

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE DAN BALOK DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA DINI DI PAUD MBAH CERIA MEDAN
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

OLEH:

**YUSMIATI
NPM 191804062**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

**EFEKTIVITAS PERMAINAN PUZZLE DAN BALOK DALAM
MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA DINI DI PAUD MBAH CERIA MEDAN
PADA MASA PANDEMI COVID-19**

TESIS

**Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area**



OLEH:

**YUSMIATI
NPM 191804062**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2021**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 22/12/21

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)22/12/21

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

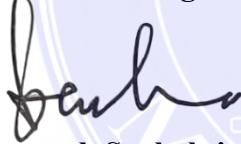
HALAMAN PERSETUJUAN

Judul : Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam meningkatkan keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID-19

**Nama : Yusmiati
NPM : 191804062**

Menyetujui

Pembimbing I



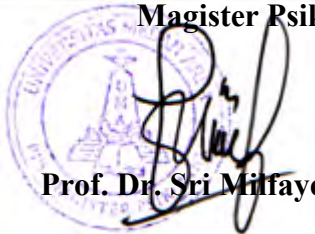
Dr. Amanah Surbakti, M.Psi

Pembimbing II



Dr. Masganti, MA

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**



Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS, Kons

Direktur



Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K, MS

Telah diuji pada Tanggal 29 September 2021

Nama : Yusmiati

NPM : 191804062



Panitia Penguji Tesis:

Ketua : Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd

Sekretaris : Dr. Abrar Parinduri, MA

Pembimbing I : Dr. Amanah Surbakti, M. Psi, Psikolog

Pembimbing II : Dr. Masganti Sit, M. Ag

Penguji Tamu : Prof. Dr. SriMilfayetty, MS, Kons

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan Tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Medan, 23 September 2021



Format Halaman Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah Mahasiswa

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR/SKRIPSI/TESIS UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

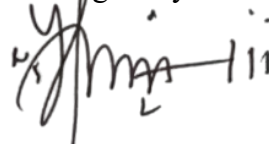
Sebagai sivitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Yusmiati**
NPM : **191804062**
Program Studi : Magister Psikologi
Fakultas : Pascasarjana
Jenis karya : Tesis

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam meningkatkan keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID-19** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, .. mengalih media/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Medan
Pada tanggal : 11 Nopember 2021
Yang menyatakan



(Yusmiati)

MOTTO

**Rahmat sering datang
kepada kita dalam bentuk
kesakitan, kehilangan dan
kekecewaan, tetapi kalau
kita sabar, kita segera
akan melihat bentuk
aslinya**

~ Joseph Addison ~

**“ Menjadi orang yang bermanfaat bagi
orang lain dengan mengendalikan emosi
dalam diri hingga melahirkan perilaku terpuji “**



KATA PENGANTAR

Segala Puji ke hadirat Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa, karena atas Rahmat, Nikmat dan Taufik-Nya, Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yaitu Tesis. Tesis ini disusun untuk salah satu syarat dalam memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Studi Magister Psikologi. Penulis melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi COVID - 19.”**

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaannya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagi perkembangan ilmu pengetahuan maupun bagi dunia pendidikan dan pemerintah.

Medan, 23 September 2021

Penulis



Yusmiati

UCAPAN TERIMA KASIH

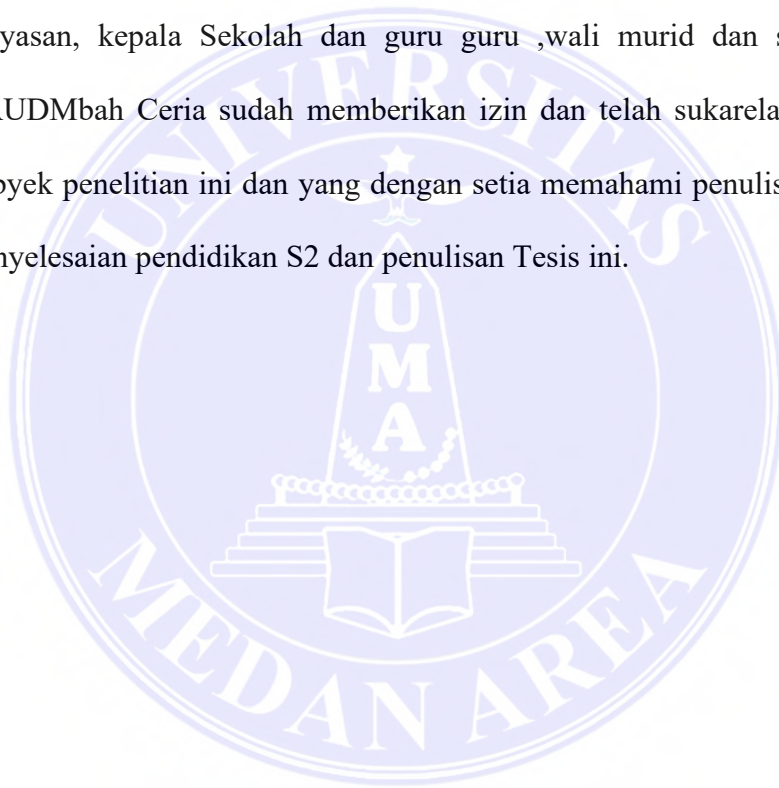
Puji syukur penulis ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **“Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi COVID - 19.”**

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Untuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M.Eng., M.Sc
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir.Hj. Retna Astuti Kuswandani., MS
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi UMA, Ibu Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS. Kons.S.Psi.
4. Ibu Dr. Amanah Surbakti, M. Psi, Psikolog dan Ibu Masganti Sit, M.Ag selaku dosen pembimbing tesis yang bersedia memberikan arahan dan masukan dalam penyelesaian laporan tesis ini.
5. Kedua orang tua, Almarhum M.B Mistam dan Saiyah yang telah membesarkan dan berjasa dalam kehidupan penulis.
6. Terima kasih kepada suami terkasih Sugirin Pradana yang terus menemani, mendukung, dan memberi semangat dengan cinta dan kasih sayangnya dengan melakukan pengorbanan yang besar pada hidup penulis sehingga penulis dapat berusaha terus untuk menjadi pribadi yang lebih baik.
7. Terima kasih kepada ke tiga putri tercinta Jelita Junia Yusrin, Juwita Febia

Yusrin dan Jazirah Julia Yusrin yang telah mendukung dan senantiasa bersabar menemani, sehingga memberikan kekuatan bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan laporan tesis.

8. Teman-teman sejawat yang sepejuangan, dalam melakukan proses pengerjaan laporan tesis pada Program Studi Magister Psikologi UMA Medan.
9. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area.
10. Yayasan, kepala Sekolah dan guru guru ,wali murid dan seluruh murid PAUDMbah Ceria sudah memberikan izin dan telah sukarela mau menjadi subyek penelitian ini dan yang dengan setia memahami penulis dalam proses penyelesaian pendidikan S2 dan penulisan Tesis ini.



ABSTRAK

YUSMIATI. Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi COVID – 19. Magister Psikologi Program Pascasarjana. Universitas Medan Area. 2021.

Penelitian ini bertujuan untuk Untuk mengetahui efektivitas dan perbedaan Permainan puzzle dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19. Jenis penelitian ini adalah desain quasi eksperimen yang menggunakan pretest - posttest. Populasi penelitian adalah seluruh anak didik PAUD Mbah Ceria yang berjumlah 75 anak. Teknik pengambilan subyek penelitian menggunakan sampling purposive dengan jumlah subyek penelitian sebanyak 34 anak. Metode pengumpulan data menggunakan lembar checklist sosial emosional anak dengan skala yang digunakan adalah rating scale. Analisis data penelitian menunjukkan bahwa (1) Permainan Puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID – 19 dengan N – Gain Score 0,4709; sumbangan efektif X1 ke Y sebesar 47.1% (2) Permainan Balok efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID – 19 dengan N – Gain Score 0,4800; sumbangan efektif X2 ke Y sebesar 48.0% (3) Adanya perbedaan efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID – 19, dimana selisih N – Gain Score Puzzle dan Balok sebesar 0,0091.

Kata Kunci: Permainan Puzzle, Permainan Balok, Sosial Emosional

ABSTRACT

YUSMIATI. The Effectiveness of Puzzle and Block Games in Improving the Emotional Social Skills of Early Childhood at PAUD Mbah Ceria Medan during the COVID-19 Pandemic. Master of Psychology Postgraduate Program. Medan Area University. 2021.

This study aims to determine the effectiveness and differences of puzzle and block games in improving the Social Emotional Skills of early childhood at PAUD Mbah Ceria Medan during the Covid-19 Pandemic. This type of research is a quasi-experimental design using pretest - posttest. The research population was all of Mbah Ceria's PAUD students, totaling 75 children. The technique of taking research subjects used purposive sampling with a total research subjects of 34 children. The data collection method used a child's social emotional checklist sheet with the scale used was the rating scale. Analysis of research data shows that (1) Puzzle games are effective in improving early childhood social emotional skills at PAUD Mbah Ceria Medan during the COVID-19 Pandemic with an N-Gain Score of 0.4709; the effective contribution of X1 to Y is 47.1% (2) The game of blocks are effective in improving early childhood social emotional skills at PAUD Mbah Ceria Medan during the COVID-19 Pandemic with an N – Gain Score of 0.4800; the effective contribution of X2 to Y is 48.0% (3) There is a difference in the effectiveness of Puzzle and Block Games in improving early childhood social emotional skills at PAUD Mbah Ceria Medan during the COVID-19 Pandemic, where the difference in the N - Gain Score of Puzzles and Blocks is 0.0091.

Keywords: Puzzle Game, Block Games, Emotional Social

DAFTAR ISI

Halaman Persetujuan.....	i
Halaman pengesahan.....	ii
Halaman pernyataan.....	iii
Motto.....	iv
Kata Pengantar	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
Abstrak.....	vii
<i>Abstract</i>	viii
Daftar Isi	x
Daftar Tabel	xiii
Daftar Gambar.....	xiv
Daftar Grafik.....	xv
Daftar Lampiran	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	10
1.3 Rumusan Masalah	11
1.4 Tujuan Penelitian.....	11
1.5 Manfaat Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Pendidikan Anak Usia Dini	14
2.1.1 Definisi Pendidikan Anak Usia Dini	14
2.1.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini	16
2.1.3 Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini	18
2.1.4 Standar Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini	21
2.2 Keterampilan Sosial Emosional Anak	21
2.2.1 Definisi Keterampilan Sosial Emosional Anak	21

2.2.2 Faktor yang mempengaruhi Keterampilan Sosial Emosional Anak	25
2.2.3 Aspek - aspek Keterampilan Sosial Emosional Anak	30
2.2.4 Cara meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak	38
2.3 Permainan PAUD	40
2.3.1 Definisi Permainan PAUD	41
2.3.2 Tujuan dan Manfaat Bermain	41
2.3.3 Tahapan perkembangan Bermain Anak	42
2.3.4 Jenis Permainan PAUD	44
2.3.4.1 Permainan Balok	44
2.3.4.1.1 Definisi Permainan Balok	44
2.3.4.1.2 Faktor yang mempengaruhi Permainan Balok	45
2.3.4.1.3 Manfaat Permainan Balok	46
2.3.4.2 Permainan Puzzle	48
2.3.4.2.1 Definisi Permainan Puzzle	48
2.3.4.2.2 Faktor yang mempengaruhi Permainan Puzzle	48
2.3.4.2.3 Manfaat Permainan Puzzle	50
2.4 Pengaruh Permainan Balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak	54
2.5 Pengaruh Permainan Puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak	56
2.6 Pengaruh Permainan Balok dan Puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak	58
2.7 Kerangka Konsep	60
2.8 Hipotesis	62

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian	64
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	65
3.3 Identifikasi Variabel	65
3.4 Definisi Operasional	69
3.5 Populasi dan Sampel	71
3.6 Teknik Pengambilan Sampel	73
3.7 Metode Pengumpulan Data	73
3.8 Prosedur Penelitian	73
3.9 Teknik Analisis Data	82

BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Orientasi Kancan Penelitian	85
4.2 Persiapan Penelitian	89
4.3 Pelaksanaan Penelitian	89
4.4 Analisis Data dan Hasil Penelitian	90
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian	103

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan Penelitian	111
5.2 Saran Penelitian	112

DAFTAR PUSTAKA

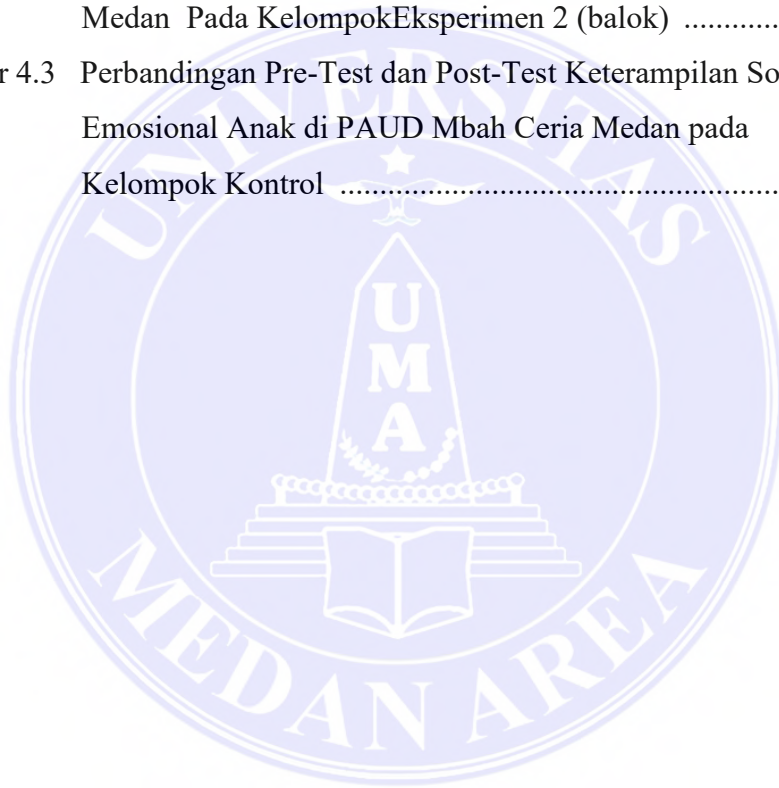
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Desain Pola Penelitian Eksperimen	64
Tabel 3.2 Populasi Penelitian.....	70
Tabel 3.3 Subyek Penelitian.....	71
Tabel 3.4 Kelompok Penelitian.....	72
Tabel 3.2 Skala Penilaian.....	75
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen keterampilan sosial emosional anak.....	76
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen permainan puzzle	78
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen permainan balok	79
Tabel 4.1 Data Profil Paud Mbah Ceria	87
Tabel 4.2 Data Pendidik Dan Tenaga Kependidikan Paud Mbah Ceria.....	88
Tabel 4.3 Data Murid sekarang tahun 2020-2021	88
Tabel 4.4. Deskripsi Data Pretest dan Post-Test keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan.....	91
Tabel 4.5 Hasil perhitungan test of normality Shapiro Wilk Pre-test	95
Tabel 4.6 Hasil perhitungan test of normality Shapiro Wilk Post-test	96
Tabel 4.7 Hasil perhitungan test of homogeneity Post-test	97
Tabel 4.8 Hasil perhitungan test of homogeneity Pre-test	97
Tabel 4.9 Hasil perhitungan paired sample test kelompok Puzzle.....	99
Tabel 4.10 Hasil perhitungan paired sample test kelompok balok	99
Tabel 4.11 Kategori scoring N-Gain score	100
Tabel 4.12 Deskripsi perhitungan N-Gain score.....	101
Tabel 4.13 Hasil perhitungan N-Gain score	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Struktur Organisasi Pengelolaan Pos PAUD di Tk.....	19
Gambar 3.1	Design Penelitian Experimental	74
Gambar 4.1	Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Kelompok Eksperimen 1 (puzzle)	92
Gambar 4.2	Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan Pada KelompokEksperimen 2 (balok)	93
Gambar 4.3	Perbandingan Pre-Test dan Post-Test Keterampilan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Kelompok Kontrol	94



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Keterampilan Sosial Emosional Anak	116
Lampiran 2	Data Pre-test dan post test Perkembangan sosial emosional Anak di PAUD Mbah CeriaKelompok Eksperimen1	120
Lampiran 3	Data Pre-test dan post test Perkembangan sosial emosional Anak di PAUD Mbah Ceria Kelompok Kontrol.....	121
Lampiran 4	Uji Normalitas Pre-Test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria	122
Lampiran 5	Uji Normalitas Post-Test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria	126
Lampiran 6	Uji Homogenitas Pre-Test dan post test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria.....	131
Lampiran 7	T-Test.....	132
Lampiran 8	Uji NGain Score Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria	134
Lampiran 9	Gambar Puzzle	137
Lampiran 10	Gambar Balok	138
Lampiran 11	Surat Permohonan Izin Penelitian	139
Lampiran 12	Surat Permohonan Pengambilan Data	140
Lampiran 13	Surat Keterangan Pelaksanaan/Selesai Penelitian	141
Lampiran 14	Daftar Riwayat Hidup.....	142

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan fondasi utama pembangunan sumber daya manusia, sehingga sudah seharusnya dilakukan secara konstruktif, dengan cara menyeluruh dan saling berkaitan satu sama lain. Konstruktif yang artinya terukur dan memiliki kekuatan secara hukum dalam melakukan pelaksanaan tugasnya. Menyeluruh yang merupakan proses melakukan kegiatan dalam hal Pendidikan yang telah mencakup aspek-aspek dan dimensi manusia, hingga akhirnya menghasilkan manusia yang memiliki kemampuan kecerdasan dalam berfikir yang intelektual, emosional serta spiritual. Berkaitan satu sama lain (berkesinambungan) yang merupakan pelaksanaan Pendidikan yang akan dijalani sampai akhir hayat, dimulai dari di dalam kandungan, taraf manusia usia dini hingga akhir hayat.

Manusia, yang berada pada masa awal perkembangannya, atau yang umum disebut kategori anak usia dini, merupakan kelompok usia atau masa emas pertumbuhannya. Pada periode ini akan semakin berkembang kemampuan motorik halus/kasar, pengamatan terhadap lingkungan, kemampuan berinteraksi dengan orang di sekitarnya, maupun kecerdasan inteligensi, emosional dan religi. Proses inilah yang membutuhkan pendampingan yang baik agar anak memiliki fondasi yang baik untuk bertumbuh semakin dewasa. (Mansur, 2011).

Pemerintah telah mengatur undang-undang mengenai peraturan tentang Pendidikan Anak Usia Dini, berdasarkan UU No. 20 pada tahun 2003 yang mengenai system Pendidikan Nasional, pada pasal 1 dan pasal 28. Pengertian

Pendidikan Anak Usia Dini dijabarkan dalam pasal 1 butir 14, bahwa PAUD yaitu usaha yang dilakukan terhadap seorang anak sejak lahir hingga berusia enam tahun, dengan memberi perlakuan yang bertujuan untuk membantu tumbuh kembangnya baik secara fisik maupun mental agar siap melanjutkan ke jenjang yang lebih tinggi. Kemudian pada Permendikbud no. 137 tahun 2014, membedakan kategori tingkat pencapaian perkembangan anak; nilai agama dan moral, fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial emosional dan Seni. Pendidikan Anak Usia Dini memiliki tujuan dalam peningkatan daya cipta terhadap anak-anak agar memacu anak lebih giat belajar mengetahui segala hal tentang ilmu pengetahuan seperti agama, Bahasa, sosial, emosi, kognitif, seni dan lain sebagainya.

Masa keemasan dimulai dari masa kelahiran hingga anak berusia enam tahun (*the golden years*) pada saat itu anak mulai merasakan kepekaan/kesensitifan terhadap respon dari setiap rangsangan. (Montessori dalam Hainstock, 1999)

Pada pembahasan sebelumnya mengenai pemerintah menetapkan enam ruang lingkup Pencapaian Perkembangan Anak, yaitu sosial emosional yang merupakan salah satunya pada kelompok anak yang berusia 5 sampai 6 tahun. Akan tetapi peristiwa yang ada pada kenyataannya saat ini yang telah diamati oleh penulis yang merupakan tujuan orangtua memilih agar memilih sekolah anaknya ke Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Mbah Ceria Medan, cenderung diluar konteks tersebut, seperti yang umum disebut orang tua, melalui pra survei penulis, adalah ingin anaknya langsung bisa membaca dan berhitung, supaya ada yang menjaga anaknya ketika orang tua bekerja, agar anaknya bisa aman bersama guru

disekolahnya. Secara umum, orang tua belum mengerti pentingnya pendidikan anak usiadini dilihat dari faktor sosial emosionalnya.

Sejak awal berdirinya PAUD Mbah Ceria pada bulan Juli tahun 2018 sampai dengan bulan Juni 2020, kegiatan pembelajaran dilakukan secara tatap muka, dan penilaian guru di PAUD Mbah Ceria Medan terhadap hasil perkembangan anak muridnya menunjukkan hasil yang maksimal, namun sejak pandemi Covid-19 melanda Indonesia, pembelajaran jarak jauh diberlakukan mulai bulan Juli 2020 tampak hasil yang berbeda dari biasanya, perkembangan anak mengalami penurunan khususnya pencapaian keterampilan sosial emosional anak yang lebih rendah dibandingkan dengan aspek pengembangan ilmu lainnya, misalnya nilai agama dan moral, Bahasa, kognitif, fisik, motorik dan lain sebagainya.

Hal-hal tersebut dikuatkan dalam hasil Analisa dalam program wawancara kepada salah satu guru di PAUD Mbah Ceria Medan berikut ini:

“Mulai dari saya mengajar di sini, penilaian perkembangan anak murid masih dibidang baik terbukti anak murid rata rata mencapai perkembangan BSH (Berkembang Sesuai Harapan) bahkan ada yang BSB (Berkembang Sangat Baik) pada tiap indikator pencapaian perkembangannya, sedikit kali dari murid yang mendapat nilai BB (Belum Berkembang), dan MB (Mulai Berkembang), namun sejak pandemi Covid-19 penerapan pembelajaran daring pada anak-anak hampir 85% hasil perkembangan anak berada di tingkat MB (Mulai Berkembang) dan hasil terendah terlihat dari aspek pengembangan sosial emosional pada anak.”

Kemampuan kesadaran ke arah pengambilan keputusan yang semakin bijaksana (penuh pertimbangan) dalam merespon dan bereaksi. membangun cara

dan aktifitas yang mendukung keselamatan fisik, emosional dan sosial dan belajar menghargai, berfikir dan berperilaku yang baik merupakan pengertian dari keterampilan sosial emosional, (Goleman,2015).

Pada masa awal anak-anak pada masa kekanak-kanakan yang melakukan pemahaman terhadap sebuah situasi yang dapat menimbulkan emosi tertentu, ekspresi wajah yang diindikasikan terhadap emosi yang emosi tersebut dapat berpengaruh terhadap perilaku orang lain. (Talvio, Berg, Litmanen, & Lonka, 2016) pada keterampilan sosial emosional yang berperan penting pada setiap anak karena sangat membantu dalam meningkatkan proses aspek pengembangan lain, sebagai contoh anak yang tidak mau bermain apabila emosinya tidak berkembang dengan wajar, dengan begitu harapan yang dimiliki guru dalam melakukan pembelajaran tujuannya tidak tercapai sesuai yang diharapkan.

Mengatasi pembelajaran masa pandemi Covid-19 ini, PAUD Mbah Ceria Medan menerapkan kebijakan sesuai ketentuan kementerian pendidikan dan kebudayaan. Pada Juli 2020, semester pertama, PAUD Mbah Ceria membuat kebijakan pembelajaran sistem Daring, penggunaan model pembelajaran interaktif melalui media internet dan manajemen pembelajaran dengan melakukan penggunaan aplikasi komunikasi seperti whatsapp, zoommeeting, dan lain sebagainya. Pengumpulan tugas diantar oleh orang tua seminggu sekali. Setelah melakukan evaluasi selama satu semester ternyata penilaian perkembangan anak yang terkait dengan standar ketercapaian pengembangan anak yang terdapat enam aspek utama yang merupakan nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, motorik, sosial emosional dan seni mengalami penurunan dari tujuan yang telah diharapkan. Kendala lain dari Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) antara lain anak tidak

dapat berkonsentrasi mengikuti materi/pembelajaran dimana anak cepat jenuh, tidak semua orang tua dapat fokus mendampingi anak selama proses belajar dan keterbatasan fasilitas keluarga peserta didik. Hal ini mendorong wali murid untuk mengusulkan agar pihak sekolah membuka kembali kegiatan tatap muka. Rapat besar antara pengurus sekolah, guru-guru dan komite sekolah memutuskan sejak Januari tahun 2021, semester kedua, PAUD Mbah Ceria kembali melakukan kegiatan pembelajaran tatap muka, dengan memilih kebijakan sistem shif. Pelaksanaan pendekatan shif ini dilaksanakan dengan penyesuaian pada kondisi pandemi Covid-19. Penyesuaian tersebut antara lain; kondisi kelas, jadwal pembelajaran, Perilaku wajib, Kondisi medis warga satuan pendidikan. Terkait kondisi kelas, kapasitas ruangan yang digunakan hanya lima puluh persen dari jumlah normal anak didik. Dengan demikian kebijakan jaga jarak dapat diterapkan (1,5 meter) dengan melakukan pembatasan sosial (social distancing). Kemudian tenaga didik maupun peserta didik diwajibkan menggunakan masker, rajin membasuh tangan atau menggunakan hand sanitizer, menghindari kontak fisik dan mengajarkan etika batuk atau bersin. Baik tenaga didik maupun peserta didik yang mengalami demam, diwajibkan (bukan diminta) beristirahat dirumah hingga pulih. Melarang semua kegiatan yang menimbulkan kerumunan, baik dalam proses mengajar, kegiatan olahraga dan ekstrakurikuler. Termasuk para pedagang disekitar PAUD Mbah Ceria Medan ditertibkan.

