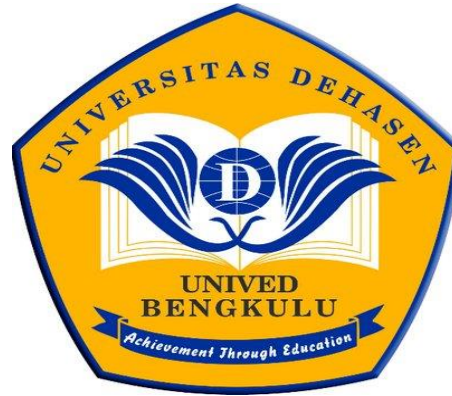


**PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI
METODE BERMAIN PESAN BERANTAI DI PAUD
BINTANG KECIL**



PROPOSAL SKRIPSI

OLEH :

**ISNAINI
NPM. 192000052**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA
DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS DEHASEN BENGKULU
2023**

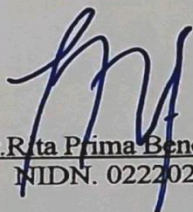
LEMBAR PERSETUJUAN
PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA
MELALUI METODE BERMAIN PESAN BERANTAI DI PAUD
BINTANG KECIL
SKRIPSI

OLEH

ISNAINI
NPM. 19200052

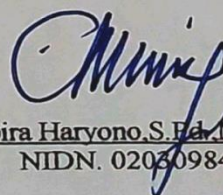
Telah disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing I



Dr. Rita Prima Bendriyanti, M.Si
NIDN. 0222027902

Pembimbing II



Mimpira Haryono, S.Pd., M.Pd
NIDN. 0203098401

Mengetahui,
Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Rika Partika Sari, S.Pd., M.Pd.Si
NIK. 170328

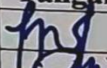


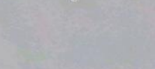
LEMBAR PENGESAHAN
PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI
METODE BERMAIN PESAN BERANTAI DI PAUD BINTANG
KECIL

SKRIPSI

OLEH
ISNAINI
NPM. 19200052

*Telah dipertahankan di depan dewan penguji
Pada tanggal 11 Juni 2023
Dan dinyatakan lulus*

SUSUNAN DEWAN PENGUJI:

No	Kedudukan	Nama	NIDN	Tanda Tangan	Tanggal
1	Ketua	Dr.Rita Prima Bendriayanti,M.Si	0222027902		
2	Sekretaris	Mimpira Haryono,S.Pd.,M.Pd	0203098401		
3	Penguji I	Rika Partika Sari,S.Pd.,M.Pd.Si	0208068501		
4	Penguji II	Dra. Asnawati.S.Kom.,M.Kom	0221066601		

Bengkulu, Juni 2023

Mengetahui
Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan (FKIP)
Universitas Dehasen Bengkulu



Dra. Asnawati, S.Kom., M.Kom

NIK. 170300

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BEKERJASAMA MELALUI METODE
BERMAIN PESAN BERANTAI DI PAUD BINTANG KECIL PADA
KELOMPOK B**

(PTK di PAUD Bintang Kecil Rejang Lebong)

Oleh :

Isnaini¹⁾

Rita Prima Bendrianti²⁾

Mimpira Haryono³⁾

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode bermain pesan berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama anak pada kelompok B di PAUD Bintang Kecil Rejang Lebong. Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau disebut juga *Classroom action research* dengan prosedur yang di gunakan berbentuk siklus. Subjek Dalam penelitian ini adalah anak kelompok B di PAUD Bintang Kecil yang berjumlah 24 orang anak. Peneliti dilaksanakan dalam dua siklus, dengan dua siklus terdiri dari dua pertemuan. Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan analisis data menggunakan persentase. Teknik pengumpulan data yang di gunakan yaitu menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Hasil peningkatan bahasa anak pada siklus I pertemuan I sebesar 59,17% dan pertemuan II sebesar 65,42%. Pada siklus II pertemuan I peningkatan sebesar 73,96% dan pertemuan II sebesar 89,38%. Dapat di simpulkan bahwa metode bermain pesan berantai efektif dalam meningkatkan kemampuan bekerjasama pada anak kelompok B di PAUD Bintang Kecil Rejang Lebong, terbukti pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan, hasil persentase pencapaian sebesar 89,38% dengan kriteria berkembang sangat baik (BSB).

