sesuai dengan indikator keberhasilan sehingga dilanjutkan ke siklus II.

Pada tahap siklus II, peningkatan kemampuan bekerja sama anak mencapai 80,2%. Maka kemampuan bekerja sama anak usia dini melalui kegiatan bermain puzzle dikategorikan baik karena jumlah siswa menunjukkan meningkatnya kemampuan bekerja sama anak dengan media puzzle. Peningkatan kemampuan bekerja sama mencapai 80,2% sehingga penelitian ini tidak dilanjutkan lagi pada siklus selanjutnya.

Dari hasil observasi terhadap kemampuan bekerja sama anak kelompok A. Adanya peningkatan kemampuan bekerja sama anak kelompok A yaitu setelah diberikan tindakan: (1) anak mampu berinteraksi 2 arah; (2) anak mampu tidak mudah mengeluh; (3) anak mampu melakukan yang terbaik; (4) anak mampu berbagi dengan teman.

Penggunaan metode bermain menggunakan media puzzle secara keseluruhan terbukti sangat efektif meningkatkan kemampuan bekerja sama anak. melalui metode bermain dengan media puzzle dalam proses pembelajaran di TK merupakan salah satu metode yang mempunyai multi

guna bukan hanya pada kemampuan bekerja sama saja tetapi juga mampu membuat anak percaya diri, melatih motorik dan bahasa anak. Selain itu pembelajaran lebih bermakna dan menyenangkan. Oleh karena itu metode bermain dengan media puzzle dapat meningkatkan kemampuan bekerjasama anak.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa melalui kegiatan bermain puzzle dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama peserta didik. Media puzzle dapat memberikan efek terhadap kemampuan bekerja sama peserta didik. Hasilnya kemampuan bekerja sama peserta didik menjadi meningkat. Peningkatan ini juga didukung oleh meningkatnya partisipasi peserta didik, dimana presentase peningkatan dari sebelum siklus 56,6%, siklus I 57,2%, dan siklus II 80,2%.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Asmawati, Luluk dkk. 2012. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka
- [2] Aisyah, Siti dkk. 2013. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- [3] Ariyanti, Tatik. 2016. "Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak" dalam *Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar* Volume 8, Nomor 1 (halaman 50-58). Purwokerto: Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
- [4] Direktorat Jenderal PAUD. 2015. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kemendikbud
- [5] Fauziddin, M. (2016). Peningkatan Kemampuan Kerja Sama melalui Kegiatan Kerja Kelompok Pada Anak Kelompok A TK Kartika Salo Kabupaten Kampar. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 29-45.
- [6] Hidayat, Wahyu. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Kelompok A TK ABA Ledok I Kulon Progo. Jurusan *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- [7] Irina, Fristiana. 2017. *Dasar-Dasar Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu.
- [8] Khomsah, Rosiana. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah SD". Jurusan *Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- [9] Mesiono, Nirva Diana. 2016. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan : Perdana Publishing.
- [10] Saputra, Aidil. 2018. Pendidikan Anak Usia Dini. dalam *Jurnal Ilmu Pendidikan PAgama Islam* Volume 10, Nomor 2 (hal 116-209).
- [11] Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung : Alfabeta.
- [12] Triyanti, Enda, Sri Sapharahayuningsih, dan Sumarsih. 2016. "Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Bermain Simbolik". Dalam *Jurnal Ilmiah Potensia* Volume 1, Nomor 1 (halaman 28-35).
- [13] Undang-undang NO. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional (Jakarta)*
- [14] Utami, Diah. 2019. "Penggunaan Media Puzzle Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di TK Dharma Wanita Bukit Kuningan Lampung Utara". Repositori. Radenintan.ac.id. (diakses tanggal 06 Maret 2023).
- [15] Wulandari, A., & Suparno, S. (2020). Pengaruh Model Problem Based Learning terhadap Kemampuan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2), 862-872.
- [16] Wijana, Widarmi D dkk. 2013. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.

- Tangerang Selatan:Universitas Terbuka.
- [17] Yuni.Tri.Astuti.2014.Meningkatkan Kemampuan Bekerjasama Melalui Permainan Menyusun Puzzle Berkelompok di Rhaudhatul Athfal Masyithoh Kantongan Kelompok A. Jurusan *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Universitas Negeri Yogyakarta.