Setelah melakukan pembelajaran tatap muka dengan memilih kebijakan sistem shif ternyata menurut laporan yang diterima penulis, murid di PAUD Mbah Ceria Medan menunjukkan pencapaian hasil keterampilan sosial emosional yang masih rendah terlihat dari fenomena yang ada menunjukkan bahwa: anak kurang

dapat menahan emosinya secara wajar, misalnya suka marah- marah ketika apa yang diinginkannya tidak terpenuhi, menangis saat di tinggal orang tuanya,takut bertemu atau berhadapan dengan orang yang belum dikenal,suka memukul saat bermain dengan teman,memiliki sifat tanggung jawab kepada dirinya sendiri dan orang lain yang masih rendah misalnya anak yang tidak mau membereskan perlengkapan alat belajar setelah melakukan kegiatan belajar, tidak mau memasukkan mainan ketempat semula ketika selesai bermain,tidak mau menuruti aturan saat bermain,masih banyak anak yang kurang perduli dengan orang disekitarnya seperti tidak mau berbagi makanan dengan temannya,tidak mau bermain bersama,tidak mau antri menunggu giliran, baik saat antri menunggu giliran saat bermain atau mencuci tangan lain sebagainya,sementara anak telah berusia enam tahun, seharusnya sudah bisa menahan emosinya secara wajar.

Pada pembelajaran yang dilakukan di PAUD Mbah Ceria yang telah dilakukan observasi oleh peneliti yang terdapat masalah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersifat dominan
2. Proses belajar mengajar yang dilakukan antara guru dan murid masih menggunakan metode konvensional
3. Masih terbatasnya penggunaan media belajar yang dapat membantu proses pembelajaran lebih efisien
4. Masih kekurangan keberanian terhadap murid dalam menanggapi atau mengajukan pertanyaan kepada guru walaupun diberikan kesempatan tanya jawab.
5. Masih banyak anak murid yang menangis ketika tidak dapat menyelesaikan tugas yang diberikan guru,

6. Tanggung jawab anak murid yang masih rendah, terlihat banyak mainan yang berserakan, peralatan belajar yang tidak pada tempatnya ,
7. Siswa yang masih kurang antusias terhadap media belajar kelompok, yang hal ini menggambarkan pada keterampilan social emosional anak yang tergolong rendah.

Aspek Keterampilan Sosial emosional dapat dilihat dari tiga hal yaitu sebagai; pertama kesadaran diri, yaitu kemampuan kemampuan diri yang ditonjolkan, dapat mengetahui perasaan dan dapat melakukan pengendalian dengan dirinya, dan dapat melakukan penyesuaian terhadap orang lain, kedua, dapat melakukan pertanggung jawaban terhadap diri sendiri dan orang lain, yang melibatkan terhadap kemampuan dalam mengetahui hak-hak untuk dirinya, dapat menaati peraturan yang ada, dapat mengendalikan diri sendiri, serta melakukan pertanggung jawaban terhadap perilaku dalam melakukan kebaikan kepada sesama manusia, dan ketiga, memiliki perilaku proposional yang merupakan kemampuan dapat bermain kepada teman-teman yang memiliki umur yang sama, memahami perasaan lawan bicara, merespon lawan bicara, berbagi sesuatu yang dimiliki kepada orang lain, saling menghargai kewajiban berpendapat yang dilontarkan orang lain; bersikap kooperatif, memiliki rasa toleransi, dan memiliki perilaku yang sopan dan santun. (Goleman,2015).

Keterampilan sosial emosional memiliki beberapa aspek meliputi sikap tenggang rasa, peduli, toleransi, saling menghargai, saling menghormati, bekerjasama, tanggung jawab, empati, mengontrol emosi seperti rasa takut, senang, bahagia, sedih, dan lain sebagainya (Susanto, 2011)

Terkait fenomena yang diuraikan diatas, aspek keterampilan sosial emosional yang terlihat dari anak usia dini di Pendidikan Anak Usia Dini Mbah Ceria Medan adalah: kurangnya konsentrasi anak (pusat perhatian), sulit berinteraksi dengan orang-orang sekitar, mudah menangis (apabila keinginannya tidak tercapai maka akan marah).

Beberapa penelitian terdahulu terkait keterampilan sosial emosional dan bermain antara lain :Zami`ah (2013), dengan judul, memanfaatkan Media Permainan Balok dalam meningkatkan keterampilan Sosial Emosional Anak Kelompok A di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya, kemudian hasil penelitian dan analisis data ditemukan bahwa penerapan media permainan balok dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional anak Kelompok A di PPT Kuncup Harapan Semolowaru Surabaya, dimana intervensi dengan melakukan penelitian tindakan kelas.(Marwiyah, 2020) dalam penelitiannya yang memiliki hasil penelitian dan analisis data menunjukkan bahwa ada peningkatan keterampilan sosial emosional anak melalui Alat Permainan Edukatif Balok Warna di PAUD SPS Melati Kuala Tungkal, intervensi yang dilakukan adalah tindakan kelas.(Aulia, 2014) yang telah meneliti dengan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial emosional anak pada PAUD Assalaam Kota Bengkulu yang melakukan Analisa anak melalui Bermain Balok dengan Model *Cooperative Learning*. Intervensi prosesnya adalah menilai rata-rata anak dan presentase ketuntasan belajar. Dewi dkk, 2016, melakukan Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle pada penelitiannya dewi meningkatkan keterampilan Sosial pada Anak kelompok B1 semester II tahun pelajaran 2015/2016 di TK Kumara Jaya Denpasar, pada hasil penelitiannya dengan

menggunakan teknik metode bermain yang menggunakan media puzzle bisa menambah tingkat keterampilan sosial pada anak kelompok B1 semester II Tahun Ajaran 2015/2016 di TKKumara Jaya Denpasar, intervensi yang dilakukan adalah tindakan kelas.

Berdasarkan penjelasan diatas, diduga bahwa permainan, baik puzzle maupun balok diperkirakan dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional. Di sini penulis ingin meneliti apakah dengan menerapkan permainan puzzle dan balok warna diperkirakan dapat menambah tingkat anak dalam segi kemampuan dalam bersosial emosional pada PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi COVID 19, Kemudian akan diuji adakah perbedaan antara sosial emosional kelompok anak yang mendapat perlakuan bermain puzzle dan balok dengan sosial emosional kelompok anak yang tidak mendapat perlakuan tersebut, kemudian melihat adakah perbedaan efektivitas permainan balok dengan permainan puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak pada masa pandemi COVID 19 . Perilaku sosial emosional anak akan diamati dari tiga aspek, yaitu, pertama, kesadaran diri, melalui kemampuan menyesuaikan diri, melakukan tindakan hati-hati terhadap orang lain yang tidak diketahui atau tidak kenal sehingga dapat meresponnya dengan perasaan yang tergolong wajar. kedua, rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain, melalui, mengetahui haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, bertanggungjawab atas perilakunya. ketiga, perilaku prososial, melalui, bermain dengan teman sebaya, merespon temannya secara wajar, menghargai orang lain, dapat menyelesaikan masalah, bekerjasama dengan temannya, toleran, menunjukkan emosi wajar dan memiliki tata krama.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka pada masa pandemi covid-19 ini, penulis ingin melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi COVID -19.”

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah di sini penulis melakukan penelitian dengan dua variabel dan intervensi yang dilakukan dengan cara eksperimen.

1.2 Identifikasi Masalah

Pada latar belakang yang telah dibahas sebelumnya serta pada fenomena dan fakta yang terjadi di PAUD Mbah Ceria Medan selama Pandemi COVID -19 yang berkenaan dengan rendahnya Keterampilan Sosial Anak maka diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak kurang dapat menahan emosinya secara wajar, misalnya suka marah marah ketika apa yang diinginkannya tidak terpenuhi.
2. Menangis saat di tinggal orang tuanya
3. Takut bertemu atau berhadapan dengan orang yang belum dikenal
4. Suka memukul saat bermain dengan teman
5. Rendahnya tingkat rasa tanggungjawab terhadap antaradiri sendiri dan orang lain dalam contoh anak tidak mau menyusun perlengkapan belajarnya setelah selesai belajar
6. Tidak mau memasukkan mainan ketempat semula ketika selesai bermain
7. Tidak mau menuruti aturan saat bermain,

8. Masih banyak anak yang kurang peduli dengan orang disekitarnya seperti tidak mau membagikan makanan miliknya dengan temannya, tidak mau bermain bersama
9. Tidak mau antri menunggu giliran, baik saat antri menunggu giliran saat bermain atau mencuci tanganlain sebagainya, sementara anak telah berusia enam tahun, seharusnya sudah bisa menahan emosinya secara wajar.

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian yang penulis buat memiliki batasan masalah yang dapat dilihat sebagai berikut:

1. Anak masih terkendala berinteraksi dengan temannya
2. Anak masih cengeng
3. Anak sering marah bila tidak dituruti kemauannya
4. Anak kesulitan mengembangkan sosial emosionalnya

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada pembahasan latar belakang, maka dari itu peneliti melakukan rumusan masalah yang dapat dilihat berikut ini:

- 1.4.1 Apakah ada efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19?
- 1.4.2 Apakah ada efektivitas permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19?

- 1.4.3 Apakah adaperbedaan efektivitas permainan puzzle dengan permainan balok dalam meningkatkan efektivitas keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian pada laporan tesis ini adalah sebagai berikut:

- 1.5.1 Untuk mengetahui efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19?
- 1.5.2 Untuk mengetahui efektivitas permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19?
- 1.5.3 Untuk mengetahui perbedaan efektivitas permainan puzzle dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19?

1.6 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan laporan ini dapat bermanfaat berupa teoritis dan praktis agar dapat digunakan dengan sebagaimana mestinya.

1.6.1 Manfaat Teoritis

Pada segi manfaat teoritis memberikan sumbangan ilmiah terhadap pengembangan ilmu psikologi Pendidikan dan mengenal intervensi kepada

hubungan keterampilan sosial emosional anak, permainan balok dan permainan puzzle dipendidikan anak usia dini.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Sebagai media untuk memonitoring pendekatan intervensi, metode pengamatan dan media penerapan teori yang didapat selama perkuliahan dalam praktek nyata di lapangan.
2. Bagi kepala sekolah, kiranya menjadi masukan informasi tentang efektivitas permainan puzzle dan permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak. Agar menambah frekuensi dan variasi permainan - permainan tersebut guna meningkatkan keterampilan sosial emosional anak.
3. Bagi tenaga pendidik, sebagai salah satu informasi untuk membantu memahami dan sebagai pengalaman terkait efektivitas permainan puzzle dan permainan balok dalam melakukan proses perkembangan keterampilan sosial emosional terhadap anak. Pada penelitian ini, kiranya tenaga pendidik dapat lebih berkreasi untuk menciptakan proses belajar yang menarik yang akhirnya lebih bermakna dan permanen bagi anak didik.

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1 Pendidikan Anak Usia Dini

2.1.1 Definisi Pendidikan Anak Usia Dini

Berdasarkan undang-undang Republik Indonesia, No.20 tahun 2003, mengenai Sistem Pendidikan Nasional, pada pasal 1 butir 14, mendefinisikan bahwa PAUD merupakan usaha yang dilakukan terhadap seorang anak sejak lahir hingga berusia enam tahun, dengan memberi perlakuan yang bertujuan untuk membantu tumbuh kembangnya baik secara fisik maupun mental agar siap menempuh jenjang yang lebih baik dari sebelumnya.

Menurut Sujiono (2009), anak yang masih usia dini merupakan anak yang masih baru saja lahir hingga usianya 6 tahun. Diusia inilah yang sangat berpengaruh dalam pembentukan karakter pada kepribadian anak tersebut. Pada masa ini menurut Mansur, manusia berada pada masa awal perkembangannya, atau yang umum disebut kategori anak usia dini, merupakan kelompok usia atau masa emas pertumbuhannya. Pada periode akan semakin berkembang kemampuan motorik halus/kasar, pengamatan terhadap lingkungan, kemampuan berinteraksi dengan orang disekitarnya, maupun kecerdasan inteligensi, emosional dan religi. Proses inilah yang membutuhkan pendampingan yang baik agar anak memiliki fondasi yang baik untuk bertumbuh semakin dewasa.

Pada usia kelahiran hingga sampai usiaenam tahun merupakan masa keemasan (*the golden years*), merupakan masa anak mendapatkan kepekaan atau kesensitifan dalam mendapatkan respon atau bereaksi terhadap berbagai

rangsangan. Rentang anak usia dini, menurut Yamin, dari usia baru lahir hingga sampai usia enam tahun merupakan usia yang kritis dan strategis dalam melakukan dan menjalankan sebuah Pendidikan pada seseorang, yang disebut juga masa-masa yang kondusif dalam tumbuh kembang dari kemampuan, cerdas dalam berfikir, memiliki bakat yang besar, memiliki fisik yang baik, kognitif, dan lain sebagainya.

Pada Bab IV, UU No 20 tahun 2003, Pasal 28, diuraikan tentang Hak-hak dan kewajiban negara, orang tua, masyarakat dan pemerintah:

- 1) Pelaksanaannya adalah periode sebelum masuk ke sekolah dasar.
- 2) Ada berbagai pilihan orang tua dalam pelaksanaannya, sesuai kebutuhan dan kemampuan, baik yang dariformal, nonformal, dan juga informal.
- 3) Pada anak usia dini memiliki jalur Pendidikan formal seperti Taman Kanak-kanak yang disebut dengan TK, Raudatul Athfal (RA) dan lain sebagainya.
- 4) Sedangkan pada anak usia dini yang menjalankan jalur Pendidikan nonformal yang dapat berupa Kelompok Bermain, Tempat Penitipan anak, dan lain sebagainya.
- 5) Pendidikan yang berbentuk informal umumnya merupakan yang di bentuk oleh lingkungan sekitar, baik berbasis agama atau serikat tolong menolong atau yang lainnya.
- 6) Atau ketentuan lain mengenai PAUD

Menurut Hartati (2005) anak usia dini memiliki karakteristik tersendiri, dapat dilihat sebagai berikut ini:

- 1) Adanya keinginan menggali hal yang menarik baginya rasa ingin tahu yang besar;
- 2) Merupakan pribadi yang unik;
- 3) Suka berfantasi dan berimajinasi;
- 4) Masa potensial untuk belajar;
- 5) Memiliki sikap egosentris;
- 6) Memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek dan
- 7) Merupakan bagian dari makhluk sosial

2.1.2 Fungsi dan Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Menurut PP No 17 tahun 2010, yang menjelaskan tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan pasal 61, pada proses Pendidikan pada anak usia dini yang bertujuan untuk dapat memberikan binaan, mnumbuhkan, dan dapat membuat perkembangan dalam potensi anak di usia dini yang secara optimal yang pada akhirnya dapat membentuk sebuah perilaku dan kemampuan dasar yang berdasarkan pada dirinya yang bertujuan untuk dapat memiliki persiapan dalam menjalankan proses Pendidikan yang lain nantinya.

Menurut Risaldy, dkk (2014), Pendidikan pada anak diusia dini berfungsi:

- 1) Fungsi Adaptasi

Dalam fungsinya dapat membantu anak-anak untuk menyesuaikan kepada dirinya dalam kondisi dan lingkungan apapun dan dapat sesaikan diri dengan keadaan yang ada pada dirinya sendiri.

2) Fungsi Sosialisasi

Pada fungsi ini dapat membantu anak untuk memperoleh keterampilan dalam bidang social yang dapat bermanfaat dalam bergaul pada kehidupan kesehariannya dimanapun keberadaaan anak.

3) Fungsi Pengembangan

Pada fungsi ini sangat berkaitan dalam perkembangan anak dalam segala potensi yang ada pada anak.

4) Fungsi Bermain

Fungsi ini memberikan kesempatan kepada anak dalam melakukan kegiatan bermain, karena bermain termasuk hak dalam hidupnya juga. Dalam melakukan kegiatan bermain ini anak dapat melakukan eksploitasi dunianya dalam membangun ilmu pengetahuannya sendiri.

5) Fungsi Ekonomik

Pada fungsi ini bertujuan untuk melakukan perencanaan Pendidikan kepada anak berupa investasi jangka Panjang yang dapat menguntungkan bagi tumbuh kembang anak dimasa yang akan datang.

Tujuan pendidikan anak usia dini, menurut Suyadi dan Ulfal (2015), merupakan teknik simulasi atau rangsangan terhadap tumbuh kembang potensi si anak agar anak menjadi anak yang memiliki ketaqwaan, sehat jasmani dan rohani, memiliki ilmu, kritis, kreatif, inovasi dalam berfikir, serta mandiri dan percaya kepada diri sendiri.

Secara khusus tujuan Pendidikan Anak Usia Dini adalah:

1. Dapat mempersiapkan kesiapan anak dalam menghadapi pelajaran di sekolah.

2. Memberikan intervensi sejak dini demi mendapatkan rangsangan kepada anak yang bertujuan agar anak dapat tumbuh potensi-potensi dalam dirinya yang belum terlihat.
3. Dapat menambah tingkat kemampuan kepada anak didik pada proses mengembangkan sosial emosional.
4. Dapat menambahkan tingkat dan perkembangan rasa harga diri, karena apabila anak bermain dapat memperoleh tingkat kemampuan dalam penguasaan tubuh, menguasai, dan memahami benda-benda sekitar, dan juga dalam pembelajaran melakukan keterampilan social emosional. (Erikson, 1963).

2.1.3 Prinsip Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini

POS PAUD menunjukkan teknis penyelenggaraan yang dikeluarkan oleh Direktorat pembinaan pendidikan anak di usia dini, kementerian pendidikan nasional, 2011, Prinsip Penyelenggaraan PAUD adalah:

a. Program

Pada Pos PAUD pembelajaran dilakukan dengan berbagai bentuk, antara lain Pengasuhan Bersama, kemudian metode bermain bersama untuk kelompok anak yang sudah lancar berbicara yaitu diatas 31 bulan, hingga usia anak masuk sekolah.

b. Alat Permainan Edukatif

Peralatan permainan disesuaikan dengan kondisi atau tempat belajar mengajar. Jika tempatnya masih menumpang dapat dikemas sedemikian rupa menjadi Keranjang PAUD.

Alat peraga tersebut tidak semua harus dibeli, dapat juga menggunakan hasil kreasi dari kader. Akan sangat baik, jika dilakukan sendiri dengan bahan

alami yang ada di lingkungan sekitar, seperti pasir, air, biji tumbuhan, bebatuan, tanah yang sesuai, ranting kayu, daun, dll dan limbah yang tidak berbahaya seperti kertas, karton, botol-botol minuman, dll.

c. **Pengelolaan**

Pada Pos PAUD masyarakat yang mengelola dari dukukan yang diberikan oleh tokoh masyarakat setempat, tokoh agama, dan aparat desa.



Gambar 1: Struktur Organisasi Pengelolaan Pos PAUD di Tk

Desa/Kelurahan

Keterangan:

- 1) TPD/K sekurang-kurangnya beranggotakan 5 orang dari unsur Kades/Lurah (Ketua Tim Pembina), Sesdes/Kel (Sekretaris Tim Pembina), Dewan Perwakilan Desa/Dewan Kelurahan, Tokoh Masyarakat/Agama, dan PKK.
- 2) TPD/K sekurang-kurangnya melakukan rapat pembinaan setiap 6 bulan sekali untuk mendengarkan laporan Tim Pemantau guna melakukan pembinaan lebih lanjut.
- 3) Tim Pemantau sekurang-kurangnya beranggotakan 2 orang yang dipilih oleh TPD/K.
- 4) Tim Pemantau melakukan pemantauan kegiatan Pos PAUD sekurang-kurang sebulan sekali
- 5) Tim Pemantau sekurang-kurangnya melakukan evaluasi hasil pemantauan setiap 6 bulan sekali untuk dilaporkan ke TPD/K dalam forum rapat.
- 6) Pos PAUD sekurang-kurangnya dikelola oleh 3 orang yang terdiri dari Ketua, Sekretaris, dan Bendahara.
- 7) Pengelola dapat merangkap tugas sebagai pendidik (kader).

d. Tempat

Tempat penyelenggaraan Pos PAUD dapat memanfaatkan bangunan atau fasilitas umum yang tersedia di lingkungan seperti Balai Desa, sekolah, prasarana ibadah, atau tempat lain yang tersedia dan terjangkau oleh masyarakat

e. Kesederhanaan Pakaian

Peserta didik, pendidik, dan pengelola Pos PAUD tidak diwajibkan berseragam, yang penting bersih, sopan, dan layak pakai. Apabila orangtua menghendaki adanya pakaian seragam bagi anak-anak, harus dimusyawarahkan secara bijak dengan seluruh orangtua agar tidak memberatkan. Pakaian seragam yang dianjurkan berupa kaos atau bahan lain yang nyaman digunakan.

Prinsip Mudah, Murah, dan Bermutu

Dalam petunjuk teknis penyelenggaraan POS PAUD juga diuraikan Prinsip Mudah, Murah, dan Bermutu ;

1. Mudah

Pelaksanaan Pos PAUD tidak dipersulit, baik syarat, pelaksanaan dan metode pengevaluasiannya.

2. Murah

Karena bertujuan untuk kebutuhan bersama, dikelola bersama, sumberdaya yang digukan adalah potensi lingkungan sekitar, maka biayanya seharusnya terjangkau. Prinsipnya adalah semangat gotong royong.

3. Bermutu

Dengan pelaksanaannya diharapkan adanya sinkronisasi data yang dibimbing oleh Bina Keluarga balita (BKB) dan Layanan kesehatan dan Gizi dengan melalui Posyandu, sehingga keterpaduan dalam pemberian rangsangan pada Pendidikan yang dilakukan oleh Pos PAUD (Center Base) dan yang dapat dikerjakan pada rumah masing-masing.

Maka dari itu anak-anak yang telah mendapatkan layanan secara penuh dan terpadu yang mencakup aspek kesehatan, pengasuhan, gizi, dan Pendidikan, serta layanan yang bersifat lanjut pada Pos PAUD dan yang ada dirumah. Sehingga pemanfaatan alam sekitar sebagai APE dan sumber pembelajaran lebih memberikan kontribusi dalam meningkatkan mutu Pendidikan.

2.1.4 Standar Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014, menjelaskan dalam mengembangkan seorang anak dalam standar pencapaian dari segi pertumbuhannya, yang termasuk dalam agama, dan moral, kemampuan motorik, dan lain sebagainya.

2.2 Keterampilan Sosial Emosional Anak

2.2.1 Definisi Keterampilan Sosial Emosional Anak

Menurut Albrecht (2005) mengemukakan keterampilan sosial adalah suatu kemampuan untuk bergaul dengan baik dan mengajak orang lain untuk bekerja sama. Keterampilan sosial dapat mendukung terjadinya hubungan baik antar seseorang, sehingga orang lain dapat merasa puas dan nyaman .

Lebih lanjut Mappiare, (1978) menyebutkan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam memahami orang lain dan berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial ini mencakup kesadaran individu tentang apa yang dirasakannya terhadap orang lain, lalu kemudian apa yang dilakukannya dengan kesadaran tersebut.

Menurut Prawira, (2012) keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk menghadapi dan mereaksi situasi-situasi sosial atau hidup di masyarakat. Menurut Zuchdi, (2011) keterampilan sosial merupakan kecakapan sosial, mencakup kecakapan berkomunikasi dan bekerja-sama.

Menurut Hurlock (1978) yang menekankan tentang keterampilan sosial terhadap kemampuan anak dalam bersikap dan berperilaku dalam berinteraksi dengan unsur sosialisasi pada masyarakat yang sesuai dengan tuntunan sosial. Pencapaian kematangan dalam hubungan sosial termasuk dalam hal melakukan keterampilan sosial. Kesempatan bermain yang diberikan kepada anak dapat berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak yang berasal dari pergaulannya dilingkungan sekitarnya. Perkembangan sisi sosial ini dapat juga dianggap sebagai proses menyesuaikan diri terhadap aturan tidak tertulis dari suatu komunitas, moral dan tradisi, yang dapat melebur dengan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkaitan dalam bekerjasama. (Hurlock, 2013).

Berdasarkan pengertian-pengertian keterampilan sosial yang telah dibahas, dirangkum bahwa keterampilan sosial anak adalah kemampuan anak menempatkan diri dan berinteraksi dengan baik dengan guru dan teman-temannya pada tempat tertentu. Setelah keluarga, maka PAUD merupakan laboratorium berikutnya untuk anak dalam melakukan pembelajaran, melatih dan dalam

pengembangan dari kemampuan sosialnya demi menghadapi tingkatan berikutnya dalam pertumbuhannya.

Sedangkan keterampilan emosional, seperti perasaan atau emosi yang muncul ketika seseorang berada dalam situasi yang dianggap penting oleh individu. Emosi diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan diterima atau tidak merasa diterima. Emosi dapat berbentuk rasa senang, takut, marah, dan sebagainya. Santrock (dalam Nurmalitasari, 2015)

Santrock (2012) yang menjelaskan bahwa keterampilan emosi merupakan perasaan yang terjadi pada seseorang jika didalam sebuah kondisi yang ada pada sebuah interaksi yang penting bagi dirinya. Reaksi yang ada ini sangat berhubungan terhadap hal-hal seperti kebutuhan, tujuan, tertarik kepada suatu permasalahan, dan minat dari individu. Perilaku ini berdampak kepada seseorang dalam fisiologisnya, perasaan, dan perubahan perilaku yang terlihat.

Keterampilan Emosi juga disebut dengan perasaan yang sangat kuat seperti perasaan benci, ketakutan, kemarahan, jatuh cinta, senang, dan sedang bersedih. Emosi sebagai perasaan yang dapat terlibat dalam kombinasi antara gejala fisiologis dan perilaku yang terlihat (Morgan, 2009).

Keterampilan emosional merupakan kemampuan mengenali perasaan diri sendiri dan perasaan orang lain, kemampuan memotivasi diri sendiri dan kemampuan mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungan dengan orang lain. (Goleman, 2004).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan emosional adalah perasaan yang ada dalam diri anak didik dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk.

Menurut Goleman(2015) keterampilan sosial emosional pada anak, merupakan kemampuan kesadaran ke arah pengambilan keputusan yang semakin bijaksana (penuh pertimbangan) dalam merespon dan bereaksi.membangun cara dan aktifitas yang mendukung keselamatan fisik, emosional dan sosial dan belajar menghargai, berfikir dan berperilaku yang baik.