Kata Kunci: Kemampuan Bekerjasama, Metode Bermain Pesan Berantai

**INCREASING THE COOPERATION SKILLS THROUGH THE METHOD
OF PLAYING CHAIN MESSAGE AT PAUD BINTANG KECIL
IN GROUP B
(CAR at PAUD Bintang Kecil Rejang Lebong)**

By:
Isnaini¹⁾
Rita Prima Bendrianti²⁾
Mimpira Haryono³⁾

This study aims to find out whether the method of playing chain messages was effective in increasing the cooperation skills with children in group B at PAUD Bintang Kecil Rejang Lebong. This research is Classroom Action Research (CAR) or also called Classroom Action Research with the procedure used in the form of a cycle. Subjects in this study were group B children at PAUD Bintang Kecil, totaling 24 children. The research was carried out in two cycles, with two cycles consisting of two meetings. Data analysis was carried out in a quantitative descriptive manner with data analysis using percentages. The data collection technique used was observation and documentation methods. The result of improving children's language in cycle I meeting I was 59.17% and meeting II was 65.42%. In cycle II meeting I the increase was 73.96% and meeting II was 89.38%. It can be concluded that the chain message method is effective in increasing the ability to cooperate in group B children at PAUD Bintang Kecil Rejang Lebong, it is proven that in cycle II there was a significant increase, the percentage of achievement was 89.38% with very good development criteria (BSB).

Keywords: Cooperation Skills, Method of Playing Chain Message

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kehadiran Allah SWT. Karena dengan rahmat dan hidayah-Nya, penulis mampu menyelesaikan skripsi ini sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar sajarah pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fkip Unived Bengkulu dengan judul:**Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Melalui Metode Bermain Pesan Berantai Di Paud Bintang Kecil**Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat kekurangan didalamnya. Karena itu, segala saran dan kritik yang sifanya konstruktif sangat diharapkan.

Penulis juga menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu dengan kerendahan hati pada kesempatan ini penulis ucapkan rasa terimah kasih kepada:

1. Ibu Dra., Sanawati., S.Kom., M.Kom selaku Dekan FKIP UNIVED Bengkulu atas semua kebijakannya.
2. Ibu Rika Partika Sari, S.Pd.,M.Pd.Si Selaku Ketua Program Studi SI Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini senantiasa memberikan memotivasi, masukan dan arahan dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik.
3. Dr, Rita Prima Bendriyanti dan bapak Mimpira Haryono, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing ke I dan ke II dengan penuh kesabaran telah meluangkan waktunya, memberikan bimbingan, saran dan dorongan moral demi penyelesaian skripsi ini.

4. Seluruh dosen Program Studi SI Pendidikan Guru pendidikan Anak Usia Dini FKIP UNIVED Bengkulu yang telah memberikan ilmu dan informasi sehingga memberikan sumbangan pengayaan teori dalam penulisan skripsi ini.
5. Rekan-rekan maha siswa program studi SI PAUD FKIP UNIVED Bengkulu angkatan 2019 yang telah membantu, berupa motivasi dan do'a selama proses hingga penyelesaian penelitian.
6. Semua pihak yang telah berjasa dalam penyusunan skripsi ini yang tidak mungkin disebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iviii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB IPENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	3
C. Rumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	4
BAB IILANDASAN TEORI	
A. Aspek pengembangan sosial anak usia dini	6
1. pengertian aspek pengembangan sosial anak usi dini.....	6
2.jenis-jenis pengembangan sosian anak usia dini.....	7
3. kompetensi pengembangan sosial anak usia dini.....	8
B. Kemampuan bekerjasama anak usia dini	8
1. pengertian kemampuan bekerjasama anak usia dini.....	10
2. tujuan pengembangan kemampuan bekerjasama anak usia dini.....	11
3. standar tingkat pencapaian perkembangan anak usia dini.....	12
C. Permainan pesan berantai.....	19
D. Kerangka berpikir.....	22
BAB IIIMETODELOGI PENELITIAN	
A. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian	24
a. Subjek penelitian.....	24

b. Lokasi Penelitian.....	24
c. Waktu penelitian	24
B. Kehadiran Peneliti.....	25
C. Tahap Penelitian.....	25
1. Tahap Perencanaan.....	26
2. Tahap Pelaksanaan	26
3. Tahap Pengamatan	26
4. Analisis Refleksi	26
D. Indikator Penelitian	27
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Prosedur penelitian.....	29
G. Data Dan Sumber Data.....	34
1. Data.....	34
2. Sumber Data.....	34
H. Teknik pengumpulan data.....	35
I. Teknik analisis data.....	36
J. Kriteria Keberhasilan Penelitian	38

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 standar tingkat pencapaian perkembangan anak kelompok usia 4-6 tahun.....	12
Tabel 3.1 Subjek Penelitian.....	24
Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian.....	28

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot.....