Keterampilan sosial emosional menurut American Academy of Pediatrics (2012) dalam Nurmalitasari (2015) adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif, maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa di sekitarnya, serta aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan.Keterampilan sosial emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang di lingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran sosial emosional dilakukan dengan mendengar, mengamati dan meniru hal-hal yang dilihatnya. Menurut Dodge, Colker, dan Heroman (2002) dalam Hildayani (2009), pada masa kanak-kanak awal keterampilan sosial emosional hanya seputar proses sosialisasi. Dimana anak belajar mengenai nilai-nilai dan perilaku yang diterimanya dari masyarakat. Pada masa ini, terdapat tiga tujuan keterampilan sosial emosional. Pertama, mencapai pemahaman diri (*sense of self*) dan berhubungan dengan oranglain. Kedua, bertanggungjawab atas diri sendiri yang meliputi kemampuan mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai oranglain, dan mengambil inisiatif. Ketiga, menampilkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan tertib. keterampilan sosial emosional erat kaitannya dengan interaksi, baik dengan

sesama atau benda-benda lainnya. Jika interaksinya tidak baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi tidak optimal.

Menurut Thompson (dalam Putri & Purnamasari, 2014), keterampilan sosial emosional adalah kemampuan untuk mengatur pikiran dan perasaan yang dinyatakan dalam suatu tindakan atau perbuatan yang tidak merugikan diri sendiri dan orang lain.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial emosional adalah kemampuan dalam pencapaian terhadap kemandirian dengan sebuah perasaan yang akan membuat rasa ingin tahu kepada lingkungan sekitarnya.

2.2.2 Faktor yang mempengaruhi Keterampilan Sosial Emosional Anak

Hasil studi Davis dan Forsythe (dalam Rini, 2014), terdapat 4 faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial emosional yaitu:

a. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dan utama bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Kepuasan psikis yang diperoleh anak dalam keluarga akan sangat menentukan bagaimana ia akan bereaksi terhadap lingkungan. Anak-anak yang dibesarkan dalam keluarga yang tidak harmonis (*broken home*) dimana anak tidak mendapatkan kepuasan psikis yang cukup maka anak akan sulit mengembangkan keterampilan sosialnya. Hal yang paling penting diperhatikan oleh orang tua adalah menciptakan suasana yang demokratis di dalam keluarga sehingga anak dapat menjalin komunikasi yang baik dengan orang tua maupun saudara-saudaranya. Dengan adanya komunikasi timbal balik antara anak

dan orang tua maka segala konflik yang timbul akan mudah diatasi. Sebaliknya komunikasi yang kaku, dingin, terbatas, menekan, penuh otoritas, dan lain sebagainya hanya akan memunculkan berbagai konflik yang berkepanjangan sehingga suasana menjadi tegang, panas, emosional, sehingga dapat menyebabkan hubungan sosial antara satu sama lain menjadi rusak. Hubungan anak dengan anggota keluarga menjadi landasan sikap anak terhadap orang lain, benda dan kehidupan secara umum. Dalam hal ini orang tua perlu memperhatikan penyesuaian diri dan sosial anak yang akan meninggalkan ciri pada cara pandang dan konsep diri anak selanjutnya. Demikian pula halnya dengan keterampilan sosial menjadi pelajaran pertama diperoleh anak dari keluarga. Keluarga merupakan primary group bagi anak yang pertama-tama mendidiknya dan merupakan lingkungan sosial pertama dimana anak berkembang sebagai makhluk sosial (Machmud, 2013).

b. Lingkungan

Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan. Lingkungan dalam batasan ini meliputi lingkungan fisik (rumah, pekarangan) dan lingkungan sosial (tetangga). Lingkungan juga meliputi lingkungan keluarga (keluarga primer dan sekunder), lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara, atau kakek dan nenek saja. Individu yang mempunyai keterampilan sosial yang rendah akan cenderung ditolak oleh teman-temannya, karena mereka tidak dapat

bergaul dengan baik. Artinya segala sesuatu yang ada disekitarnya turut mempengaruhi pembentukan keterampilan sosial anak (Suud, 2017).

c. Kepribadian

Secara umum penampilan sering diindentikkan dengan manifestasi dari kepribadian seseorang, namun sebenarnya tidak. Karena apa yang tampil tidak selalu menggambarkan pribadi yang sebenarnya (bukan aku yang sebenarnya). Dalam hal ini amatlah penting bagi individu untuk tidak menilai seseorang berdasarkan penampilan semata, sehingga orang yang memiliki penampilan tidak menarik cenderung dikucilkan. Di sinilah pentingnya orang tua memberikan penanaman nilai-nilai yang menghargai harkat dan martabat orang lain tanpa mendasarkan pada hal-hal fisik seperti materi atau penampilan. Karakteristik individu yang berpengaruh terhadap perkembangan keterampilan sosial emosional yaitu keterampilan berbahasa dan berkomunikasi, kepercayaan diri, kemampuan untuk mengatasi gangguan, dan kemampuan personal lainnya. Johnson dan Johnson (dalam Ulfa, 2012) memaparkan sebagai hasil berinteraksi dengan orang lain, individu mempunyai pemahaman yang lebih baik tentang diri sendiri. Individu yang rendah dalam keterampilan sosialnya dapat mengubah hubungan dengan orang lain dan cenderung untuk mengembangkan pandangan yang tidak akurat dan tidak tepat tentang dirinya.

d. Kemampuan Penyesuaian Diri

Untuk membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak awal anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri

(kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar individu mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orang tua/pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mau mengakui kesalahannya.

Dengan cara ini, individu tidak akan terkejut menerima kritik atau umpan balik dari orang lain atau kelompok, mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain atau kelompok. Jika seseorang individu dimasa awal dan saat berjalan proses penyesuaian dirinya dapat menempatkan dirinya secara baik dan tepat sesuai dengan bagaimana kondisi serta iklim yang ada di dalam lingkungan di mana dia berada, dapat membaur dengan baik kepada semua anggota yang ada didalamnya, serta berusaha untuk tidak memunculkan berbagai permasalahan selama penyesuaian dirinya berlangsung, maka dapat dikatakan bahwa individu tersebut memiliki suatu keterampilan sosial yang cukup untuk dapat menyelesaikan penyesuaian dirinya dengan sempurna (Muryani, 2012).

Menurut Goleman (2015), terdapat tiga faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial emosional, diantaranya yaitu:

a. Keluarga

Menurut Goleman, (2015) keluarga yang memiliki waktu untuk berkumpul bersama pada malam hari dan memberikan kasih sayang menyebabkan anak memiliki emosi yang positif terhadap orangtuanya, sehingga memudahkan

anak untuk bersosialisasi dan memiliki hubungan yang positif dengan orang lain.

b. Ekonomi

Menurut Goleman, (2015) tekanan ekonomi membuat orangtua lebih lama dalam bekerja, sehingga saat pulang sekolah anak lebih menghabiskan waktu sendirian di rumah atau tempat penitipan anak, sehingga waktu tersebut terlewatkan untuk bersama dengan orangtua. Orangtua yang bekerja harus lebih meluangkan waktu bersama anak agar anak bisa berinteraksi dengan orangtuanya.

c. Teknologi

Menurut Goleman, (2015) anak-anak yang lebih senang menonton tayangan televisi akan menyebabkan anak tersebut melewatkan waktu untuk berinteraksi dengan orang lain, sehingga anak-anak perlu melakukan interaksi seperti aktivitas bermain di luar rumah untuk membantu belajar bergaul dengan lebih baik.

Menurut Gerungan (2004) mengemukakan faktor-faktor keterampilan sosial emosional adalah:

a. Keluarga

Keluarga merupakan tempat pertama dalam belajar dalam kehidupan sosial. Dari keluarga seseorang belajar bagaimana norma-norma lingkungan internalisasi norma-norma lingkungan, perilaku dan lain-lain. Pengalaman-pengalaman berinteraksi dalam keluarga menjadi awal dan pedoman untuk berinteraksi dengan masyarakat luas. Pola asuh, status ekonomi, keutuhan keluarga, sikap orang tua dapat mempengaruhi kecerdasan sosial seorang anak.

Faktor status ekonomi bukan suatu faktor mutlak yang mempengaruhi perkembangan sosial anak, hal itu semua tergantung kepada sikap orang tua dan interaksinya dalam keluarga. Namun, kesempatan bagi siswa yang memiliki latar belakang keluarga status ekonominya tinggi akan lebih memiliki kesempatan untuk mengembangkan potensi-potensi dalam dirinya.

b. Sekolah

Sekolah bukan hanya sebagai tempat menambah ilmu Pengetahuan saja tetapi juga dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Anak yang berinteraksi dengan teman sebaya, guru, staf yang lebih tua dari dirinya akan dapat mengajarkan sesuatu yang tidak hanya sekedar pengembangan intelektualitas saja. Di sekolah akan dapat bekerjasama dalam kelompok, aturan-aturan yang harus dipatuhi, yang semuanya termasuk dalam meningkatkan keterampilan sosialemosional anak. Selain itu, empati sebagai aspek dari keterampilan sosial emosional juga dipengaruhi oleh teman sebaya seorang anak.

Berdasarkan pemaparan beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi keterampilan sosial emosional anak yaitu keluarga, sekolah, lingkungan, kepribadian, kemampuan dalam penyesuaian diri, teknologi, dan ekonomi.

2.2.3 Aspek - aspek dalam Keterampilan Sosial Emosional Anak

Menurut Riggio (1986) terdapat enam aspek keterampilan sosial emosional yaitu:

a. Emotional Expressivity

Emotional expressivity mengacu pada keterampilan umum dalam mengomunikasikan pesan nonverbal. Pada dimensi ini mencerminkan

kemampuan individu untuk mengekspresikan diri secara spontan dan akurat, merasa kondisi emosionalnya memiliki kemampuan untuk mengekspresikan sikap nonverbal dan isyarat yang berorientasi interpersonal. Emotional expressivity melibatkan keterampilan dalam berkomunikasi mempengaruhi, sikap, dan status. Individu dengan emotional expressivity ini mungkin cenderung kurang memiliki pengendalian emosi, karena mereka memiliki emosi yang spontan.

b. Emotional Sensitivity

Emotional sensitivity mengacu pada keterampilan umum seseorang dalam menerima dan menginterpretasikan komunikasi nonverbal dengan orang lain. Hal itu berkaitan erat dengan sensitivitas nonverbal, individu dengan emotional sensitivity yang tinggi terkait dengan kewaspadaan dalam mengamati isyarat emosi nonverbal orang lain mampu menginterpretasikan komunikasi emosional dengan cepat dan efisien meskipun pesan tersebut tidak disampaikan secara terang-terangan, mereka mungkin lebih mudah tersentuh atau terangsang emosinya oleh orang lain dan mudah bersimpati dengan keadaan emosi yang sedang dialami orang lain.

c. Emotional Control

Emotional control merupakan kemampuan umum untuk mengontrol dan meregulasi emosinya serta bagaimana mereka menampilkan emosi secara nonverbal. Individu dengan emotional control yang tinggi kemungkinan dapat memainkan emosi dengan baik, mampu menimbulkan emosi dengan isyarat, dan mampu menggunakan konflik emosi sebagai isyarat

untuk menyembunyikan keadaan emosional (misalnya, tertawa tepat pada lelucon; memasang wajah ceria untuk menutupi kesedihan).

d. Social Expressivity

Social exspressivity secara umum mengacu pada keterampilan berbicara verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam interaksi sosial. Social expressivity ini mengukur kemampuan individu dalam ekspresi verbal dan kemampuan untuk melibatkan orang lain dalam kegiatan sosial. Orang yang memiliki social exspressivity yang tinggi tampil ramah tamah dan suka berteman karena mereka memiliki kemampuan untuk memulai percakapan dengan orang lain. Individu ekspresif biasanya dapat berbicara secara spontan, kadang-kadang tanpa kontrol yang jelas atau pemantauan konten pesan.

e. Social Sensitivity

Social sensitivity merupakan kemampuan untuk memecahkan kode serta memahami komunikasi verbal yang disampaikan orang lain dan pengetahuan umum tentang norma-norma yang mengatur perilaku sosial dengan tepat. Oleh masyarakat individu yang sensitif memperhatikan orang lain (misalnya, pengamat yang baik dan pendengar). Karena pengetahuan mereka tentang norma-norma sosial dan aturan, orang yang memiliki social sensitivity yang tinggi dapat menjadi overconcerned sesuai dengan perilaku mereka sendiri dan perilaku orang lain. Perhatian orang yang memiliki social sensitivity tinggi dengan perilaku sosial yang tepat dapat menyebabkan kesadaran diri dan kecemasan social yang dapat menghambat partisipasi orang dalam interaksi sosial.

f. Social Control

Social control mengacu pada keterampilan umum menempatkan diri dalam lingkungan sosial. Social control mengukur kemampuan dalam menempatkan diri, bermain peran dan bagaimana cara individu mempresentasikan atau membawakan diri didepan orang lain. Individu yang memiliki social control yang tinggi pada umumnya bijaksana, terampil secara sosial, dan percaya diri. Selain itu mereka terampil dalam memainkan peran, mampu memainkan berbagai peran social dan dapat dengan mudah mengambil sikap tertentu atau orientasi dalam diskusi. Individu social control yang tinggi secara sosial canggih dan bijaksana, arena itu mereka mampu menyesuaikan perilaku pribadi agar sesuai dengan apa yang mereka anggap sesuai dengan situasi sosial tertentu.

Menurut Goleman (2015), terdapat beberapa aspek keterampilan sosial emosional, yaitu sebagai berikut:

1. Kesadaran diri dan tanggung jawab. Kesadaran diri mengarah pada sebuah spektrum dan yang secara tidak langsung merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, memahami perasaan dan pikirannya untuk ikut terlibat dalam situasi yang sulit. Spektrum kesadaran diri meliputi:
 - a. *Primal Empathy* (empati terpenting), yaitu perasaan terhadap orang yang lain, merasakan tanda isyarat emosi. Suatu kemampuan untuk merasakan isyarat-isyarat nonverbal dengan orang lain dalam berinteraksi dengan orang lain. Dan kemampuan merasakan emosi orang lain berupa sebuah kemampuan jalan-rendah yang berlangsung spontan dan cepat atau muncul dan gagal dengan cepat dan otomatis.

- b. *Attunment* (penyesuaian atau adaptasi), yaitu mendengarkan dengan kemauan penuh, membiasakan diri mendengarkan seseorang. Perhatian yang melampaui empati sesaat ke kehadiran yang bertahan untuk melancarkan hubungan yang baik, yaitu dengan menawarkan perhatian total kepada seseorang dan mendengarkan sepenuhnya, berusaha memahami orang lain lebih daripada menyampaikan maksud tertentu. Mendengarkan secara mendalam seperti itu kelihatannya merupakan kemampuan alamiah.
- c. *Empathic accuracy* (empati yang tepat), yaitu memahami pikiran gagasan, perasaan dan kehendak orang lain. Ketepatan empatik dibangun di atas empati dasar namun menambahkan suatu pengertian lagi yaitu adanya suatu kemampuan untuk memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga tercipta interaksi yang baik dan harmonis.
- d. *Social cognition* (kesadaran sosial), yaitu mengetahui bagaimana kehidupan bersosialisasi terjadi. Orang yang memiliki kemahiran dalam proses mental ini akan banyak mengetahui apa yang diharapkan dalam kebanyakan situasi sosial. Kemahiran sosial ini dapat dilihat pada diri mereka yang secara tepat membaca arus-arus politik dalam sebuah organisasi.

2. Prilaku prososial, merupakan kemampuan merasakan perasaan orang lain, atau sekadar tahu apa yang mereka pikirkan ataupun inginkan, tidak sama sekali menjamin sebuah keberhasilan dalam suatu interaksi. Prilaku prososial terbentuk dalam kesadaran sosial untuk memenuhi sebuah interaksi yang lancar dan efektif. Spektrum Prilaku prososial meliputi:
- a. *Synchrony* (Sinkroni), yaitu menginteraksikan dengan lancar pada level non verbal. Sebagai landasan, sinkroni adalah batu fondasi yang menjadi landasan di bangunnya aspek-aspek lain. Kegagalan dalam sinkroni merusak kompetensi sosial, membuat interaksi menjadi tidak selaras. Sinkroni memungkinkan kita bergerak dengan anggun melalui tarian nonverbal bersama orang lain dengan tanda-tanda sinkroni mencakup rentang interaksi yang terkonsentrasi secara harmonis, dari senyuman atau mengangguk pada waktu yang tepat untuk semata-mata mengarahkan tubuh kita pada orang lain.
 - b. *Self Presentation* (Presentasi Diri Pribadi), yaitu mempresentasikan diri sendiri dengan efektif. Suatu kemampuan untuk menampilkan diri sendiri secara efektif untuk menghasilkan kesan yang di kehendaki. Salah satu hal yang di pandang penting dalam presentasi diri yaitu adanya kemampuan untuk "mengendalikan dan menutupi". Orang yang mahir dalam pengendalian itu merasa percaya diri dalam segala situasi sosial, memiliki kemampuan untuk bertindak yang sesuai pada tempatnya. Dengan begitu mereka dengan mudah bisa tampil tenang dan penuh kendali diri.
 - c. *Influence* (Pengaruh), yaitu menghadirkan jalan keluar dari interaksi sosial. Pengaruh suatu kemampuan untuk mempengaruhi orang lain agar

dapat membentuk hasil interaksi sosial yang baik. Dengan menggunakan kemampuan bicara yang hati-hati dan adanya kendali diri dan mendekati orang lain dengan perilaku profesional, tenang, dan penuh perhatian.

- d. *Concern* (Peduli), yaitu peduli terhadap orang lain sesuai dengan kebutuhan dan perilaku masing-masing individu. Merupakan kemampuan seseorang untuk berbelas kasihan, peduli akan kebutuhan orang lain dan melakukan tindakan yang sesuai dengan hal itu. Kepedulian mendorong kita untuk mengambil tanggungjawab apa yang perlu dilakukan dengan baik dan akan menimbulkan orang-orang yang prihatin, yaitu seseorang yang paling bersedia mengambil waktu dan berusaha untuk membantu seorang koleganya.

Menurut hasil *study* tentang keterampilan sosial emosional, survey internasional OECD (2019), ada 5 aspek domain dalam keterampilan sosial anak yaitu:

1. Keterlibatan dengan orang lain

Dalam aspek ini mencakup keramahan, ketegasan dan energi. Anak diharap mampu mendekati orang lain, baik teman maupun orang asing, memulai dan memelihara hubungan sosial seperti terampil dalam kerja tim, pandai berbicara di depan umum. Selain itu diharapkan anak mampu menyuarakan pendapat dengan percaya diri, seperti berani tampil tanpa harus menunggu ditunjuk terlebih dahulu, mengambil alih dalam kelas atau tim. Dan anak dapat mendekati kehidupan sehari-hari dengan energi, gembira dan spontanitas seperti anak selalu aktif, dapat beraktifitas dengan waktu yang lama, tidak mudah lelah.

2. Berpandangan terbuka

Dalam aspek ini mencakup rasa keingintahuan, toleransi, dan kreativitas. Anak diharapkan memiliki ketertarikan pada ide dan cinta belajar, pemahaman dan eksplorasi intelektual, pola pikir yang ingin tahu, terbuka untuk berbagai sudut pandang, menghargai keragaman, menghargai orang dan budaya asing, menghasilkan cara-cara baru untuk melakukan atau memikirkan berbagai hal melalui penjelajahan, belajar dari kegagalan.

3. Kolaborasi atau kesepakatan

Dalam aspek ini mencakup empati, memercayai, dan kerja sama. Kepedulian dengan orang lain, mau memaafkan kesalahan orang lain, mau berbagi, mudah bergaul dan mampu bekerja sama dengan orang lain.

4. Pengaturan emosi

Dalam aspek ini mencakup pengendalian emosi, optimisme, tahan stress. Anak diharapkan mampu mengatur amarah, mengontrol emosi dalam setiap situasi, optimis untuk diri sendiri dan kehidupan secara umum, dan mampu menyelesaikan masalah dengan tenang.

5. Kinerja tugas

Dalam aspek ini meliputi motivasi untuk berprestasi atau berorientasi pada pencapaian, tanggung jawab, kontrol diri, dan kegigihan. Anak dapat menetapkan standar tinggi untuk diri sendiri dan bekerja keras untuk memenuhinya, mampu menghormati komitmen, tepat waktu, dapat diandalkan, mampu menghindari gangguan dan memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan, tekun dalam tugas dan kegiatan sampai selesai.

Berdasarkan pemaparan di atas, untuk mengukur keterampilan sosial emosional dapat diambil dari tiga aspek yaitu:

- a. Sadar terhadap diri sendiri, dengan menunjukkan kemampuan diri sendiri, mengetahui tentang perasaan sendiri, dan dapat mengendalikan diri, dan dapat melakukan penyesuaian diri kepada orang lain,
- b. Memiliki rasa tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain, tergolong kemampuan dalam mengetahui tentang hak-haknya, mentaati peraturan yang ada, dapat mengatur diri sendiri, dan dapat menanggung jawaban perilaku dalam kebaikan sesama
- c. Berperilaku prososial yang tergolong memiliki kemampuan bermain dan bergaul dengan teman-teman yang seusianya, dapat paham atas sebuah perasaan, dapat menerima respon, mau membagi milik pribadi, dan menghargai hak dan orang lain yang melakukan tindakan berpendapat, dapat toleransi antar manusia, dan memiliki perilaku yang sopan.

2.2.4 Cara meningkatkan keterampilan sosial emosional Anak

Menurut Goleman, (2015)terdapat empat keterampilan dasar yang harus dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional, yaitu mengorganisasikan kelompok, merundingkan pemecahan masalah, menjalin hubungan dan menganalisis sosial

- a. Mengorganisasikan Kelompok. Setiap pribadi adalah pemimpin, sebagai seorang pemimpin dibutuhkan kemampuan dalam mengorganisasi, minimal dalam sebuah kelompok kecil di lingkungan sosialnya, atau paling tidak dalam lingkungan keluarganya. Sebelum menjadi pemimpin dalam mengorganisasi kelompok, seseorang harus terlebih dahulu mampu menjadi

pemimpin diri sendiri. Seseorang bisa memimpin diri sendiri akan memunculkan teladan bagi orang lain.

- b. Merundingkan Pemecahan Masalah. Bila ada dua orang atau kelompok yang bersikukuh untuk mempertahankan pendapatnya masing-masing yang paling benar, maka dibutuhkan seorang mediator yang baik agar masalah dapat terselesaikan. Di sinilah sesungguhnya bagi setiap pribadi dibutuhkan sebuah keterampilan sosial emosional tersendiri. Kegagalan dalam memecahkan problem/masalah merupakan bukti belum adanya keterampilan sosial emosional yang matang.
- c. Menjalin Hubungan. Untuk menumbuhkan keterampilan sosial emosional yang baik, diperlukan penanaman pentingnya sebuah hubungan yang sehat dengan orang lain yakni hubungan sosial emosional yang baik terus dijalin tanpa melihat apakah kita butuh atau tidak. Salah satu cara yang dilakukan adalah dengan sering bersilaturrehmi dengan orang lain, dengan begitu seseorang akan belajar bagaimana membangun suasana keakraban dalam sebuah hubungan sosial emosional.
- d. Menganalisis Sosial. keterampilan ini sangat penting agar seseorang mempunyai kemampuan bisa memahami pribadi orang lain sehingga mudah pula menjalin sebuah hubungan yang baik. Kemampuan untuk memahami perasaan atau suasana hati orang lain inilah yang disebut sebagai kemampuan dalam menganalisis sosial. Pemahaman akan bagaimana perasaan orang lain ini bisa membawa sebuah hubungan terjalin dengan akrab dan menyenangkan. Seseorang bisa membawa hubungannya dengan orang lain dalam suasana kebersamaan yang baik.

Dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional yang berdasarkan perilaku anak dengan melakukan penyesuaian diri yang menggunakan aturan-aturan masyarakat dimana anak tersebut berada. keterampilan ini didapatkan dari kematangan dan kesempatan belajar anak dari berbagai respon terhadap dirinya (Masitoh, 2009).

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa ada beberapa cara untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional anak, yaitu mengorganisasikan kelompok, merundingkan pemecahan masalah, menjalin hubungan dan kemampuan menganalisis lingkungan sosial, penyesuaian diri dengan mematuhi aturan-aturan di tempat anak berada dan untuk mencapainya dapat dilakukan melalui permainan puzzle dan balok, dimana ketika melakukan kegiatan tersebut anak dapat bekerja sama, melatih pengorganisasian kelompok. mampu bekerja sama dalam memecahkan masalah, menjalin hubungan antar anggota kelompok serta beradaptasi dengan lingkungannya.

2.3 Permainan PAUD

2.3.1 Definisi Permainan PAUD

Permainan merupakan suatu media yang digunakan pendidik karena mampu memberi kepuasan, rasa gembira dan senang, permainan mendorong anak mengenal aturan main, sekaligus mematuminya dan berlaku jujur. Kegiatan ini juga membuat anak termotivasi dan senang. (Thobald dkk, 2015).

Permainan adalah sesuatu yang dilakukan anak-anak untuk bermain. Dengan bermain dapat memberikan informasi, kesenangan dan mengembangkan khayal anak (Olivia & Bernard, 2013). Melalui media ini, anak

menjelajahi dunianya dan menambah pengalaman mereka dari yang tidak diketahui hingga yang diketahui dan apa yang tidak dapat mereka lakukan untuk dapat melakukannya. Oleh karena itu, dengan bermain anak dapat memetik manfaat dan berkembang dalam berbagai aspek.(Musfiroh, 2005).

Tujuan lain dari kegiatan bermain ialah untuk melatih adaptasi anak-anak dengan lingkungan sekitar. Adapun kegiatan bermain yang dapat melatih adaptasi anak ini biasanya berupa permainan sosial yang membutuhkan banyak orang, seperti bermain petak umpet, dakon, dan pasar pasaran dan sebagainya. Kesempatan bermain yang diberikan kepada anak dapat berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak yang berasal dari pergaulannya di lingkungan sekitarnya. Perkembangan sisi sosial ini dapat juga dianggap sebagai proses menyesuaikan diri terhadap aturan tidak tertulis dari suatu komunitas, moral dan tradisi, yang dapat melebur dengan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkaitan dalam bekerjasama, serta membuat mereka merasa aman, merasa dihargai, gemar berpetualang, serta percaya diri dalam mengambil sebuah inisiatif. (Elis & Arnold dalam Wathu, 2016).

Aktivitas bermain dapat membantu anak dalam pencapaian untuk melakukan pengembangan diri, baik fisik, sosial, moral, dan emosional.(Moenandar dalam Shanti, dkk, 2015).

2.3.2 Tujuan dan Manfaat Bermain

Tujuan lain dari kegiatan bermain ialah untuk melatih adaptasi anak-anak dengan lingkungan sekitar. Adapun kegiatan bermain yang dapat melatih adaptasi anak ini biasanya berupa permainan sosial yang membutuhkan banyak orang,

seperti bermain petak umpet, dakon, dan pasar pasaran dan sebagainya. (Fadlillah, 2017)

Manfaat bermain bagi anak adalah :

- a. Sarana untuk membawa anak ke alam bermasyarakat misalnya dengan
- b. berinteraksi satu sama lain
- c. Agar memperoleh kesempatan mengembangkan fantasi
- d. Dapat melatih emosi
- e. Untuk memperoleh kegembiraan, kesenangan dan kepuasan
- f. Melatih untuk mentaati peraturan yang berlaku. (Ismail, 2006)

2.3.3 Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Beberapa tahapan perkembangan pada anak dalam hal bermain :

a. *Unoccupied Play*

Anak berusaha mengamati lingkungannya, berdasarkan sudut pandangnya. Belum benar-benar melibatkan diri dalam permainan, hingga anak menemukan hal yang menarik baginya, untuknya mendorong masuk kedalam permainan.

b. *Solitary Play*

Anak telah menemukan yang menarik baginya, hingga fokus dan asyik sendiri dengan dirinya dalam permainan tersebut. Hal ini akan mengesankan bahwa anak tidak memperdulikan hal lain diluar keasyikannya

c. *Onlooker Play*

Pada tahap ini, anak memiliki cukup waktu mengamati teman-temannya yang sedang bermain, dan menemukan hal ini juga menarik

baginya, sehingga menimbulkan inat yang semakin tinggi terhadap kegiatan/ permainan teman-temannya.

d. *Parallel Play*

Ini adalah tahap, saat seorang anak mengamati anak lainnya sedang bermain, kemudian ia pun memainkan mainan yang serupa dengan anak tersebut, memainkannya sesuai hasil pengamatannya. Hal ini akan mengesankan kedua anak bermain bersama, tetapi pada dasarnya setiap anak asyik memainkan mainan masing-masing yang sama, tidak ada interaksi diantara keduanya.

e. *Assosiative Play*

Kondisi ini adalah ketika sudah terjadi interaksi antar anak, memberi kesempatan kepada temannya untuk bermain dengan bertukar mainan, tetapi pada dasarnya tidaklah saling kerjasama.

f. *Cooperative Play*

Tahapan ini terjadi ketika anak sudah mengenal satu sama lain dan telah berkomunikasi baik antara keduanya. Dengan demikian, sudah terlihat adanya kerjasama atau pembagian peran diantar mereka, baik saling berbagi ide atau media permainan bahkan kerja sama pada pencapaian tujuan yang diinginkan, harapan tersebut merupakan dapat membagikan pengalaman terhadap keterampilan kerja sama pada anak-anak yang berupaya menyatukan manusia dengan tujuan dan harapan pencapaian yang sama. (Parten dalam Shanti, dkk, 2015).

2.3.4 Jenis-Jenis Permainan Anak Usia Dini : Permainan Balok dan Permainan Puzzle

2.3.4.1 Permainan Balok

2.3.4.1.1 Definisi permainan balok

Menurut Chambel (2015) yang membahas mengenai permainan balok yang dapat melatih otot besar karena mengembangkan pelatihan koordinasi mata dan juga tangan yang dapat membuat anak tersebut latihan keterampilan motorik yang lembut, juga dapat mengajak anak dalam memecahkan sebuah permasalahan, permainan ini juga melatih keterampilan sosial emosional anak untuk bebas melakukan tindakan berimajinasi terhadap balok-balok yang ada dihadapannya, maka dari itu banyak hal baru yang dapat dilihat oleh anak tersebut dalam menerapkan kreatifitas anak.

Sedangkan menurut Mulyadi(2004) dengan bermain balok yang merupakan aktivitas konstruktif, yang mana anak dapat menciptakan sesuatu dengan memakai balok-balok yang ada dihadapannya. Begitu juga menurut Chandra yang mengatakan bahwa permainan balok merupakan dapat membuat anak-anak menemukan ide-ide baru dalam berkarya dan menciptakan sesuatu yang baru.

Menyusun balok-balok tersebut adalah media bermain yang berguna bagi anak-anak dalam melakukan sebuah konstruksi, karena balok memiliki bermacam-macam bentuk seperti bentuk segitiga, lingkaran, dan lain sebagainya dan juga terdapat warna-warna yang dapat membuat anak tertarik untuk memainkannya. Sehingga balok dapat digunakan dalam bermain secara individu, kelompok, maupun beserta orang tuanya.

Menurut Tedjasaputra (2001) dengan bermain balok serupadengan membangun kontruksi yang terlihat pada anak berumur 3 sampai 6 tahun. Permainan ini dapat menciptakan sesuatu bangunan, kontruksi yang dapat diciptakan sendiri dengan kreatifitas anak tanpa batasan.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan diatas maka disimpulkan bahwa permainan balok merupakan alat bermain yang dapat membangun kreatifitas anak dalam membangun kontruksi dalam berbagai bentuk dan beraneka macam warna-warna.

2.3.4.1.2 Faktor yang mempengaruhi permainan balok

Menurut Hurlock (dalam Suyadi, 2010) faktor yang mempengaruhi permainan balok yaitu :

- a. Anak-anak membutuhkan pengalaman yang kaya, bermakna, dan menarik.
- b. Anak senang pada sesuatu yang baru dan hal-hal baru yang menantang dan menarik.
- c. Rangsangan otak sensori multimedia penting dalam pembelajaran. Suatu aktivitas, makin besar pula kemungkinan anak untuk belajar.
- d. Anak umumnya senang bergerak, jadi jangan lupa memasukkan gerak dalam pembelajaran.
- e. Permainan (games) menyenangkan bagi anak. Keinginan untuk belajar dapat meningkat dengan adanya tantangan dan terhambat oleh ancaman yang disertai oleh rasa tidak mampu atau kelelahan.

Menurut pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi permainan balok warna adalah anak membutuhkan media permainan balok warna untuk mendukung kemampuan anak

dan keinginan untuk belajar sambil bermain dengan bendayangkonkritdari media permainan balok warna

. 2.3.4.1.3 Manfaat permainan balok

Manfaat permainan balok bagi anak merupakan melatih tumbuh kembang anak dalam menstimulasi system motorik halus, anak dapat berimajinasi, dapat berkreatifitas tanpa batas, melatih konsentrasi yang lebih kuat, dan mengenal berbagai warna-warna serta mengenal macam-macam bentuk geometri.(Fadlillah, 2017)

Adapun manfaat dalam melakukan permainan balok adalah sebagai berikut:

- a. Dapat mengenalkan anak pada jenis bentuk bangun ruang yang biasa mereka lihat setiap harinya.
- b. Dapat mendorong anak dalam mengkreasikan sebuah bangunan dari sebuah bentuk kotak berdasarkan imajinasi dan kreatifitas yang mereka miliki tanpa batasan.
- c. Dengan bermain permainan balok dapat melatih mengurangi ketegangan terhadap emosi yang ada pada diri anak
- d. Dapat mengembangkan ketrampilan sosial emosional anak pada saat bermain dengan orang lain dengan menerapkan komunikasi, bekerja sama dalam tim, saling menghargai dan mampu menerima orang lain sehingga dapat menyesuaikan diri terhadap orang lain.
- e. Dapat melakukan perkembangan psikomotorik pada kegiatan bermain yang termasuk aktif karena dapat menguras energi fisik yang dapat

membuat anak-anak merasa baik dan senang sehingga anak-anak dapat merasakan kegembiraan

- f. Dapat melatih kemampuan berbahasa dalam berkomunikasi dengan cara mampu melatih pengolahan kalimat dan emosi pada anak.

Langkah-langkah bermain balok, menurut Sujiono dkk (2011) adalah:

- a. Pengenalan macam-macam jenis balok
- b. Pemahaman dalam penggunaan balok dalam membangun sebuah bentuk yang diperkenalkan dengan cara satu-satu bentuk baloknya.
- c. Apabila telah yakin atas pemahaman yang mereka dapatkan mengenai balok bangun maka dari itu kita dapat memberi kesempatan kepada anak agar melakukan pembuatan macam-macam bentuk bangunan berdasarkan dengan imajinasi yang mereka dapatkan.

Dalam lampiran Juknis Penyelenggaraan POS PAUD, 2011, juga dijelaskan contoh APE dalam memainkan permainan balok untuk anak diatas 30 bulan, yaitu :

- a. Jenis balok yang standar atau tidak memiliki warna minimal 389 keping.
- b. Karakter balok (balok yang memiliki bentuk-bentuk)
- c. Papan yang tebalnya berukuran 5 mm dalam pentuk persegi, segitiga, dan lain sebagainya.
- d. Meja atau rak yang dapat digunakan untuk menyimpan mainan balok tetapi anak mampu menggapainya.

2.3.4.2 Permainan Puzzle

2.3.4.2.1 Definisi permainan puzzle

Permainan yang aktifitasnya melakukan penyusunan gambar maupun benda yang sebelumnya telah dipecahkan pada beberapa bagian biasanya disebut dengan Puzzle. Menurut (Ismail, 2011) puzzle merupakan media edukatif dalam sebuah alat permainan yang dapat digunakan anak-anak sebagai media pembelajaran. (Sudono, 2000)

Permainan ini dapat dilakukan dengan cara memisahkan bagian-bagian gambar atau bentuk kemudian disusun kembali berdasarkan gambar atau bentuk yang diinginkan. Puzzle ini memiliki tujuan agar dapat menyatukan bagian-bagian yang berantakan menjadi sebuah gambar atau bentuk yang menjadi tersusun rapi dan lengkap. Kelebihannya adalah kaya warna yang man tentu menarik minat anak, sebagaimana orang pada umumnya tertarik dengan sesuatu yang kaya warna. Dengan rasa menarik dari dalam diri anak, maka tidak akan ada kebosanan dan tetap menikmati bermain sambil belajar, hingga tercapai apa yang dimaksudkan oleh guru bersangkutan.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan puzzle adalah permainan bongkar pasang dengan bentuk dan warna yang beraneka ragam .

2.3.4.2.2 Faktor yang mempengaruhi permainan puzzle

Menurut Suyadi (2010) faktor- faktor yang mempengaruhi permainan puzzle yaitu:

a. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. Ibu yang mempunyai pengetahuan yang baik akan lebih cenderung memperhatikan kebutuhan bermain bagi anak. Dan akan memfasilitasi anak dalam bermain karena dengan bermain secara psikologis kepuasan fisik, emosi, sosial dan perkembangan mental anak terpenuhi sehingga anak dapat mengekspresikan perasaannya dan menunjukkan kreativitasnya.

b. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

c. Peralatan

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi pemandangan dan binatang buatan mendukung permainan puzzle yang sifatnya konstruktif.

Berdasarkan pendapat ahli di atas faktor yang mempengaruhi permainan puzzle adalah peralatan yang mengandung gambar seperti pemandangan dan hewan yang mampu menarik anak untuk belajar.

2.3.4.2.3 Manfaat permainan puzzle

Penggunaan media Puzzle memiliki banyak manfaat untuk menstimulus enam aspek perkembangan anak usia dini, terutama manfaat untuk meningkatkan keterampilan sosial emosionalnya. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. (Yuliani, 2008).

Adapun manfaat dari permainan Puzzle ini adalah sebagai berikut ini:

- a. Permainan ini dapat berguna dalam mengenalkan kepada anak bentuk-bentuk atau gambar yang mereka lihat setiap hari
- b. Sebagai sarana untuk mengurangi ketegangan emosi dalam diri anak
- c. Melatih kesabaran anak dan tanggung jawab
- d. Mengembangkan keterampilan sosial emosional anak ketika bermain anak dapat melakukan interaksi antar teman, melakukan kerja sama antar tim, saling menghargai karya orang lain, dan melakukan penyesuaian diri terhadap kelompok penyusunan puzzle ini.
- e. Memberi rasa senang dan menggembirakan.
- f. Mengembangkan kemampuan berbahasa dalam mengolah kalimat dan mengungkapkan emosi anak.

Jenis-jenis Puzzle

Muzamil, Misbach (dalam Fithriyah, 2015), menyatakan beberapa bentuk puzzle, yaitu:

a. Puzzle konstruksi

Puzzle rakitan (*construction puzzle*) merupakan kumpulan potongan- potongan yang terpisah, yang dapat digabungkan kembali menjadi beberapa model. Mainan rakitan yang paling umum adalah blok-blok kayu sederhana berwarna-warni. Mainan rakitan ini sesuai untuk anak

yang suka bekerja dengan tangan, suka memecahkan puzzle, dan suka berimajinasi.

b. Puzzle batang (*stick*)

Puzzle batang merupakan permainan teka-teki matematika sederhana namun memerlukan pemikiran kritis dan penalaran yang baik untuk menyelesaikannya. Puzzle batang ada yang dimainkan dengan cara membuat bentuk sesuai yang kita inginkan ataupun menyusun gambar yang terdapat pada batang puzzle.

c. Puzzle lantai

Puzzle lantai terbuat dari bahan sponge (karet/busa) sehingga baik untuk alas bermain anak dibandingkan harus bermain di atas keramik. Puzzle lantai memiliki desain yang sangat menarik dan tersedia banyak pilihan warna yang cemerlang. Juga dapat merangsang kreativitas dan melatih kemampuan berpikir anak. Puzzle lantai sangat mudah dibersihkan dan tahan lama.

d. Puzzle angka

Mainan ini bermanfaat untuk mengenalkan angka. Selain itu anak dapat melatih kemampuan berpikir logisnya dengan menyusun angka sesuai urutannya. Puzzle angka juga bermanfaat untuk melatih koordinasi mata dengan tangan, melatih motorik halus serta menstimulasi kerja otak.

a. Puzzle transportasi

Puzzle transportasi merupakan permainan bongkar pasang yang memiliki gambar berbagai macam kendaraan darat, laut dan udara. Fungsinya selain untuk melatih motorik anak, juga untuk stimulasi otak kanan dan otak kiri. Anak akan lebih mengetahui macam-macam kendaraan. Selain itu anak akan lebih kreatif, imajinatif dan cerdas.

b. Puzzle logika

Puzzle logika merupakan puzzle gambar yang dapat mengembangkan keterampilan serta anak akan berlatih untuk memecahkan masalah. Puzzle ini dimainkan dengan cara menyusun kepingan puzzle hingga membentuk suatu gambar yang utuh.

c. Puzzle geometri

Puzzle geometri merupakan puzzle yang dapat mengembangkan keterampilan mengenali bentuk geometri (segitiga, lingkaran, persegi dan lain-lain), selain itu anak akan dilatih untuk mencocokkan kepingan puzzle geometri sesuai dengan papan puzzlenya.

d. Puzzle Penjumlahan dan Pengurangan

Puzzle penjumlahan dan pengurangan merupakan puzzle yang dapat mengembangkan kemampuan logika matematika anak. Dengan puzzle penjumlahan dan pengurangan anak memasang kepingan puzzle sesuai dengan gambar pasangannya. Selain itu anak dapat belajar penjumlahan dan pengurangan melalui media puzzle.

Tujuan Penggunaan Puzzle, antara lain :

- a. Memberikan kemudahan kepada peserta didik
- b. Memberikan pengalaman yang berbeda dan bervariasi
- c. Menumbuhkan sikap dan keterampilan tertentu sehingga siswa tertarik untuk menggunakan media tersebut.
- d. Menciptakan situasi belajar yang tidak dapat dilupakan oleh siswa.

(Fattahilah, 2013)

Langkah-langkah Bermain Puzzle

- a. Bermain dalam satu kelompok yang terdiri dari 3-4 siswa.
- b. Mengacak puzzle picture yang sudah disediakan oleh guru.
- c. Mengajak siswa mencocokkan potongan-potongan kepingan puzzle picture tersebut hingga menjadi sebuah gambar yang utuh.
- d. Setelah selesai, memberikan sebuah pujian dan tepuk tangan pada anak.

Dalam lampiran Juknis Penyelenggaraan POS PAUD, 2011, dijelaskan APE untuk masing-masing kelompok usia, yaitu :

- a. 31-48 bulan adalah puzzle dengan jumlah satu keping yang ada pegangan untuk ditarik dan dipasang,
- b. 49--60 bulan adalah puzzle dengan jumlah kepingan sekitar enam keping
- c. 61-72 tahun adalah puzzle dengan kepingan lebih dari sepuluh

Dalam penelitian ini adalah kelompok usia 5-6 tahun, maka menggunakan puzzle dengan kepingan lebih dari sepuluh.

2.4 Pengaruh Permainan Balok Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional

Pengaruh Bermain Balok dalam meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak adalah dapat dilihat dari penelitian sebelumnya, Penelitian Dawiyah, 2016 yang membahas tentang penerapan permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak, dimana hasil penelitiannya dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional anak pada TK Dharma Wanita Grenden. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Syahputri, 2016 pada penelitian yang dihasilkan menunjukkan bahwa kegiatan dalam permainan balok sangat berpengaruh secara signifikan terhadap anak peningkatan keterampilan sosial emosional yang diteliti pada anak berumur 4 sampai 5 tahun pada TK Negeri Pembina Stabat.

Melalui permainan balok dapat meningkatkan Keterampilan sosial emosional yang merupakan suatu kemampuan anak dalam melakukan kegiatan yang bersifat bersosialisasi dengan orang yang lebih tua maupun teman seumurannya dengan lingkungannya, sekaligus meningkatkan kemampuan seorang anak untuk berani berbicara, mengungkapkan perasaan yang ada pada dirinya dan mampu menghadapi masalah yang ada pada dirinya dengan menyelesaikannya dengan baik, bersifat penuh tanggung jawab yang lebih terhadap suatu masalah atau untuk dirinya sendiri, memiliki sifat menimbang sesuatu sebelum melakukannya, mampu menjadi pribadi yang tegas apabila sesuatu negatif dilingkungannya agar lebih menjauhi. Pada keterampilan sosial emosional yang sangat penting yang diajarkan sejak dini, karena dengan kemampuan itu anak dapat mengenali dirinya sendiri, mampu mengendalikan emosi, memiliki rasa empati, simpati, mau

berbagi barang yang merupakan miliknya, mampu bersifat tolong menolong, mampu menyelesaikan dengan kerja sama, dan bersaing. Dalam hal ini melatih keterampilan sosial emosional yang dilakukan pada anak yang usia dini ini harus dilakukan dengan menjalankannya sambil mengajar bermain sambil belajar, salah satu media yang digunakan yaitu dengan balok. Bermain balok sangat menyenangkan bagi anak karena bentuk balok ini sangat bermacam - macam, dengan warna warni yang menarik perhatian anak. Jenis - jenis balok juga bermacam - macam sehingga anak dapat menciptakan bentuk - bentuk bangunan yang sangat bervariasi. Anak akan mudah menemukan sesuatu yang baru dengan bermain balok tersebut, dan anak juga akan lebih mudah dalam berkomunikasi kepada teman seumurannya maupun orang yang lebih tua dari usianya. Media pembelajaran dengan balok adalah upaya dengan strategi memberikan tingkat keterampilan sosial emosional anak. Media balok ini dalam bermainnya fokus pada bagaimana anak berkomunikasi dengan temannya, anak berani mengeluarkan pendapatnya, dan anak juga bisa mandiri dalam melakukannya permainan tersebut tanpa harus dibantu orang lain. Media pembelajaran dengan menggunakan balok disamping sangat membantu proses belajar anak dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional, juga secara ekonomi media ini mudah didapat juga harganya masih terjangkau. Media ini bahan yang digunakan mudah didapat dan juga lebih hemat waktu sehingga dapat digunakan berulang kali ketika ingin digunakan kembali. Sehingga manfaatnya cukup besar dalam membantu belajar anak kegiatan belajar mengajar dalam memberikan tingkat keterampilan sosial anak. Melakukan permainan menggunakan balok ini bisa dilakukan Bersama teman-teman yang lain ataupun sendirian, tetapi sebaiknya

dilakukan Bersama teman-teman untuk menghindari kebosanan terhadap anak agar anak tetap merasa senang dan lebih efisien dalam memberikan tingkat keterampilan sosial emosional anak yang dikarenakan anak tidak bosan dalam melakukan proses belajar mengajar ini dan selalu dalam keadaan yang fokus.

2.5 Pengaruh Permainan Puzzle Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional

Pengaruh Bermain Puzzle Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Emosional Anak adalah dapat meningkatkan Keterampilan sosial emosional anak yang merupakan suatu kewajiban anak untuk bisa bersosialisasi dengan orang yang lebih tua darinya maupun teman yang seumurannya dengan lingkungannya, sekaligus meningkatkan kemampuan seorang anak untuk berani berbicara, mengungkapkan perasaan yang ada pada dirinya dan masalah-masalah yang harus dihadapi dan untuk diselesaikannya, bersifat selalu bertanggung jawab, melakukan rasa menimbang dahulu sebelum melakukan sebuah tindakan, dapat menjadi pribadi yang tegas dalam penolakan hal negative yang ada pada lingkungan sekitarnya. Bermain Puzzle sangat menyenangkan bagi anak karena bentuk Puzzle ini sangat bermacam - macam, dengan gambar yang warna warni sehingga menarik perhatian anak. Jenis-jenis Puzzle juga bermacam-macam sehingga anak dapat menciptakan bentuk-bentuk gambar yang sangat bervariasi. Anak akan mudah menemukan sesuatu yang baru dengan bermain Puzzle tersebut, dan anak juga akan lebih mudah dalam berkomunikasi dengan teman seumurannya ataupun dengan orang yang lebih tua dari umurnya. Media pembelajaran dengan Puzzle adalah upaya dalam menambah tingkatan dalam

melakukan keterampilan sosial emosional anak. Media Puzzle ini dalam bermainnya fokus pada bagaimana anak berkomunikasi dengan temannya, anak berani mengeluarkan pendapatnya, dan anak juga bisa mandiri dalam melakukan permainan tersebut tanpa harus dibantu orang lain. Melakukan permainan menggunakan puzzle ini bisa dilakukan Bersama teman-teman yang lain ataupun sendirian, tetapi sebaiknya dilakukan Bersama teman-teman untuk menghindari kebosanan terhadap anak agar anak tetap merasa senang dan lebih efisien dalam memberikan tingkat keterampilan sosial emosional anak yang dikarenakan anak tidak bosan dalam melakukan proses belajar mengajar ini dan selalu dalam keadaan yang fokus.

Permainan dapat menjadi fondasi bagi anak untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya. Dengan bermain, anak-anak belajar untuk menjalin hubungan dengan orang lain, berbagi, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah, juga mempertahankan pendapat/haknya. Bermain juga mengajarkan kepemimpinan serta keterampilan berkelompok. Pada penelitian ini permainan yang dilakukan adalah puzzle dan balok yang dilakukan anak secara berkelompok. Octaviawati, 2012, dalam penelitiannya, yang melakukan tindakan dengan meningkatkan keterampilan sosial emosional anak dengan menggunakan media permainan puzzle, berdasarkan hasil analisisnya siklusnya meningkat menjadi prasiklus, maka dari itu terjadinya peningkatan terhadap keterampilan sosial emosional anak yang dilakukan menggunakan permainan puzzle pada anak-anak kelompok b di TK Aisyiyah Kartasura dinyatakan berhasil. Demikian juga penelitian Setyaningsih dan Wahyuni, 2018 yang melakukan kegiatan mengembangkan keterampilan sosial emosional dan kemandirian anak sebelum

memasuki dunia sekolah melakukan kegiatan bermain puzzle yang akhirnya sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial emosional anak.

Dengan demikian permainan puzzle mendorong meningkatkan keterampilan sosial emosional anak ketika dilakukan dua atau lebih anak/berkelompok.

2.6 Pengaruh Permainan Balok Dan Puzzle Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional

Media pembelajaran dengan menggunakan permainan balok dan puzzle adalah upaya dalam menambah tingkatan dalam melakukan keterampilan sosial emosional anak. Media balok maupun Puzzle ini dalam bermainnya fokus pada bagaimana anak berkomunikasi dengan temannya, anak berani mengeluarkan pendapatnya, dan anak juga bisa mandiri dalam melakukan permainan tersebut tanpa harus di bantu orang lain. Melakukan permainan ini bisa dilakukan Bersama teman-teman yang lain ataupun sendirian, tetapi sebaiknya dilakukan Bersama teman-teman untuk menghindari kebosanan terhadap anak agar anak tetap merasa senang dan lebih efisien dalam memberikan tingkat keterampilan sosial emosional anak yang dikarenakan anak tidak bosan dalam melakukan proses belajar mengajar ini dan selalu dalam keadaan yang fokus.

Permainan dapat menjadi fondasi bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial emosionalnya. Dengan bermain, anak-anak belajar untuk menjalin hubungan dengan orang lain, berbagi, bernegosiasi dan menyelesaikan masalah, juga mempertahankan pendapat/ haknya. Bermain juga mengajarkan

kepemimpinan serta keterampilan berkelompok. Pada penelitian ini permainan yang dilakukan adalah puzzle dan balok yang dilakukan anak secara berkelompok.

Penelitian Dawiyah, 2016 yang membahas tentang penerapan permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak, dimana hasil penelitiannya dapat meningkatkan keterampilan sosial emosional anak pada TK Dharma Wanita Grenden. Kemudian pada penelitian yang dilakukan oleh Syahputri, 2016 pada penelitian yang dia hasilkan menunjukkan bahwa kegiatan dalam permainan balok sangat berpengaruh secara signifikan terhadap anak peningkatan keterampilan sosial emosional yang diteliti pada anak berumur 4 sampai 5 tahun pada TK Negeri Pembina Stabat.

Octaviawati, 2012, dalam penelitiannya, yang melakukan tindakan dengan meningkatkan keterampilan sosial emosional anak dengan menggunakan media permainan puzzle, berdasarkan hasil analisisnya siklusnya meningkat menjadi prasiklus, maka dari itu terjadinya peningkatan terhadap keterampilan sosial emosional anak yang dilakukan menggunakan permainan puzzle pada anak-anak kelompok b di TK Aisyiyah kartasura dinyatakan berhasil. Demikian juga penelitian Setyaningsih dan Wahyuni, 2018 yang melakukan kegiatan mengembangkan keterampilan sosial emosional dan kemandirian anak sebelum memasuki dunia sekolah melakukan kegiatan bermain puzzle yang akhirnya sangat berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan sosial anak.

Pada penelitian yang dilakukan oleh (Effiana, 2009) yang melakukan penelitian terhadap permainan puzzle yang dapat melatih merangsang pemahaman anak dengan keadaan ruangan, melatih anak dalam berkemampuan membayangkan sebuah hal dengan melatih mental, dan juga dapat melatih anak

dalam memecahkan sebuah permasalahan. Sedangkan (yani, 2018) memodifikasi permainan tersebut yang akan mengasah keterampilan anak, dengan melakukan menggambar orang sholat pada puzzle agar melatih anak dalam daya spiritualisasi, kemudian dimainkan oleh anak-anak agar dapat mengasah daya emosi sosial dan interpersonalnya, permainan ini akan mengasah daya kekompetitif anak dan lain sebagainya. Dengan demikian permainan puzzle dan balok akan mendorong peningkatan sosial emosional anak ketika dilakukan dua atau lebih anak/ berkelompok. Hal ini juga sesuai dengan publikasi UNICEF (2018) : *“Play sets the foundation for the development of critical social and emotional knowledge and skills. Through play, children learn to forge connections with others, and to share, negotiate and resolve conflicts, as well as learn self-advocacy skills. Play also teaches children leadership as well as group skills. Furthermore, play is a natural tool that children can use to build their resilience and coping skills”*.

Pada pernyataan diatas merupakan pernyataan yang menyatakan bahwa permainan balok dan puzzle adalah permainan yang efektif terhadap anak berumur 4 sampai 6 tahun dalam meningkatkan keterampilan sosial emosionalnya.

2.7 Kerangka Berfikir

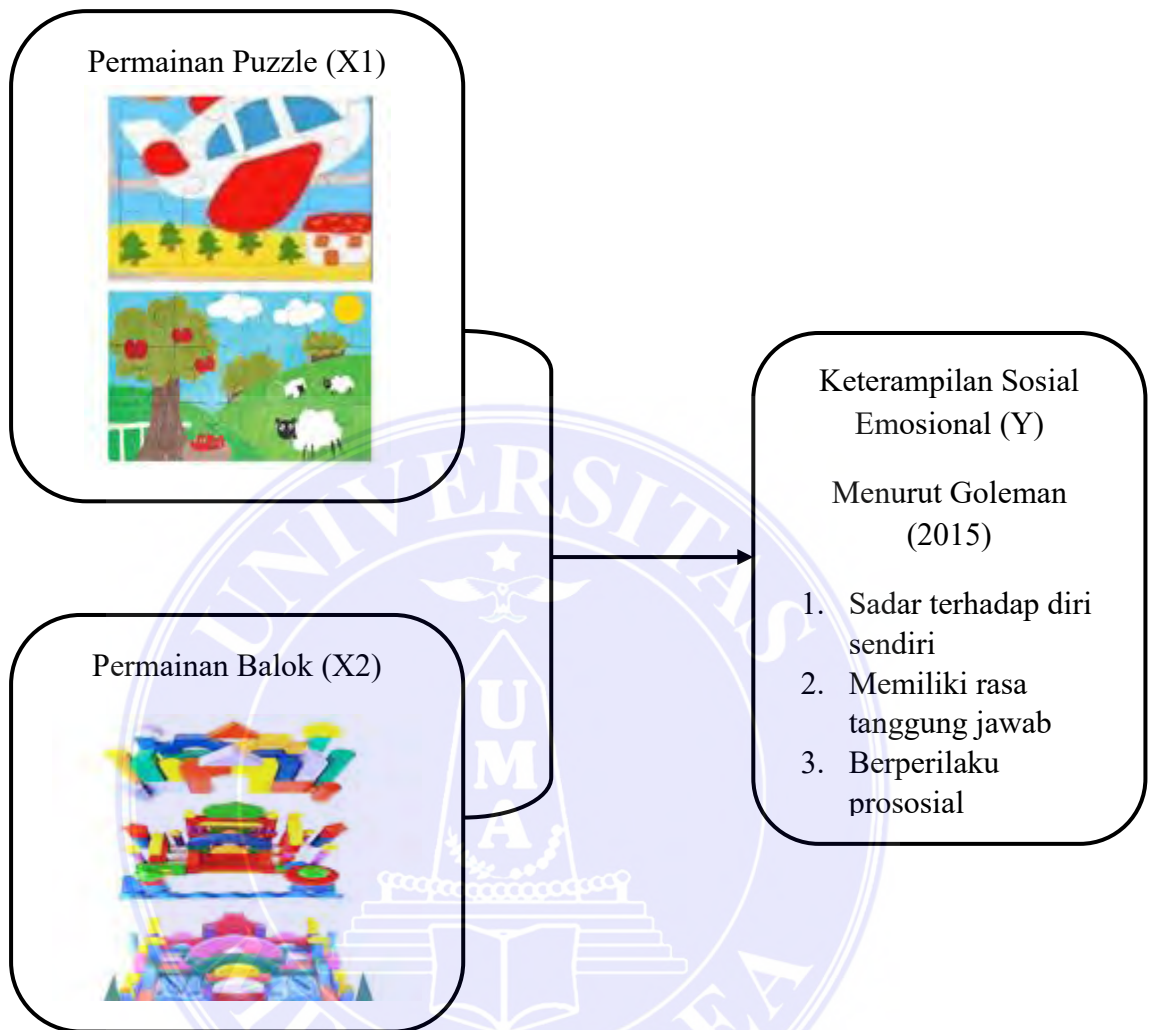
Berdasarkan tinjauan teori di atas, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas permainan puzzle dan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak usia dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi COVID – 19, dimana dalam penelitian ini akan dilihat 1) adanya

efektivitas permainan puzzle (X1) terhadap keterampilan sosial emosional (Y),
2) adanya efektivitas permainan balok (X2) terhadap keterampilan sosial
emosional (Y), 3) adanya efektivitas sekaligus dari permainan puzzle (X1) dan
balok (X2) terhadap keterampilan sosial emosional (Y).

Sesuai dengan pendapat goleman (2015) untuk mengukur keterampilan
sosial emosional dapat diambil dari tiga aspek yaitu:

- a. Sadar terhadap diri sendiri, dengan menunjukkan kemampuan diri sendiri,
mengetahui tentang perasaan sendiri, dan dapat mengendalikan diri, dan
dapat melakukan penyesuaian diri kepada orang lain,
- b. Memiliki rasa tanggung jawab kepada diri sendiri dan orang lain,
tergolong kemampuan dalam mengetahui tentang hak-haknya, mentaati
peraturan yang ada, dapat mengatur diri sendiri, dan dapat menanggung
jawabkan perilaku dalam kebaikan sesama.
- c. Berperilaku prososial yang tergolong memiliki kemampuan bermain dan
bergaul dengan teman-teman yang seusianya, dapat paham atas sebuah
perasaan, dapat menerima respon, mau membagi milik pribadi, dan
menghargai hak dan orang lain yang melakukan tindakan berpendapat,
dapat toleransi antar manusia, dan memiliki perilaku yang sopan.

Hal tersebut digambarkan dalam kerangka konseptual di bawah ini:



2.8 Hipotesis

Jawaban yang belum nyata hasilnya dan masih dalam proses pembuktian dalam proses penelitian yang terdapat pada rumusan masalah pada penelitiannya yang dibuat dalam bentuk pertanyaan merupakan pengertian dari hipotesis. Maka penelitian yang dilakukan berdasarkan dari latar belakang masalah, rumusan masalah, serta landasan teori dapat dirumuskan sebagai berikut ini:

2.8.1 Ada efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19

2.8.2 Ada efektivitas permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19

2.8.3 Ada perbedaan efektivitas permainan puzzle dengan permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa Pandemi Covid-19



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pada penelitian ini merupakan eksperimen yang akan dikembangkan oleh penulis. Metode penelitian eksperimen adalah metode yang dilakukan dalam pencarian hal yang dapat berpengaruh terhadap sesuatu perlakuan pada kondisi yang dapat dikendalikan. Adapun bentuk desain eksperimen dalam penelitian yang dilakukan ini adalah *Quasi Experimental Design*. Dimana desain ini mempunyai beberapa kelompok yang mengontrolnya. Kemudian bentuk dari desain ini nantinya akan digunakan adalah *pretest-posttest control group design*.

Pada metode yang dilakukan pada penelitian ini yaitu *pretest-posttest control group design* memiliki 3 kelompok dan akan diberi pengetahuan tentang keadaan awal apakah masih ada perbedaan antara dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian hasilnya jika baik maka eksperimen tidak berbeda dengan cara signifikan. (Sugiono, 2013).

Tabel 3.1. Desain Pola Penelitian Eksperimen

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Post-test
E1	O1	X1	O2
E2	O3	X2	O4
K	O5	X3	O6

Keterangan :

O1,3,5 = sebelum memberikan perlakuan, maka diberikan pre-tes terlebih dahulu

X1 = memberikan permainan puzzle dalam melakukan perlakuan

- X2 = memberikan permainan balok dalam melakukan perlakuan
- X3 = Tidak ada perlakuan/ pembelajaran konvensional
- O2,4,6 = setelah diberikan perlakuan maka diberikan Post-tests

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian ini di PAUD MBAH CERIA (NPSN : 69989994), Jl Bunga Wijaya Kusuma No 58, Padang Bulan Selayang, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Prov. Sumatera Utara.

Penelitian ini dilaksanakan selama dua bulan yaitu sejak bulan Februari 2021 s.d. bulan April 2021, dan diharapkan mencapai target selama 5 bulan yang dimulai dari penyusunan proposal penelitian hingga laporan penelitian selesai.

3.3 Identifikasi Variabel

Variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) merupakan Variabel yang akan digunakan dalam penelitian ini. Variabel bebas dalam penelitian ini ada dua yaitu: variabel bebas pertama (X1) yang merupakan permainan puzzle dan variabel bebas kedua (X2) merupakan permainan balok, variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah sosial emosional anak.

3.4 Definisi Operasional

Untuk memperjelas arti variabel-variabel yang diinginkan dalam suatu penelitian, maka perlu dikemukakan definisi secara operasional untuk tiap variabel yang digunakan, definisi diuraikan berdasarkan kumpulan beberapa teori.

3.4.1 Sosial Emosional Anak

Keterampilan sosial emosional adalah kemampuan dalam pencapaian terhadap kemandirian dengan sebuah perasaan yang akan membuat rasa ingin tahu kepada lingkungan sekitarnya. Keterampilan sosial emosional diukur berdasarkan aspek-aspek menurut Goleman (2015) yaitu sebagai berikut:

1. Kesadaran diri dan tanggung jawab. Kesadaran diri mengarah pada sebuah spektrum dan yang secara tidak langsung merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, memahami perasaan dan pikirannya untuk ikut terlibat dalam situasi yang sulit. Spektrum kesadaran diri meliputi:
 - a. *Primal Empathy* (empati terpenting), yaitu perasaan terhadap orang yang lain, merasakan tanda isyarat emosi. Suatu kemampuan untuk merasakan isyarat-isyarat nonverbal dengan orang lain dalam berinteraksi dengan orang lain. Dan kemampuan merasakan emosi orang lain berupa sebuah kemampuan jalan-rendah yang berlangsung spontan dan cepat atau muncul dan gagal dengan cepat dan otomatis.
 - b. *Attunement* (penyesuaian atau adaptasi), yaitu mendengarkan dengan kemauan penuh, membiasakan diri mendengarkan seseorang. Perhatian yang melampaui empati sesaat kehadiran yang bertahan untuk melancarkan hubungan yang baik, yaitu dengan menawarkan perhatian total kepada seseorang dan mendengarkan sepenuhnya, berusaha memahami orang lain lebih daripada menyampaikan maksud tertentu. Mendengarkan secara mendalam seperti itu kelihatannya merupakan kemampuan alamiah.

- b. *Empathic accuracy* (empati yang tepat), yaitu memahami pikiran gagasan, perasaan dan kehendak orang lain. Ketepatan empatik dibangun di atas empati dasar namun menambahkan suatu pengertian lagi yaitu adanya suatu kemampuan untuk memahami pikiran, perasaan dan maksud orang lain dalam berinteraksi dengan orang lain sehingga tercipta interaksi yang baik dan harmonis.
- c. *Social cognition* (kesadaran sosial), yaitu mengetahui bagaimana kehidupan bersosialisasi terjadi. Orang yang memiliki kemahiran dalam proses mental ini akan banyak mengetahui apa yang diharapkan dalam kebanyakan situasi sosial. Kemahiran sosial ini dapat dilihat pada diri mereka yang secara tepat membaca arus-arus politik dalam sebuah organisasi.
2. Prilaku prososial, merupakan kemampuan merasakan perasaan orang lain, atau sekadar tahu apa yang mereka pikirkan ataupun inginkan, tidak sama sekali menjamin sebuah keberhasilan dalam suatu interaksi. Prilaku prososial terbentuk dalam kesadaran sosial untuk memenuhi sebuah interaksi yang lancar dan efektif. Spektrum Prilaku prososial meliputi:
- a. *Synchrony* (Sinkroni), yaitu menginteraksikan dengan lancar pada level non verbal. Sebagai landasan, sinkroni adalah batu fondasi yang menjadi landasan di banggunya aspek-aspek lain. Kegagalan dalam sinkroni merusak kompetensi sosial, membuat interaksi menjadi tidak selaras. Sinkroni memungkinkan kita bergerak dengan anggun melalui tarian nonverbal bersama orang lain dengan tanda-tanda sinkroni mencakup rentang interaksi yang terkonsentrasi

secara harmonis, dari senyuman atau mengangguk pada waktu yang tepat untuk semata-mata mengarahkan tubuh kita pada orang lain.

- b. *Self Presentation* (Presentasi Diri Pribadi), yaitu mempresentasikan diri sendiri dengan efektif. Suatu kemampuan untuk menampilkan diri sendiri secara efektif untuk menghasilkan kesan yang dikehendaki. Salah satu hal yang di pandang penting dalam presentasi diri yaitu adanya kemampuan untuk “mengendalikan dan menutupi”. Orang yang mahir dalam pengendalian itu merasa percaya diri dalam segala situasi sosial, memiliki kemampuan untuk bertindak yang sesuai pada tempatnya. Dengan begitu mereka dengan mudah bisa tampil tenang dan penuh kendali diri.
- c. *Influence* (Pengaruh), yaitu menghadirkan jalan keluar dari interaksi sosial. Pengaruh suatu kemampuan untuk mempengaruhi orang lain agar dapat membentuk hasil interaksi sosial yang baik. Dengan menggunakan kemampuan bicara yang hati-hati dan adanya kendali diri dan mendekati orang lain dengan perilaku profesional, tenang, dan penuh perhatian.
- d. *Concern* (Peduli), yaitu peduli terhadap orang lain sesuai dengan kebutuhan dan perilaku masing-masing individu. Merupakan kemampuan seseorang untuk berbelas kasihan, peduli akan kebutuhan orang lain dan melakukan tindakan yang sesuai dengan hal itu. Kepedulian mendorong kita untuk mengambil tanggungjawab apa yang perlu dilakukan dengan baik dan akan menimbulkan orang-orang yang prihatin, yaitu seseorang yang

paling bersedia mengambil waktu dan berusaha untuk membantu seorang koleganya.

3.4.2 Permainan balok

Permainan balok merupakan alat bermain yang dapat membangun kreatifitas anak dalam membangun kontruksi dalam berbagai bentuk dan beraneka macam warna-warna. Permainan balok bagi anak merupakan melatih tumbuh kembang anak dalam menstimulasi system motorik halus, anak dapat berimajinasi, dapat berkreatifitas tanpa batas, melatih konsentrasi yang lebih kuat, dan mengenal berbagai warna-warna serta mengenal macam-macam bentuk geometri. (Fadlillah, 2017).

3.4.3 Permainan Puzzle

Permainan puzzle adalah permainan bongkar pasang dengan bentuk dan warna yang beraneka ragam. Melalui permainan puzzle maka anak dapat melatih ketangkasan jari, koordinasi mata dan tangan, mengasah otak, mencocokkan bentuk, melatih kesabaran, memecahkan masalah. (Yuliani, 2008).

3.5 Populasi dan Subyek Penelitian

3.5.1 Populasi

Wilayah generalisasi pada objek maupun subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang dapat ditentukan berdasarkan penelitian yang dibahas dan diberikan hasil kesimpulan merupakan pengertian dari populasi. (Sugiyono, 2012). Maksudnya adalah memiliki kesimpulan-kesimpulan pada objek-objek, atau kejadian yang nantinya akan dicari tahu lebih lanjut. Populasi adalah persatuan dari keseluruhan individu dan objek yang akan diteliti yang memiliki

karakteristik yang sama. Karakteristik itu berupa usia, jenis kelamin, dan data-data yang berkaitan dengan penelitian yang akan dijalani. Pada penelitian ini penulis menggunakan populasi terhadap seluruh anak didik di PAUD Mbah Ceria yang membutuhkan tujuh puluh lima anak dalam melakukan penelitian ini. PAUD Mbah Ceria terdiri dari empat kelas; yaitu Kelas A Anggrek, Kelas B Lili, Kelas B Mawar dan Kelas B Melati.

Dimana Kelas A Anggrek terdapat anak laki-laki sebanyak 5 orang dan anak perempuan sebanyak 17 orang, Kelas B Lili terdapat anak laki-laki sebanyak 8 orang dan anak perempuan sebanyak 10 orang, Kelas B Mawar terdapat anak laki-laki sebanyak 7 orang dan perempuan 10 orang dan Kelas B Melati terdiri dari laki-laki 8 orang dan anak perempuan sebanyak 10 orang. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.2 Populasi Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas A Anggrek	5	17	22
Kelas B Lili	8	10	18
Kelas B Mawar	7	10	17
Kelas B Melati	8	10	18
			75

3.5.2 Subyek Penelitian

Bagian-bagian dari populasi yang dipilih agar peneliti dapat mengamati dalam sebuah penelitian disebut dengan subyek penelitian, akan tetapi subyek penelitian memiliki ukuran yang kecil dari populasi yang fungsinya menjadi wakil dari populasi. (Nurhayati, 2012). Pada penelitian ini menggunakan subyek penelitian yaitu tiga kelas di PAUD Mbah Ceria, yaitu Kelas B Lili, Kelas B

Mawar dan Kelas B Melati yang berjumlah tiga puluh empat anak, dengan demikian sampel ini 45 % (empat puluh lima persen) dari total populasi.

Pada penelitian ini memiliki rincian kelas yang berupa, dari Kelas B Lili terdapat anak laki-laki sebanyak 8 orang dan anak perempuan sebanyak 10 orang, Kelas B Mawar terdapat anak laki-laki sebanyak 7 orang dan perempuan 10 orang dan Kelas B Melati terdiri dari laki-laki 8 orang dan anak perempuan sebanyak 10 orang. Pada penelitian ini menggunakan teknik sampling yang digunakan dalam penentuan jumlah subyek penelitian merupakan sampling sensus (jenuh). Menurut penelitian (Sugiyono, 2014) yang menjelaskan teknik sampling jenuh yaitu teknik yang menentukan subyek penelitian apabila anggota populasi yang digunakan sebagai subyek penelitian. Oleh karena itu penulis menggunakan teknik tersebut dalam penelitian ini karena memiliki jumlah populasi yang terbilang cukup kecil. Adapun subyek penelitian dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3.3 Subyek Penelitian

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Kelas B Lili	5	6	11
Kelas B Mawar	6	5	11
Kelas B Melati	4	8	12
			34

3.6 Teknik Pengambilan Subyek Penelitian

Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan teknik pengambilan sampel purposive yang merupakan teknik yang menentukan subyek penelitian dengan melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu.

Kriteria Pengambilan subyek penelitian dilakukan jika memenuhi :

1. Usia anak berada antara 5 hingga 6 Tahun

2. Memiliki katogori perkembangan anak yang masih belum berkembang, tetapi dalam proses berkembang dan akan berkembang sesuai dengan harapan, maka dari itu memiliki penentuan kategori seperti: belum berkembang, mulai berkembang, berkembang sesuai dengan yang diharapkan, dan berkembang dengan sangat baik sekali. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan studi dokumen dengan cara melihat serta mencatat harian siswa yang ada pada masing-masing guru.

Maka dari itu hasilnya terdapat subjek yang akan berhasil terpilih sesuai dengan kriteria yang ditentukan tersebut di atas adalah sebanyak tiga puluh empat anak. Kemudian, sesuai design penelitian disebar pada kelompok Eksperimen (E1) sebanyak sebelas anak, Eksperimen (E2) sebanyak sebelas anak dan Kontrol (K) sebanyak dua belas anak.

Pengelompokan dari masing-masing kelas adalah Kelas B Lili sebagai kelompok eksperiman satu (E1) yang mendapat perlakuan permainan puzzle, Kelas B Mawar sebagai kelompok eksperiman dua (E2) yang mendapat perlakuan permainan balok dan Kelas B Melati sebagai kelompok kontrol (K) dengan perlakuan secara konvensional yang biasa dilakukan yaitu dengan bercakap – cakap tanpa alat peraga .Adapun kelompok penelitian ini dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 3.4 Kelompok Penelitian

Kelas	Kelompok	Jumlah
Kelas B Lili	Eksperimen (E1)	11
Kelas B Mawar	Eksperimen (E2)	11
Kelas B Melati	Kontrol (K)	12

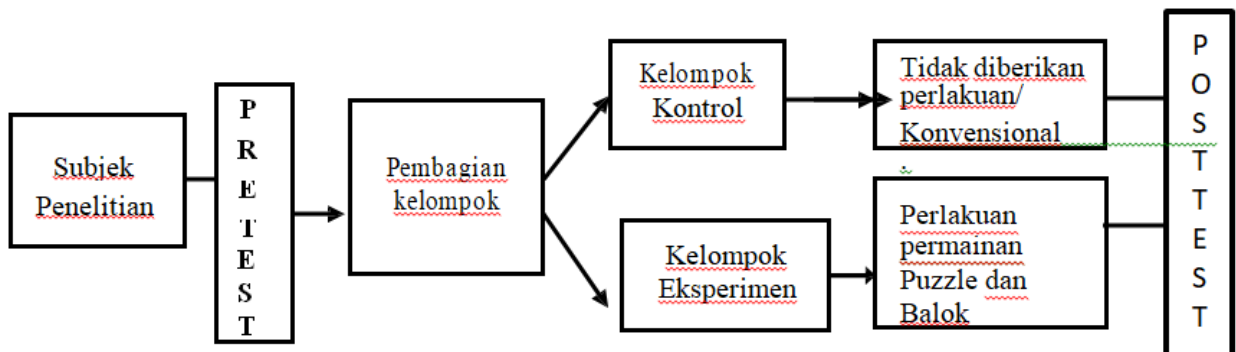
3.7 Metode Pengumpul Data

Penelitian ini memiliki teknik metode pengumpulan data yang berasal dari langkah-langkah yang strategis, penelitian ini dilakukan agar penulis mendapatkan data sesuai dengan yang diharapkan. Apabila penulis tidak menggunakan metode pengumpulan data maka peneliti tidak akan memperoleh standar data yang harusnya diperoleh dengan cara melakukan pengamatan terhadap objek dan melakukan wawancara terhadap guru dan murid, serta melakukan kuisioner, dokumentasi atau penggabungan dari semua teknik. (Sugiono, 2013).

Alat yang digunakan pada proses observasi dalam penelitian ini yaitu lembar checklist keterampilan sosial emosional anak. Teknik pengumpulan data diperoleh dari lapangan dan dirangkum oleh penulis dengan menggunakan checklist butir item pada lembar observasi keterampilan sosial emosional anak. Data-data tersebut dikumpulkan menjadi data pretest dan posttest yang nantinya akan diolah dengan cara menganalisa data.

3.8 Prosedur Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini memiliki prosedur dengan penentuan rancangan penelitian yang dirancang terlebih dahulu. Pada penelitian ini menggunakan desain rancangan pre-test dan post-test control group design. Rancangan penelitian ini memiliki kelompok-kelompok yaitu eksperimen dan kontrol. Adapun rancangan penelitian dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 3.1 Design Penelitian Experimental

Kemudian peneliti melakukan pra-penelitian di PAUD Mbah Ceria untuk mengetahui populasi penelitian. Ditemukan objek yang setara, sesuai kaidah metode eksperimen, yaitu tiga kelas kelompok B, berusia 5-6 tahun sebanyak 34 anak, yang kemudian menjadi sampel penelitian. Kemudian, sesuai design penelitian yang dibuat yaitu pada kelompok eksperimen satu (E1) sebanyak 11 orang, kelompok eksperimen dua (E2) sebanyak 11 orang dan kelompok kontrol di dalam penelitian (K) sebanyak 12 orang sesuai dengan rancangan nonequivalent Control Group Design. Pembagian dengan jumlah proporsional. Setelah pengelompokan dilakukan pretest.

Langkah selanjutnya adalah pelaksanaan beberapa kali perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Dalam hal ini dilakukan sebanyak 17 kali perlakuan yang dilakukan dalam frekuensi 2 kali pertemuan dengan waktu seminggu yaitu hari rabu dan jumat. Kelompok eksperimen pertama (E1) sebanyak sebelas anak dilakukan permainan puzzle dan kelompok eksperimen kedua (E2) sebanyak sebelas anak dilakukan permainan balok. Untuk kelompok kontrol (K) sebanyak duabelas anak tidak dilakukan perlakuan dalam artian mengikuti kegiatan

konvensional hanya bercakap-cakap tanpa alat peraga. Data hasil pretest maupun posttest akan dianalisis menggunakan SPSS for Windows.

Penelitian ini menggunakan instrument keterampilan sosial emosional pada anak, yang merupakan instrument yang diolah berdasarkan pendapat Goleman (2015). Instrumen tersebut akan diceklis untuk setiap subyek penelitian, sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan.

Penelitian ini memiliki skala yang disebut dengan *rating scale* yang merupakan pada tiap angka memberikan jawaban alternative terhadap item-item instrument yang ada (Sugiyono, 2013) yang mana jawaban-jawaban ini masih belum berkembang yaitu 1, mulai berkembang yaitu 2, berkembang sesuai harapan yaitu 3, dan berkembang dengan sangat baik sekali yaitu 4.

Tabel 3.2 Skala Penilaian

Nilai	Keterangan	Jawaban
1	Belum Berkembang	Tidak pernah
2	Mulai Berkembang	Kadang-kadang
3	Berkembang Sesuai Harapan	Sering
4	Berkembang Sangat Baik	Selalu

Tabel berikut ini adalah kisi-kisi yang ada pada instrumen penelitian yang dilakukan dalam melakukan pengukuran keterampilan sosial emosional anak :

Tabel 3.3 Kisi-Kisi Instrumen keterampilan sosial emosional anak

Nama :

Kelompok :

No	Aspek	Indikator		Skor Penilaian				Penjelasan Item
				4	3	2	1	
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi					Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2	Memperlihatkan kehati – hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)					Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)					Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya					Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas					Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri					Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri					Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya					Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih milih

							teman
9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar						Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
10	Berbagi dengan orang lain						Anak mau berbagi dengan teman yang lain
11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain						Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)						Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
13	Bersikap kooperatif dengan teman						Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
14	Menunjukkan sikap toleran						Anak dapat menghargai teman
15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada						Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat						Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB (Belum Berkembang)

2= Kadang – kadang =MB (Mulai Berkembang)

3= Sering = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= Selalu = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Tabel berikut ini adalah kisi-kisi pada instrumen penelitian dalam melakukan permainan puzzle :

Tabel 3.4 Kisi-Kisi Instrumen permainan puzzle

No	Aspek	Indikator	Sumber Data
1	Perencanaan Permainan	1 Perumusan tujuan permainan	Anak
		2 Perencanaan jenis puzzle yang digunakan	
		3 Perencanaan aturan permainan	
2	Pelaksanaan Permainan	1 Persiapan	Anak
		a. Guru mengkoordinasikan anak didik pada suasana kelas yang menyenangkan	
		b. Guru menyediakan media puzzle yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran	
		c. Guru menyampaikan tema pembelajaran	
		d. Guru memberikan apersepsi berdasarkan tema berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan	
		e. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi atau suatu hal	
		f. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang media permainan puzzle	
		2 Pelaksanaan	
		a. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kegiatan yang telah dijelaskan	
		b. Guru membimbing dan memantau kegiatan anak sampai selesai	
3	Evaluasi Permainan	1 Guru memberikan evaluasi mengenai kegiatan apa yang telah dilakukan	Anak
		2 Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan	

Tabel berikut ini adalah kisi-kisi pada instrumen penelitian dalam melakukan permainan balok :

Tabel 3.5 Kisi-Kisi Instrumen permainan balok

No	Aspek	Indikator	Sumber Data
1	Perencanaan Permainan	1 Perumusan tujuan permainan	Anak
		2 Perencanaan jenis balok yang digunakan	
		3 Perencanaan aturan permainan	
2	Pelaksanaan Permainan	1 Persiapan	Anak
		a. Guru mengkoordinasikan anak didik pada suasana kelas yang menyenangkan	
		b. Guru menyediakan media balok yang dibutuhkan untuk kegiatan pembelajaran	
		c. Guru menyampaikan tema pembelajaran	
		d. Guru memberikan apersepsi berdasarkan tema berisi tentang hal-hal yang berkaitan dengan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan	
		e. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk menjawab pertanyaan tentang keterangan informasi atau suatu hal	
		f. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang media permainan balok	
		2 Pelaksanaan	
		a. Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk mencoba kegiatan yang telah dijelaskan	
		b. Guru membimbing dan memantau kegiatan anak sampai selesai	
3	Evaluasi Permainan	1 Guru memberikan evaluasi mengenai kegiatan apa yang telah dilakukan	Anak
		2 Guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya tentang kegiatan yang sudah dilaksanakan	

Dalam pelaksanaan perlakuan puzzle dan balok terhadap kelompok eksperimen, pertama guru mempersiapkan alat dan bahan dalam melakukan permainan yang digunakan dalam persiapan penyediaan permainan puzzle dan balok pada kelas eksperimen, dan menyediakan lembar tugas dan permainan yang biasa dilakukan pada kelas kontrol. Untuk kelas eksperimen, guru membagi, tiga grup untuk permainan puzzle dan tiga grup untuk permainan balok. Kemudian guru menyiapkan alat dan bahan. Pada penelitian ini dibagi pada satu kelompok yang terdiri dari 3 hingga 4 orang anak. Kemudian guru membagi anak-anak menjadi 3 grup yang bertujuan untuk dapat mengawasi anak-anak serta dapat mengontrol secara baik. Pada proses ini guru dapat menjelaskan proses dari permainan-permainan yaitu puzzle dan balok dimulai dari awal permainan hingga selesai kepada anak-anak untuk lebih mudah memainkan permainan dengan baik dan efisien. Guru melakukan Gerakan permainan terlebih dahulu karena siswa diusia dini maka dari itu guru wajib mencontohkan dan memberikan arah permainan yang akan dimainkan. Guru juga menjelaskan aturan-aturan yang ada pada permainan ini seperti anak murid tidak boleh melakukan tindakan rebutan dan harus melakukan kerja sama pada setiap kelompok dengan baik. Kemudian guru akan menjelaskan peraturan dalam permainan kepada anak-anak agar tidak melakukan tindakan rebutan dan melakukan permainan ini dengan melakukan kerja sama dengan baik kepada teman-temannya. Guru juga menjelaskan kepada murid, bahwa kelompok yang akan menang adalah kelompok yang berhasil lebih cepat dalam melakukan penyusunan puzzle dan balok dalam kurun waktu permainan 10 hingga 15 menit, tujuannya adalah agar murid tidak main-main dalam melakukan permainan ini dan dapat berkonsentrasi dalam penyelesaian

permainan. Setelah anak-anak selesai melaksanakan permainan, anak-anak akan diperintahkan untuk menyebutkan nama dan bentuk dari puzzle dan balok tersebut, sehingga anak akan lebih mudah mengingat yang telah diajarkan oleh gurunya dan menikmati prosesnya karena sambil bermain bersama. Permainan puzzle yang diberikan berjumlah 10 keping dan sama jumlahnya semua pada tiap kelompok. Permainan balok berjumlah 300 keping yang dibagi menjadi 3 grup, sehingga masing masing grup memperoleh 100 keping balok. Pelaksanaan perlakuan puzzle dan balok terhadap kelompok eksperimen dilakukan 3-6 kali perlakuan, hingga anak menikmati, merasa nyaman dan terbiasa dengan permainan tersebut.

Pelaksanaan permainan puzzle dan balok terhadap kelompok eksperimen dapat diuraikan sebagai berikut:

Permainan puzzle:

1. Media permainan puzzle yang akan digunakan harus telah disediakan oleh guru sebelumnya
2. Anak-anak dibagi menjadi 3 grup (sebagai eksperimen 1) oleh guru
3. Guru menjelaskan dan mencontohkan proses permainan puzzle
4. Aturan telah diberikan kepada anak-anak oleh guru
5. Anak-anak dibebaskan oleh guru untuk dapat memilih berbagai macam puzzle yang mereka suka

Permainan balok :

1. Guru menyiapkan media Balok yang akan digunakan
2. Guru membagi anak menjadi tiga grup (sebagai Eksperimen 2)
3. Guru menjelaskan dan mencontohkan proses Permainan balok
4. Guru menjelaskan aturan bermain
5. Guru membebaskan kan untuk memilih berbagai jenis balok yang mereka sukai

3.9 Teknik Analisis Data

3.9.1 Uji normalitas

Uji normalitas berfungsi dalam penelitian dengan menggunakan variabel-variabel yang mendistribusikan data pada penelitian yang telah disebarkan dengan cara yang normal. Apabila populasi dari subyek penelitian yang digunakan tidak normal maka terjadinya cacat terhadap asumsi normalitas pada tes statistik sehingga kesimpulan tidak dapat berlaku. Pada penelitian ini melakukan pengukuran normalitas menggunakan Shapiro Wilk. Alasan pemilihan uji analisis ini adalah karena jumlah subyek penelitian dibawah lima puluh. Pendistribusian data penelitian yang dilakukan dengan cara normal dalam uji Shapiro Wilk apabila nilai $p > \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$. (Santoso, 2014:191)

3.9.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan dalam memeriksa apakah subyek penelitian yang diambil dari populasi yang serupa jenisnya. Populasi dikatakan homogen jika nilai $p > \alpha$, dimana $\alpha = 0,05$.

Jika uji asumsi data terpenuhi dimana data terdistribusi yang serupa dan normal, dalam melakukan pengujian akan dilanjutkan dengan perhitungan nilai

dari statistik parametrik, namun jika uji asumsi tidak terpenuhi maka akan dilanjutkan dengan statistik non parametrik.

3.9.3 Uji Hipotesis

3.9.3.1 Uji T-Test

Untuk menguji hipotesis yang diajukan untuk penelitian dengan menggunakan Uji-t (paired subyek penelitian t test) dalam menguji perbedaan dengan keadaan awal dengan keadaan akhir yang diuji. Dalam pengujian hipotesis komparatif pada dua subyek penelitian yang sama satu dengan yang lainnya apabila data membentuk sebuah interval dan ratio, dapat menggunakan t-test subyek penelitian yang memiliki pasangan. (Sugiono, 2013)

Adapun rumus hipotesisnya sebagai berikut.

- a. H_{a1} : Terdapat pengaruh penggunaan pendekatan permainan puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi COVID 19.
- b. H_{a2} : Terdapat pengaruh penggunaan pendekatan permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi COVID 19.

Pengambilan keputusan t-test Subyek penelitian berpasangan :

1. Jika nilai Sig. (2 tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima
2. Jika nilai Sig. (2 tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak

3.9.3.2 N-Gain Score

Normalized Gain atau N-Gain yang memiliki tujuan untuk mendapatkan efektivitas pada pendekatan di dalam penelitian kelas eksperimen dan control

dengan pre-test dan post-test. Cara menghindari kesalahan perhitungan manual, perhitungan dilakukan dengan aplikasi SPSS pada windows.

Adapun formula hipotesisnya sebagai berikut.

- a. Ha3: Permainan puzzle efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi COVID-19
- b. Ha4: Permainan balok efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada masa pandemi COVID -19

Klasifikasi N-Gain Score

Berdasarkan nilai N-Gain, pembagian score gain adalah :(Melzer dalam Syahfitri, 2008)

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

- 5.1.1 Ada efektivitas permainan puzzle dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Nilai N-Gain Score untuk permainan puzzle adalah 0,4709, artinya efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori sedang.
- 5.1.2 Ada efektivitas permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Nilai N-Gain Score untuk permainan balok adalah 0,4800, artinya efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19 berada pada kategori sedang.
- 5.1.3 Ada perbedaan efektivitas antara permainan puzzle dengan permainan balok dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19. Nilai N-Gain Score untuk permainan puzzle adalah 0,4709 dan nilai N-Gain Score untuk permainan balok adalah 0,4800, selisih nilai sebesar 0,0091 karena nilai rata-rata N-Gain Score untuk permainan balok adalah yang tertinggi, dapat disimpulkan permainan balok adalah yang paling efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial emosional anak di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi Covid-19.

5.2 Saran

5.2.1 Bagi Kepala Sekolah

Kepala Sekolah diharapkan dapat melengkapi media permainan anak sebagai media pembelajaran khususnya dalam mendukung perkembangan sosial emosional anak, sehingga penggunaan media pembelajaran di sekolah tidak hanya memfokuskan pada perkembangan motorik dan kognitif anak.

5.2.2 Bagi Guru

Tenaga pendidik diharapkan mau berkreasi dan berinovasi dalam menggunakan media pembelajaran, bukan hanya menggunakan media dari sekolah, bisa juga dari alam sekitar atau permainan tradisional daerah setempat, dengan penyesuaian dengan aspek yang mendukung perkembangan sosial emosional anak, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik, aktif dan menyenangkan.

5.2.3 Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi penelitian selanjutnya, sehingga dapat dikembangkan menjadi penelitian yang lebih baik khususnya dalam aspek sosial emosional, sebab pendekatan terhadap aspek ini kalah dominan dari pendekatan terhadap aspek motorik dan kognitif.

DAFTAR PUSTAKA

- Dawiyah, 2016. Penerapan Bermain Balok Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Kelompok A1 di TK Dharma Wanita Grenden Kecamatan Puger Kabupaten Jember
- Desiyani Yani. 2018. Ayo Main Bareng (Inspirasi Permainan Edukatif Orang Tua Bersama Anak Sesuai Usia). Penebar Swadaya Grup. Jakarta
- Dewi dkk, 2016, Penerapan Metode Bermain Berbantuan Media Puzzle untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Pada Anak.e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha. Volume 4. No. 1
- Erikson EH. 1987. *Childhood and Society*. Publised in Paladin Books.Hazell Watson & Viney Limited. Great Britain
- Erikson, Erik. 2010. *Childhood and Society*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fadlillah, M. 2017. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana
- Fadlillah, M. 2014. *Desain Pembelajaran PAUD*. Jogjakarta. Ar-Ruzz Media
- Goleman, D. . 2015. *Kecerdasan Emosional*. PT. Grammedia Pustaka Utama
- Ismail, Andang. 2011. *Education Games*. Pro U Media. Jogjakarta
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Diva Press Anggota IKAPI. Yogyakarta
- Kurnia, Sari (2015) *Penerapan Contextual Teaching And Learning Di Taman Anak Sanggar Anak Alam (Ta Salam) Yogyakarta*
- Learning through play Strengthening learning through play in early childhood education programmes*. Education Section, Programme Division. Published by UNICEF. 2018
- Nur Intan, 2019. *Meningkatkan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Media Permainan Kotak Sortasi Di Kelompok B Tk Yaa Bunayya Hidayatullah*. Thesis
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah*. Buletin Psikologi

- Octaviawati, Clarinta Setyo. 2012. Upaya Peningkatan Keterampilan Emosi Melalui Permainan Puzzle Kelompok B di TK Aisyiyah Cabang Kartasura
- Rachmawati, Ali Nugraha. 2013. Metode Pengembangan Sosial Emosional. Universitas Terbuka. Tangerang.
- Risaldy, Sabil, Meity H. 2014. Panduan Mengatasi Permasalahan Anak Usia Dini. PT. Luxima Metro Media. Jakarta
- Setyaningsih dan Wahyuni, 2018. Stimulasi Permainan Puzzle berpengaruh terhadap Keterampilan Sosial Dan Kemandirian Anak Usia Prasekolah.
- Soetjiningsih.IG, N, Gde Ranuh. 2016. Tumbuh Kembang Anak. EGC. Jakarta.
- Sudono, Anggani. 2000. Sumber Belajar dan Alat Permainan. PT Grasindo. Jakarta.
- Sugiono, 2013. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Penerbit Alfabeta, Bandung
- Sujiono YN. 2009. Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. PT Indek. Jakarta;
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya. Jakarta: Kencana
- Suyadi dan Maulidya Ulfal. 2015. Konsep Dasar PAUD, PT Remaja Rosdakarya. Bandung
- Syahputri, Ratih Dewi (2016) Pengaruh Permainan Balok terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Emosional Anak Pada Usia 4-5 Tahun di TK Negeri pembina Stabat Kec.Stabat keb.Langat.Undergraduate thesis, UNIMED.
- Syahputri, Ratih Dewi (2016) Pengaruh Permainan Balok terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Emosional Anak Pada Usia 4-5tahun di TK Negeri Pembina Stabat
- Tatik Ariyanti. 2016. Pentingnya Pendidikan Anak Usia Dini Bagi Tumbuh Kembang Anak. PG PAUD Universitas Muhammadiyah Purwokerto. Jurnal Dinamika Pendidikan Dasar Volume 8, NO 1, Maret 2016
- Yuriastien, Effiana,dkk. 2009. Games Therapy untuk Kecerdasan Bayi & Balita. Jakarta: Wahyu Media

Zeptyani, Putu Ayu Ditha (2020) Pengaruh Project-Based Outdoor Learning Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Perilaku Belajar Anak Di Paud Gugus Ii Flamboyan Penebel Tahun Ajaran 2019/2020. Under graduate thesis, Universitas Pendidikan Ganesha

Perundang-undangan :

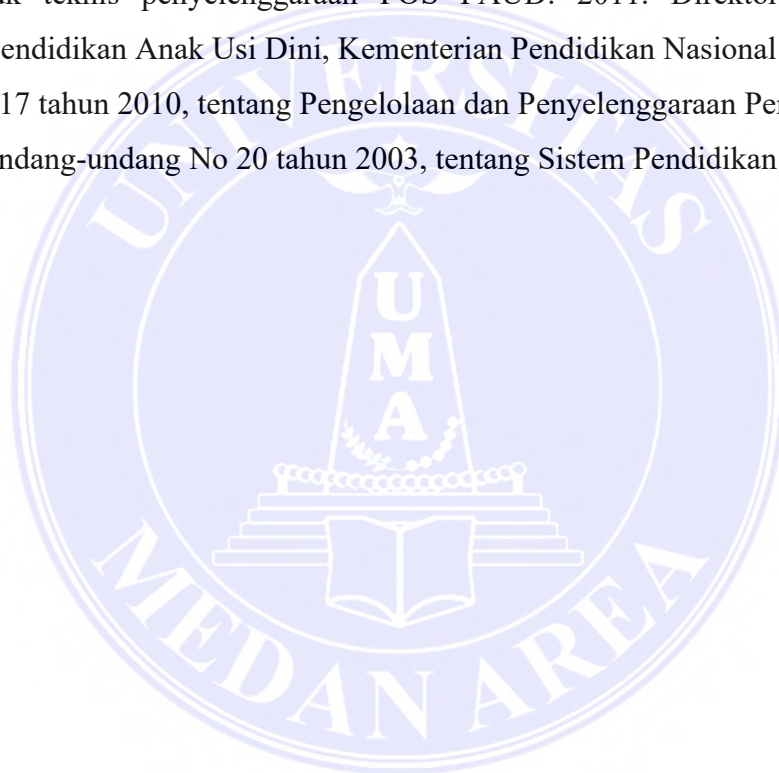
Permendikbud No. 137 Tahun 2014

Permendikbud 146 tahun 2014

Petunjuk teknis penyelenggaraan POS PAUD. 2011. Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usi Dini, Kementerian Pendidikan Nasional

PP No 17 tahun 2010, tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan

Undang-undang No 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional



Lampiran 1

INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

PRE TEST

Nama :

Kelompok :

No	Aspek	Indikator		Skor Penilaian				Penjelasan Item
				4	3	2	1	
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi					Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2	Memperlihatkan kehati – hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)					Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)					Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya					Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas					Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri					Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri					Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya					Anak dapat bermain dengan semua teman,

							tidak memilih milih teman
	9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar					Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
	10	Berbagi dengan orang lain					Anak mau berbagi dengan teman yang lain
	11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain					Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
	12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)					Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
	13	Bersikap kooperatif dengan teman					Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
	14	Menunjukkan sikap toleran					Anak dapat menghargai teman
	15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada					Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
	16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat					Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB (Belum Berkembang)

2= Kadang – kadang =MB (Mulai Berkembang)

3= Sering = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= Selalu = BSB (Berkembang Sangat Baik)

INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

POST TEST

Nama :

Kelompok :

No	Aspek	Indikator		Skor Penilaian				Penjelasan Item
				4	3	2	1	
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi					Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2	Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)					Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)					Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya					Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas					Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri					Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri					Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya					Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih-milih

							teman
	9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar					Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
	10	Berbagi dengan orang lain					Anak mau berbagi dengan teman yang lain
	11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain					Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
	12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)					Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
	13	Bersikap kooperatif dengan teman					Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
	14	Menunjukkan sikap toleran					Anak dapat menghargai teman
	15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada					Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
	16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat					Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan :

1= Tidak pernah = BB (Belum Berkembang)

2= Kadang – kadang =MB (Mulai Berkembang)

3= Sering = BSH (Berkembang Sesuai Harapan)

4= Selalu = BSB (Berkembang Sangat Baik)

Lampiran 2

Data Pre-test dan post-test Perkembangan sosial emosional Anak diPAUD Mbah CeriaKelompokEksperimen1

Kelompok Eksperimen 1																																			
Nama	Pre-test																JLH	Post-test																JLH	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		
Abdil	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	2	19	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	61
Al fatir	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	18	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	63
Al zandra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	19	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	2	4	4	3	51		
Bagas	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	19	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	51		
Bhadra	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	19	4	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	4	3	57		
Hani	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	3	19	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	4	3	2	4	4	3	54		
Keke	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	19	4	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	59			
Dhira	1	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	19	3	3	4	3	2	4	4	3	4	4	3	3	2	4	4	3	53		
Dea	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	20	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	63		
Ranisyah	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	59		
Raya	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	19	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	2	57		

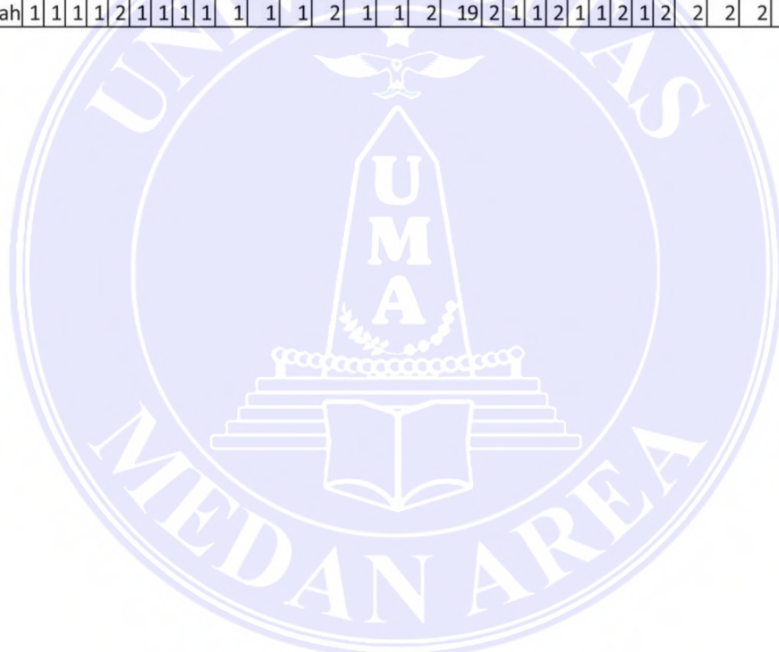
Data Pre-test dan post-test Perkembangan sosial emosional Anak diPAUD Mbah CeriaKelompokEksperimen2

Kelompok Eksperimen 2																																		
Nama	Pre-test																JLH	Post-test																JLH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Arsandi	2	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	3	22	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	58
Restu	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	3	2	23	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	63	
Dewo	2	1	1	2	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	19	3	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	52	
Syawal	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	19	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	2	4	4	3	4	3	54	
Aliya	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	19	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	57	
Amanda	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	4	55	
Firah	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	3	2	23	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	62	
Aisyah	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	64	
Zahra	1	1	1	1	1	1	1	3	2	1	1	1	1	1	2	2	21	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	54	
Jhabal	1	1	1	1	1	1	1	1	3	2	2	2	2	2	2	24	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	57	
Aqsa	2	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	61	

Lampiran 3

Data Pre-test dan post-test Perkembangan sosial emosional Anak diPAUD Mbah CeriaKelompok Kontrol

Nama	Kelompok Kontrol																Post-test																JLH	
	Pre-test																Post-test																	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	JLH	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	JLH
Damar	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	2	20	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	2	3	28
Faiz Giyats	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	2	2	1	2	1	1	2	1	2	1	1	2	2	2	1	25	
Farhan	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	3	21	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	30	
Ilham	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	19	2	1	2	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	2	22	
Askanah	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	31	
Mika	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	19	1	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	2	2	2	2	26	
Nisa	1	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	2	2	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	33	
Faezah	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	1	2	19	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	22	
Syifa	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	2	19	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	32	
Yumna	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	2	1	1	1	1	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	23	
Zoya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	21	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	29	
Asifa azah	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	19	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	2	2	2	2	27	



Lampiran 4

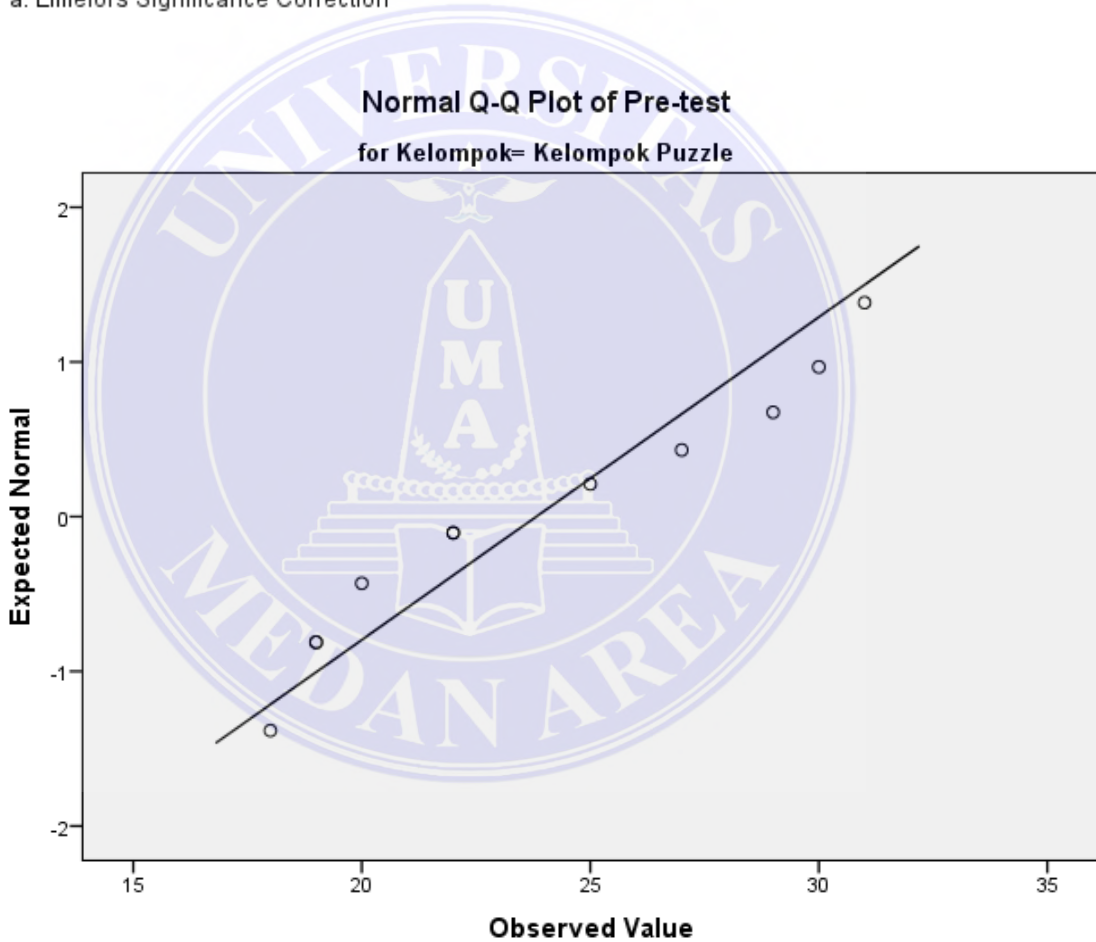
Uji Normalitas Pre-Test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria

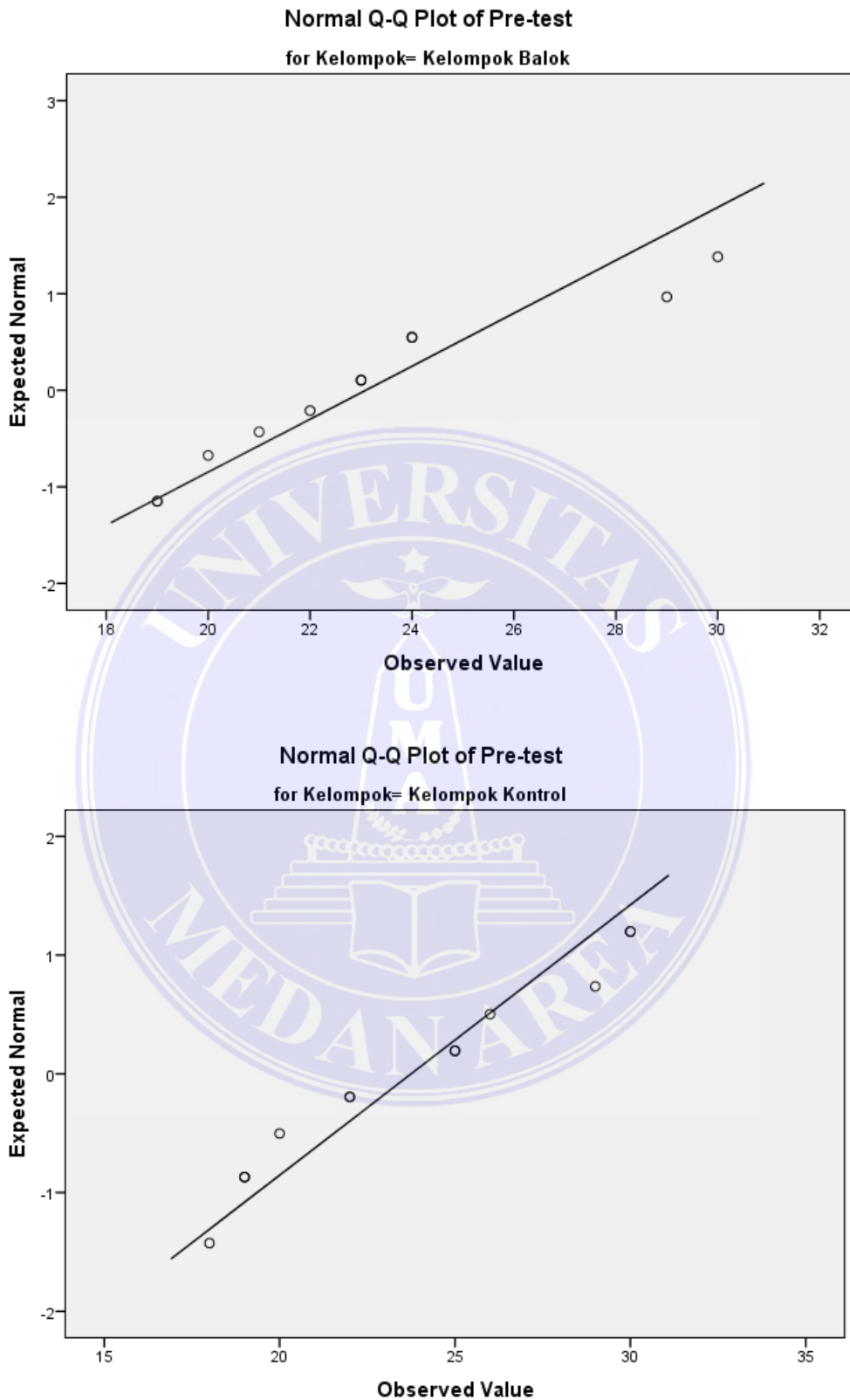
Tests of Normality

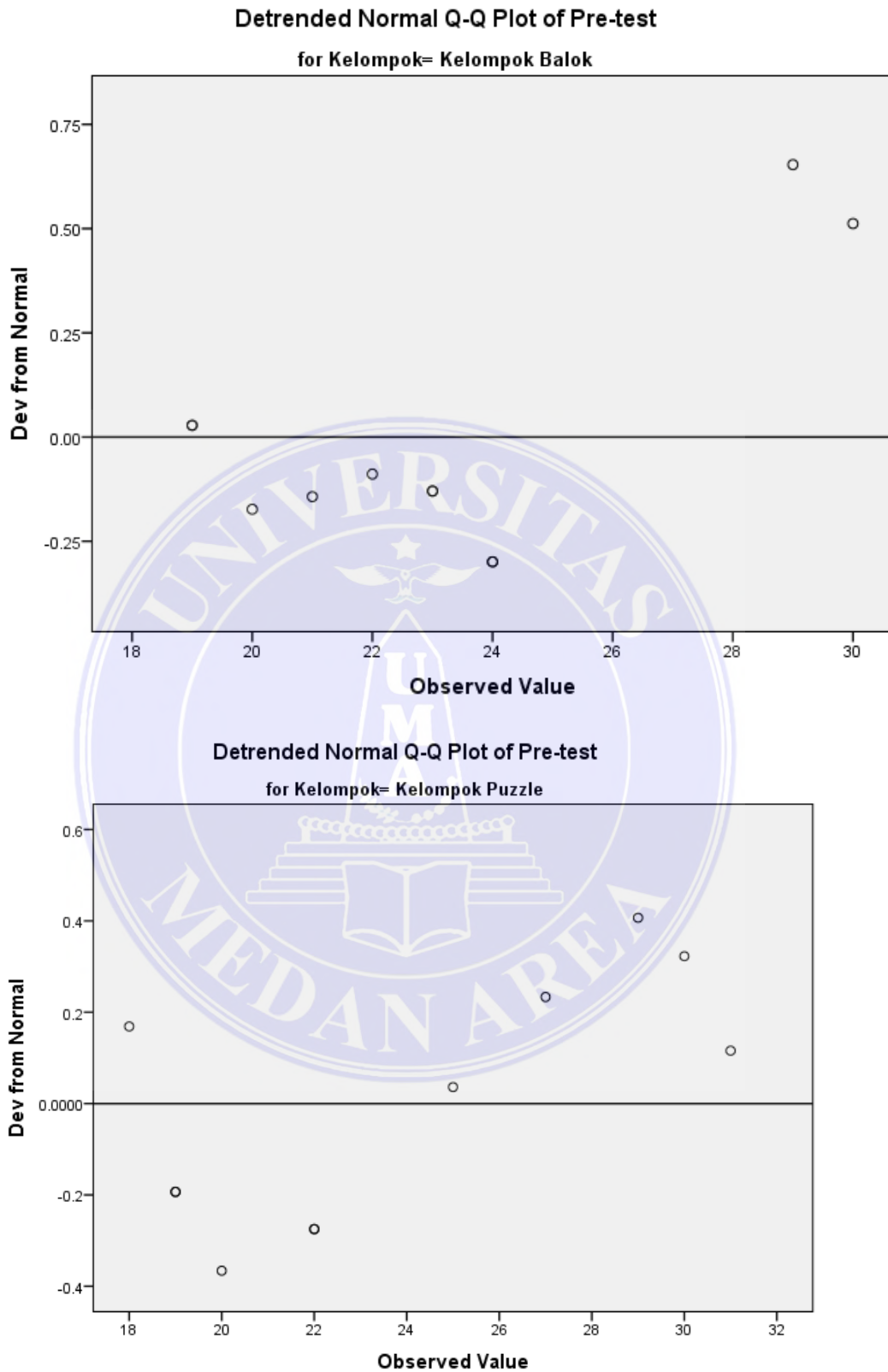
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre-test Kelompok Puzzle	.193	11	.200 [*]	.903	11	.200
Kelompok Balok	.220	11	.144	.890	11	.141
Kelompok Kontrol	.155	12	.200 [*]	.910	12	.211

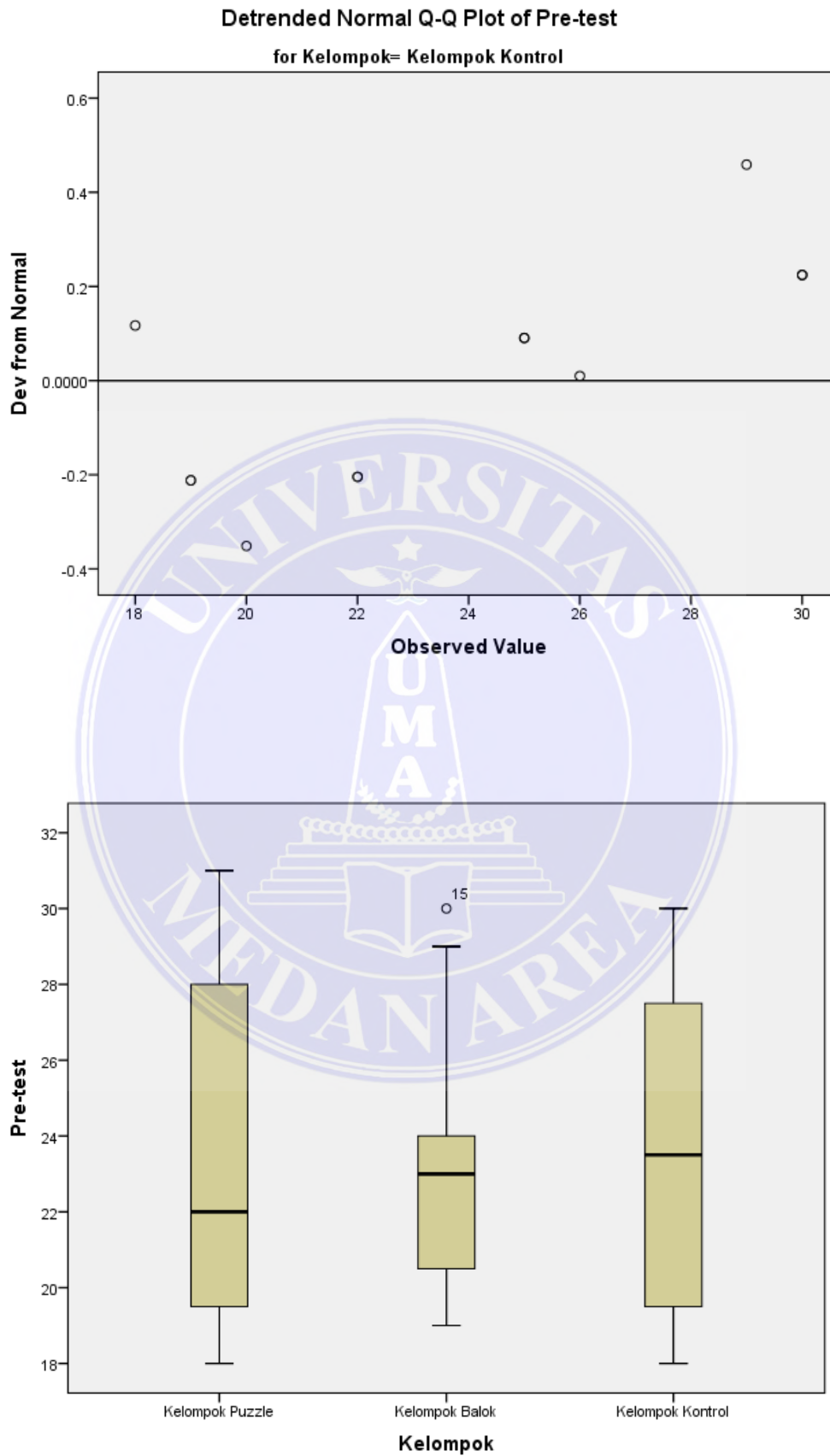
*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction









Lampiran 5

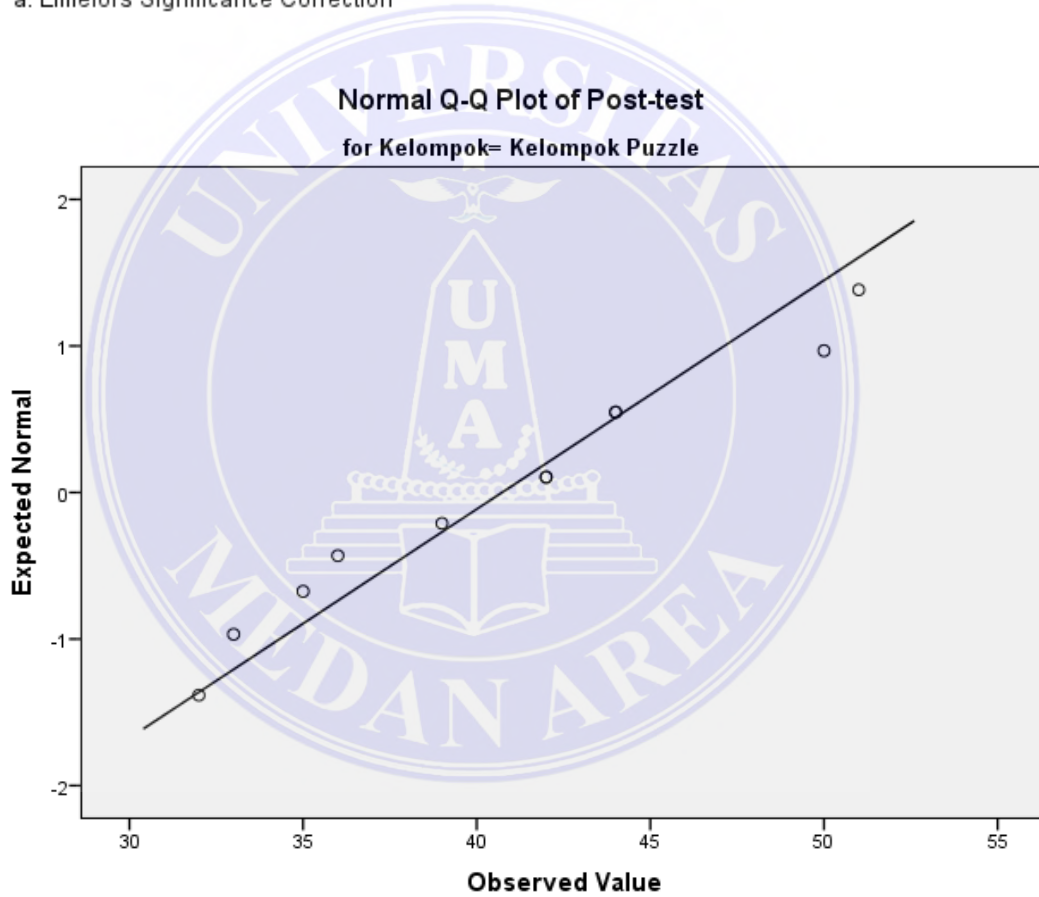
Uji Normalitas Post-Test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria

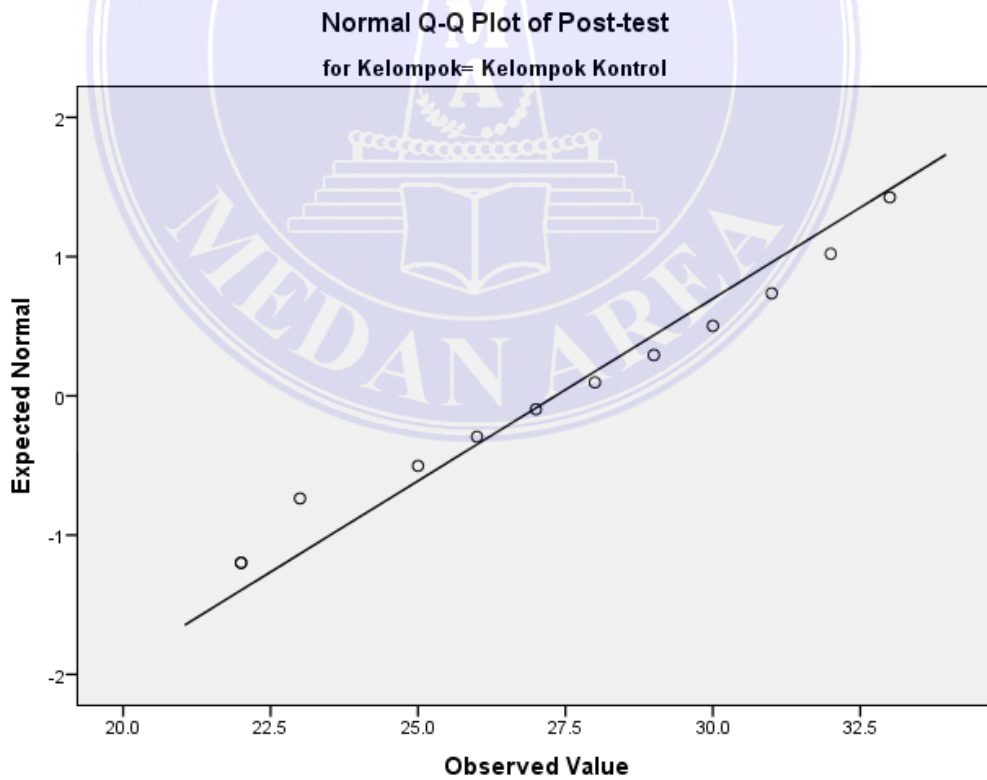
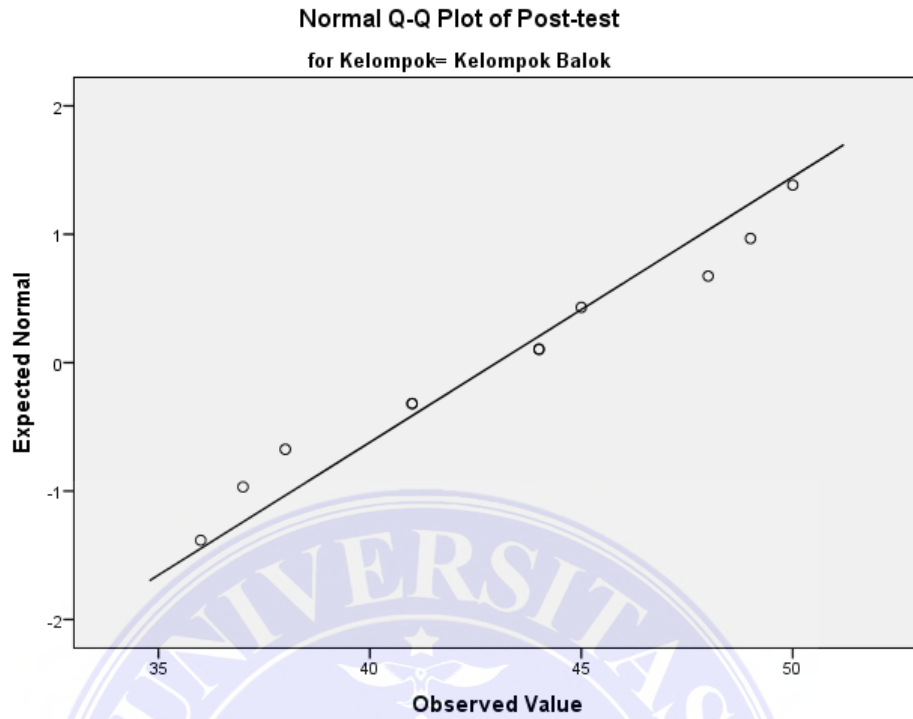
Tests of Normality

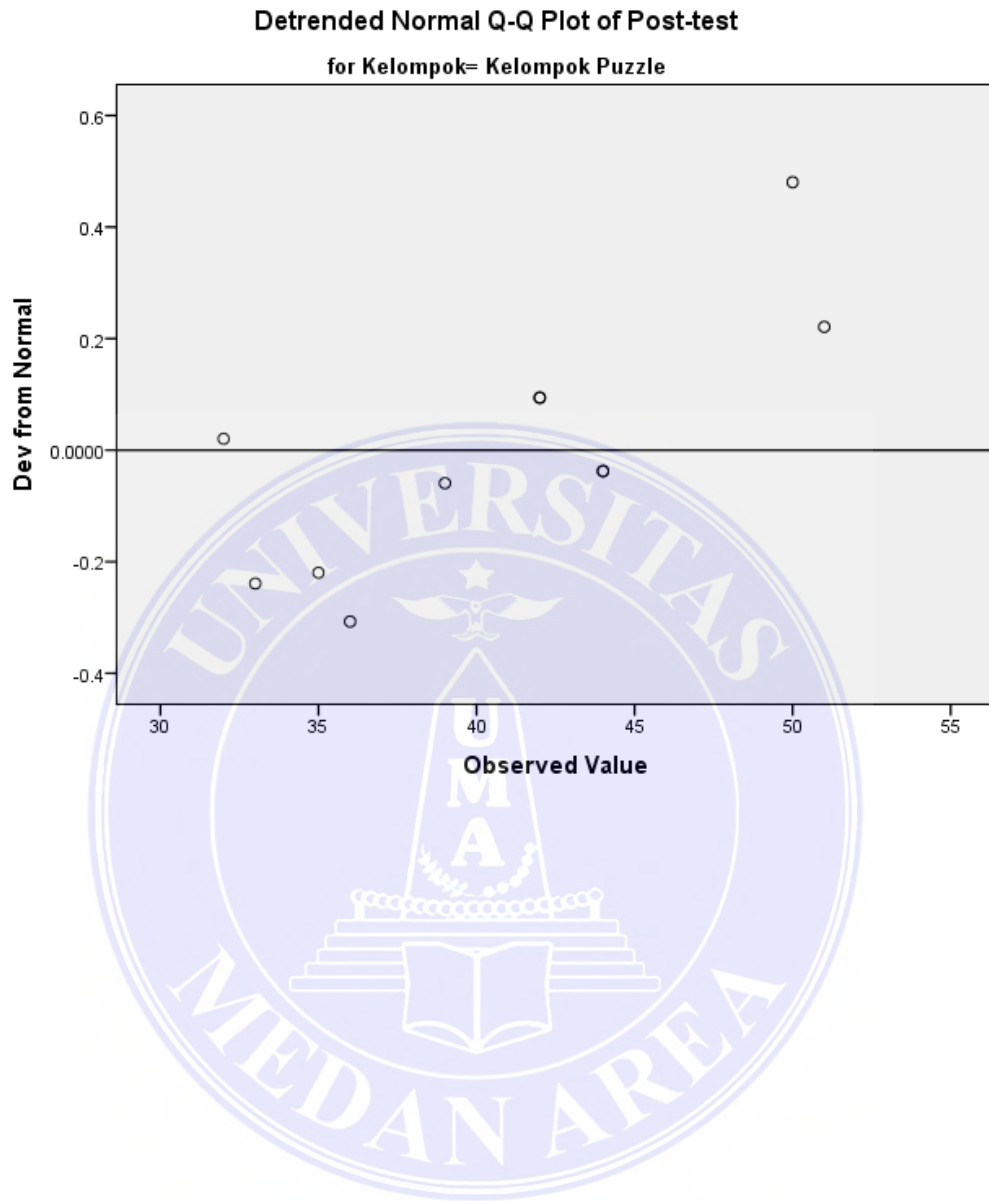
Kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Post-test Kelompok Puzzle	.133	11	.200 [*]	.943	11	.555
Kelompok Balok	.127	11	.200 [*]	.944	11	.566
Kelompok Kontrol	.122	12	.200 [*]	.946	12	.574

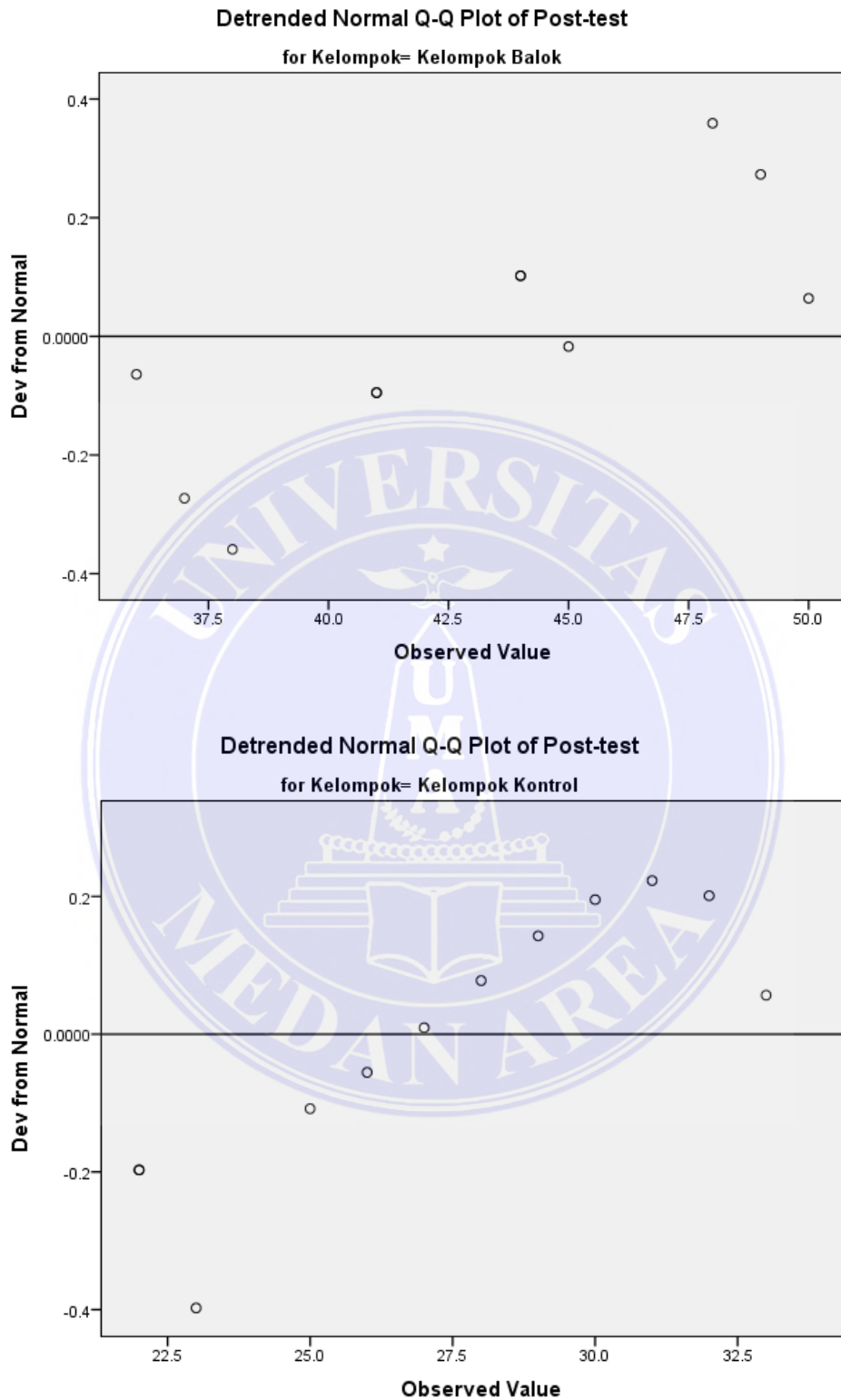
*. This is a lower bound of the true significance.

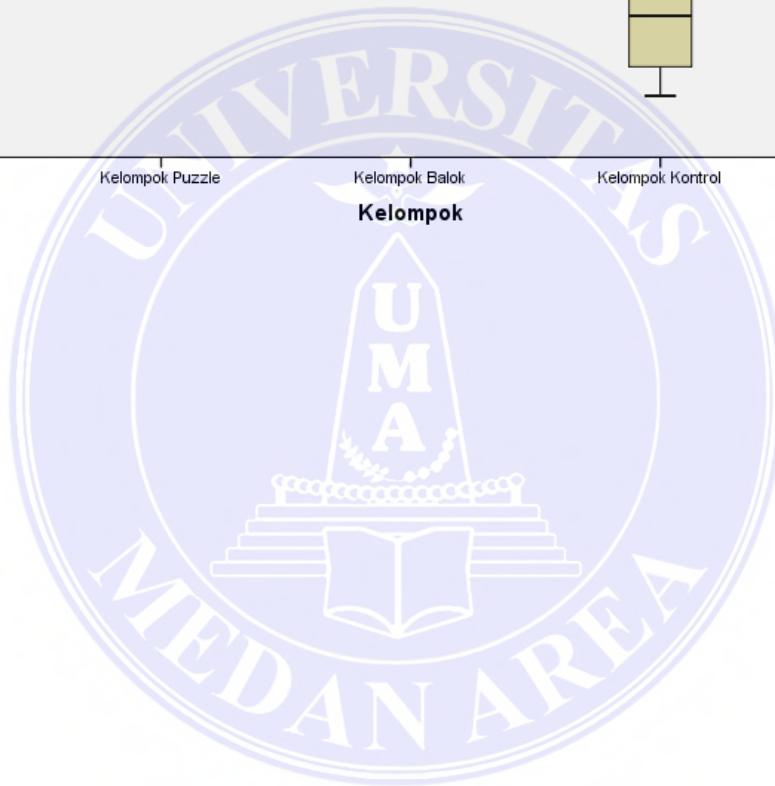
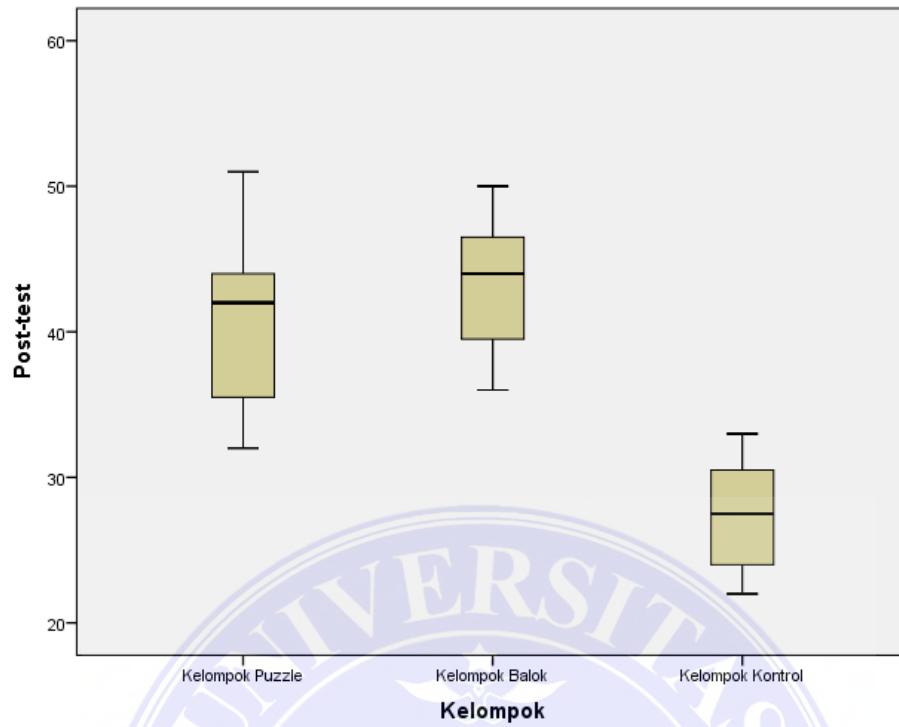
a. Lilliefors Significance Correction











Lampiran 6

Uji Homogenitas Pre-Test dan post test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Post Test	Based on Mean	.098	2	31	.907
	Based on Median	.088	2	31	.916
	Based on Median and with adjusted df	.088	2	30.014	.916
	Based on trimmed mean	.099	2	31	.906

Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Pre Test	Based on Mean	4.296	2	31	.023
	Based on Median	.651	2	31	.528
	Based on Median and with adjusted df	.651	2	21.255	.531
	Based on trimmed mean	3.370	2	31	.047

Lampiran 7

T-Test

Uji T-Test Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Eksperimen 1 (puzzle)

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-38.091	4.415	1.331	-41.057	-35.125	-28.616	10	.000

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	19.00	11	.447	.135
	Post Test	57.09	11	4.392	1.324

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	11	.000	1.000

Uji T-Test Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Eksperimen 2 (Balok)

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre Test	19.00	11	.447	.135
	Post Test	57.91	11	4.061	1.224

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre Test & Post Test	11	-.551	.079

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre Test - Post Test	-38.909	4.323	1.304	-41.814	-36.005	-29.849	10	.000

Uji T-Test Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pre Test	19.42	12	.793	.229
Post Test	27.33	12	3.822	1.103

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pre Test & Post Test	12	.280	.378

Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	Pre Test- Post Test	-7.917	3.679	1.062	-10.254	-5.579	-7.453	11	.000



Lampiran 8

Uji NGain Score Pre-Test dan Post-Test pada Kelompok Eksperimen 1, Kelompok Eksperimen 2 dan Kelompok Kontrol Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Mbah Ceria

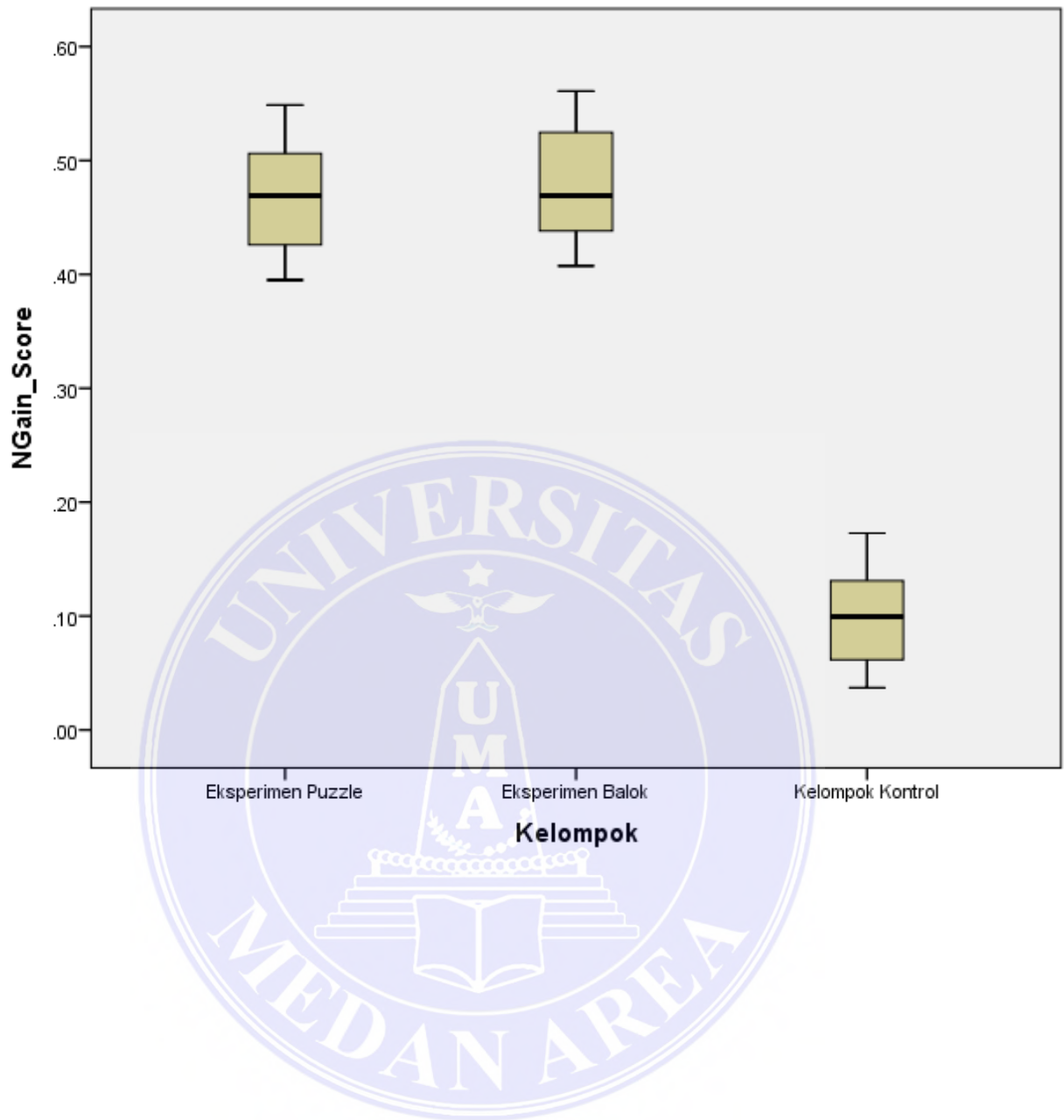
Explore**Case Processing Summary**

Kelompok		Cases					
		Valid		Missing		Total	
		N	Percent	N	Percent	N	Percent
NGain_Score	Eksperimen Puzzle	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%
	Eksperimen Balok	11	100.0%	0	0.0%	11	100.0%
	Kelompok Kontrol	12	100.0%	0	0.0%	12	100.0%

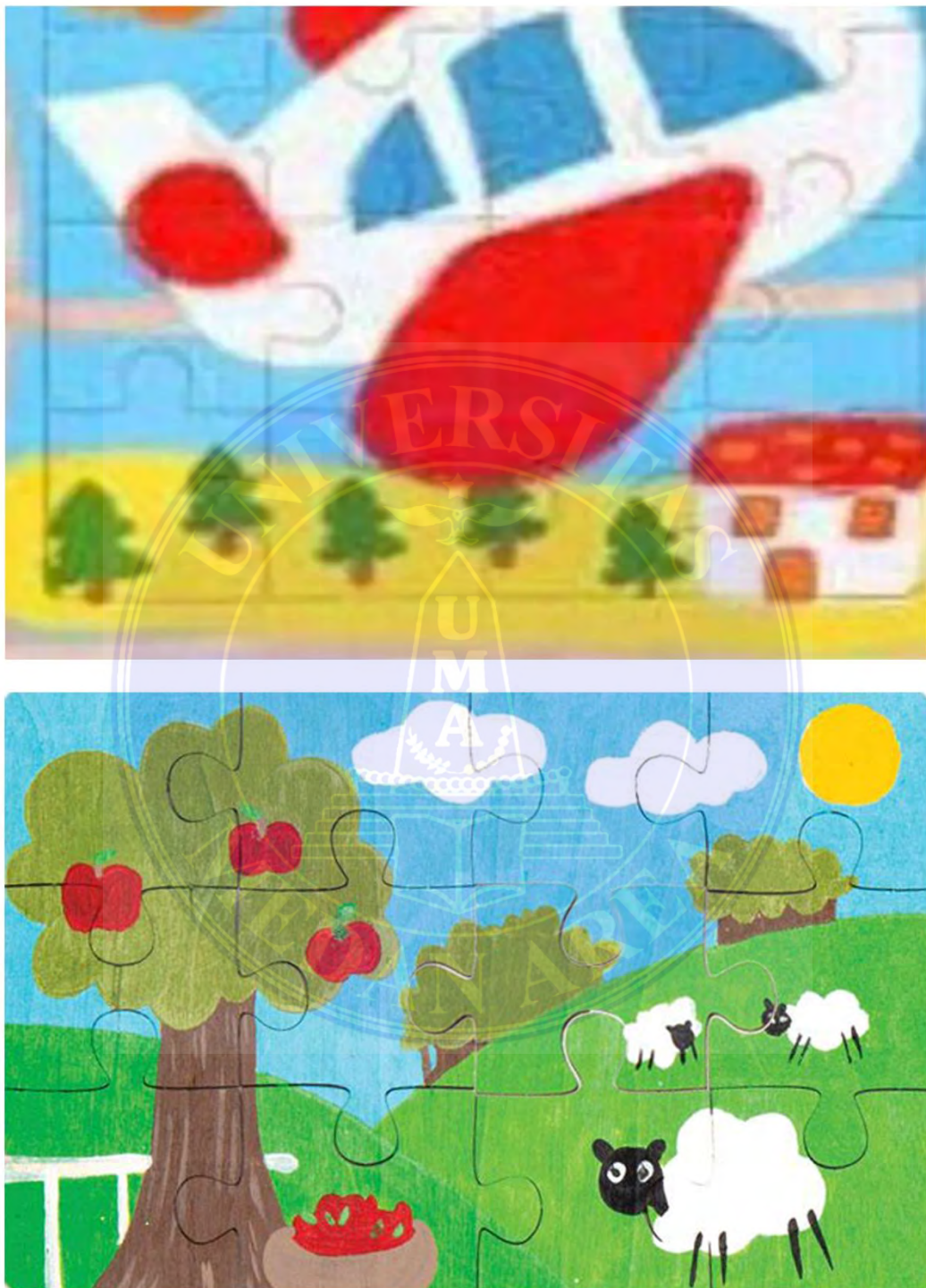


Descriptives

Kelompok		Statistic	Std. Error		
NGain_Score	Eksperimen Puzzle	Mean	.4702	.01636	
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.4338	
			Upper Bound	.5067	
		5% Trimmed Mean	.4701		
		Median	.4691		
		Variance	.003		
		Std. Deviation	.05426		
		Minimum	.40		
		Maximum	.55		
		Range	.15		
		Interquartile Range	.10		
		Skewness	-.082	.661	
		Kurtosis	-1.268	1.279	
			Eksperimen Balok	Mean	.4802
95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound			.4455	
	Upper Bound			.5149	
5% Trimmed Mean	.4798				
Median	.4691				
Variance	.003				
Std. Deviation	.05169				
Minimum	.41				
Maximum	.56				
Range	.15				
Interquartile Range	.10				
Skewness	.221			.661	
Kurtosis	-1.304			1.279	
	Kelompok Kontrol			Mean	.0983
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.0694	
			Upper Bound	.1272	
		5% Trimmed Mean	.0975		
		Median	.0994		
		Variance	.002		
		Std. Deviation	.04552		
		Minimum	.04		
		Maximum	.17		
		Range	.14		
		Interquartile Range	.08		
		Skewness	.221	.637	
		Kurtosis	-.864	1.232	



Lampiran 9 Gambar Puzzle



Lampiran 10 Gambar Balok



INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

PRETEST

Nama : Abdil

Kelompok : E1

No	Aspek	Indikator		Skor Penilaian				Penjelasan Item
				4	3	2	1	
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi				✓	Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2	Memperlihatkan kehati – hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)				✓	Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)				✓	Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya				✓	Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas				✓	Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri				✓	Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri				✓	Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya				✓	Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih milih

							teman
9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar				✓		Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
10	Berbagi dengan orang lain				✓		Anak mau berbagi dengan teman yang lain
11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain				✓		Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)				✓		Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
13	Bersikap koperatif dengan teman			✓			Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
14	Menunjukkan sikap toleran				✓		Anak dapat menghargai teman
15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada			✓			Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat			✓			Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB

2= Kadang – kadang =MB

3= Sering = BSH

4= Selalu = BSB

INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

POST TEST

Nama : AbdilKelompok : E1

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				Penjelasan Item	
			4	3	2	1		
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi		✓			Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2	Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)	✓				Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)		✓			Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya	✓				Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas	✓				Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri	✓				Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri	✓				Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya	✓				Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih-milih

						teman
9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	✓				Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
10	Berbagi dengan orang lain		✓			Anak mau berbagi dengan teman yang lain
11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain	✓				Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)	✓				Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
13	Bersikap kooperatif dengan teman	✓				Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
14	Menunjukkan sikap toleran	✓				Anak dapat menghargai teman
15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada	✓				Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	✓				Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB

2= Kadang – kadang =MB

3= Sering = BSH

4= Selalu = BSB

INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

PRETES T

Nama : ArsandiKelompok : E2

No	Aspek	Indikator		Skor Penilaian				Penjelasan Item
				4	3	2	1	
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi			✓		Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2	Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)			✓		Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)				✓	Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya				✓	Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas			✓		Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri				✓	Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri				✓	Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya				✓	Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih-milih

							teman
9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar				✓		Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
10	Berbagi dengan orang lain					✓	Anak mau berbagi dengan teman yang lain
11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain					✓	Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)					✓	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
13	Bersikap koperatif dengan teman					✓	Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
14	Menunjukkan sikap toleran					✓	Anak dapat menghargai teman
15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada					✓	Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat			✓			Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB

2= Kadang – kadang =MB

3= Sering = BSH

4= Selalu = BSB

INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

POST TEST

Nama : Arsandi
 Kelompok : E 2

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				Penjelasan Item
			4	3	2	1	
1	Kesadaran Diri	1		✓			Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2		✓			Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	✓				Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4		✓			Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5		✓			Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	✓				Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7		✓			Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8		✓			Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih milih

							teman
9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar	✓					Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
10	Berbagi dengan orang lain		✓				Anak mau berbagi dengan teman yang lain
11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain	✓					Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)	✓					Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
13	Bersikap kooperatif dengan teman	✓					Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
14	Menunjukkan sikap toleran	✓					Anak dapat menghargai teman
15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada	✓					Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	✓					Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB

2= Kadang – kadang =MB

3= Sering = BSH

4= Selalu = BSB

INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

PRETEST

Nama : DamarKelompok : Kontrol

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				Penjelasan Item	
			4	3	2	1		
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi			✓	Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan	
		2	Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)			✓	Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing	
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)				✓	Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya				✓	Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas				✓	Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri				✓	Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri				✓	Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya				✓	Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih milih

							teman
9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar					✓	Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
10	Berbagi dengan orang lain					✓	Anak mau berbagi dengan teman yang lain
11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain					✓	Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah)					✓	Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
13	Bersikap kooperatif dengan teman					✓	Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
14	Menunjukkan sikap toleran					✓	Anak dapat menghargai teman
15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada					✓	Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat					✓	Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB

2= Kadang – kadang =MB

3= Sering = BSH

4= Selalu = BSB

INSTRUMEN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK

POST TEST

Nama : DamarKelompok : Kontrol

No	Aspek	Indikator	Skor Penilaian				Penjelasan Item
			4	3	2	1	
1	Kesadaran Diri	1	Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi			✓	Anak mampu menghindari gangguan dan dapat memusatkan perhatian pada tugas yang diberikan
		2	Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat)			✓	Anak berani berteman kepada teman yang dikenal atau orang asing
		3	Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)			✓	Tidak menangis ketika kegiatan pembelajaran berlangsung
2	Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	4	Tahu akan haknya			✓	Anak dapat menerima pujian dari hasil kerjanya
		5	Mentaati aturan kelas			✓	Anak tidak berebut mainan dan mampu menyelesaikan tugas sesuai waktu yang diberikan
		6	Mengatur diri sendiri			✓	Anak dapat mengontrol dirinya untuk dapat diterima oleh teman kelompoknya
		7	Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri			✓	Anak dapat bertanggung jawab terhadap tugas yang diberi
3	Perilaku prososial	8	Bermain dengan teman sebaya			✓	Anak dapat bermain dengan semua teman, tidak memilih milih

							teman
9	Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar			✓			Anak mau menolong teman yang membutuhkan, empati kepada teman
10	Berbagi dengan orang lain			✓			Anak mau berbagi dengan teman yang lain
11	Menghargai hak/pendapat/karya orang lain			✓			Anak mau mendengarkan cerita dan menghargai pendapat orang lain
12	Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)			✓			Anak mampu menyelesaikan tugas dengan tenang
13	Bersikap kooperatif dengan teman			✓			Anak mampu bekerja sama dengan kelompoknya
14	Menunjukkan sikap toleran			✓			Anak dapat menghargai teman
15	Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada			✓			Anak dapat menunjukkan rasa senang, marah, sedih ketika bermain
16	Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat		✓				Anak dapat berbicara dengan sopan dan lemah lembut

Keterangan:

1= Tidak pernah = BB

2= Kadang – kadang =MB

3= Sering = BSH

4= Selalu = BSB



UNIVERSITAS MEDAN AREA PROGRAM PASCASARJANA

Program Magister : Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi
Program Doktor : Ilmu Pertanian

Jl. Setia Budi No. 79-B Tj. Rejo Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia
Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331

Nomor : 480 /PPS-UMA/WDI/01/II/2021
Hal : Izin Penelitian

20 Februari 2021

Kepada Yth. :

PAUD Mbah Ceria

Jl. Bunga Wijaya Kesuma No.57, Padang Bulan Selayang II, Kec. Medan Selayang, Kota Medan, Sumatera Utara 20131

Di -

Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : YUSMIATI
NPM : 191804062
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul "Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi COVID - 19".

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

An. Direktur,
Bidang Akademik


Dr. Ishami, SH, M.Hum

Tembusan :

1. Ketua Program Studi – M.Psi
2. Peringgal

Kampus Utama : Jalan Kolam No. 1 Medan Estate Telp. (061) 7366878 Fax. (061) 7366998 Medan 20223



UNIVERSITAS MEDAN AREA PROGRAM PASCASARJANA

Program Magister : Ilmu Administrasi Publik - Agribisnis - Ilmu Hukum - Psikologi
Program Doktor : Ilmu Pertanian

Jl. Setia Budi No. 79-B Tj. Rejo Medan Sunggal Kota Medan Sumatera Utara 20112 Indonesia
Telp. (061) 8201994 Fax. (061) 8226331

Nomor : 480 /PPS-UMA/WDI/01/II/2021
Hal : Pengambilan Data

20 Februari 2021

Kepada Yth. :
PAUD Mbah Ceria
Jl. Bunga Wijaya Kesuma No.57, Padang Bulan Selayang II, Kec. Medan Selayang, Kota
Medan, Sumatera Utara 20131

Di -
Tempat

Dengan hormat,

Sehubungan dengan adanya Tugas Akhir mahasiswa Program Magister Psikologi Universitas Medan Area, kami mohon kesediaan Saudara untuk memberikan izin kepada mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : YUSMIATI
NPM : 191804062
Program Studi : Magister Psikologi
Konsentrasi : Pendidikan

Untuk melaksanakan pengambilan data di tempat yang Saudara pimpin sebagai bahan melengkapi tugas-tugas penulisan Tesis pada Program Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Disamping itu perlu kami sampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut diatas mengambil judul "Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbah Ceria Medan pada Masa Pandemi COVID - 19".

Demikian disampaikan, atas bantuan dan kerjasama yang baik diucapkan terimakasih.

An. Direktur,
Wakil Bidang Akademik

Dr. Istaini, SH, M.Hum

Tembusan :

1. Ketua Program Studi – M.Psi
2. Peringgal

Kampus Utama : Jalan Kolam No. 1 Medan Estate Telp. (061) 7366878 Fax. (061) 7366998 Medan 20223



**LEMBAGA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
MBAH CERIA**
Jl. Bunga Wijaya Kesuma No. 58 PB. Selayang II Medan 20131
Izin Operasional Nomor : 420/ 12985/ PNF/ 2019
NPSN : 69989994
Email : paudmbahceria@gmail.com

**SURAT KETERANGAN TELAH SELESAI MELAKUKAN
RISET PENELITIAN**

Nomor : 02/LMC /V/2021

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua lembaga PAUD Mbach Ceria dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : YUSMIATI
NPM : 191804062
Jurusan/Prodi : Psikologi Pendidikan/Magister Psikologi UMA
Fakultas : Universitas Medan Area Medan
Judul Tesis : Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbach Ceria Medan Pada Masa Pandemi Covid – 19

Benar yang tersebut namanya diatas telah selesai melakukan Riset Penelitian di PAUD Mbach Ceria Medan, dengan judul : “Efektivitas Permainan Puzzle dan Balok Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD Mbach Ceria Medan Pada Masa Pandemi Covid – 19”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui,
Kepala Sekolah
PAUD Mbach CERIA


YUSMIATI, S.Pd.AUD

Medan, 21 Mei 2021
Ketua Lembaga
PAUD Mbach CERIA


RIKA HANDAYANI

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Yusmiati
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 21 Mei 1983
Agama : Islam
Pekerjaan : Guru
Hp : 0821 6669 2359

Pendidikan

SD Inpres 064024 Tahun 1989 – 1995
SMP Swasta Nurul Hasanah Tahun 1995 – 1998
SMK Negeri 7 Medan Tahun 1998 – 2001
S1 Universitas Terbuka Tahun 2009 – 2012