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini berada pada masa peka/masa emas (*the golden age*) karena anak mudah menerima, mengikuti, melihat, dan mendengar segala sesuatu yang dicontohkan, diperdengarkan serta diperlihatkan (Harun Rasyid dkk, 2009: 48). Masa anak usia dini penting untuk mendapatkan stimulasi perkembangan. Stimulasi yang diberikan harus sesuai dengan kebutuhan dan usia anak, agar dapat mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan anak.

Oleh karena itu diperlukan upaya untuk memberikan pendidikan dan pembelajaran dalam rangka mengembangkan aspek yang dimiliki oleh anak. Pendidikan anak usia dini merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Depdiknas, 2005: 2). Dengan demikian tujuan pendidikan anak usia dini untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu bangsa (Slamet Suyanto, 2005:3).

Aspek perkembangan anak yang perlu dikembangkan oleh pendidik salah satunya aspek perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial.

Kegiatan bermain dapat mengembangkan aspek sosial anak, sebab anak akan berinteraksi dengan temanyang lain dan. Adanya interaksi mengajarkan anak untuk merespon, memberi, dan menerima menolak atau setuju dengan ide dan perilaku anak yang lain (Slamet Suyanto, 2005:121).

Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan kelompok, belajar bekerjasama, dan berinteraksidengan orang-orang sekitarnya. Adapun kemampuan anak usia lima sampai enam tahun menurut (Ali Nugraha 2005: 69) anak tidak menunjukkan sikap yang murung, senang bermain dengan anak lain, menolong dan membela teman, dan mampu bermain serta bekerjasama dengan temannya dalam kelompok.

Berdasarkan hasil observasi saat pembelajaran di PAUD Bintang Kecil ada beberapa permasalahan diantaranya yaitu kegiatan sehari-hari lebih sering dengan kegiatan individual salah satunya anak diberikan tugas mengerjakan tugas pada Lembar Kerja Anak (LKA) ,Terbukti pada saat pembelajaran yang mengembangkan aspek sosial, hanya menggunakan Lembar Kerja Anak yang diambil dari majalah anak dan anak diminta untuk memberikan tanda (X) dan (√) sesuai pada perintah pada gambar yaitu gambar anak yang mau bermain dengan temannya dan gambar anak main sendiri.

Dalam mengerjakan kegiatan pembelajaran anak kurang diberikankebebasan dalam menentukan kegiatan yang akan dikerjakannya terlebih dahulu. Terbukti pendidik langsung memberikan perintah kepada anak tanpa memberikan pilihan kegiatan yang akan diberikan oleh anak.

Kondisi tersebut mencerminkan bahwa antara pendidik dan anak berlangsung komunikasi satu arah, pendidik lebih dominan dibandingkan anak. Hal ini menyebabkan perkembangan sosial anak kurang berkembang karena anak hanya melakukan kegiatan yang diperintahkan oleh pendidik.

Permasalahan yang ada di atas, maka pendidik dan peneliti merasa sangat perlu untuk mengadakan perbaikan terhadap pembelajaran dalam peningkatan kemampuan bekerjasama. Dalam hal ini pendidik dan peneliti sepakat menerapkan pembelajaran melalui bermain kooperatif. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak di paud bintang kecil Pucung yaitu dengan menggunakan metode bermain karena kegiatan yang mengasyikkan untuk anak yaitu dengan bermain. Oleh karena itu dengan penelitian ini diharapkan adanya peningkatan bekerjasama dengan ciri-ciri seperti yang telah diuraikan di atas.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang dan identifikasi peneliti membatasi penelitian ini pada masalah peningkatan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain pesan berantai di PAUD Bintang Kecil belum berkembang. Hal ini disebabkan strategi yang belum tepat dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut akan diatasi dengan cara menggunakan metode bermain melalui bermain kooperatif yang dapat membantu meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain pesan berantai di PAUD Bintang Kecil.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain pesan berantai belum berkembang karena strategi pembelajaran di kelompok PAUD Bintang Kecil hanya didominasi mengerjakan Lembar Kerja Anak.
2. Bagaimana Penerapan permainan pesan berantai terhadap perkembangan Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD Bintang Kecil desa sumberejo transad kecamatan ulu raya, kabupaten Rejang lebong.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai peneliti adalah untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama melalui metode bermain pada anak kelompok B di PAUD Bintang Kecil.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk memperbaiki praktik-praktik pembelajaran pendidik agar menjadi lebih efektif dan efisien, sehingga kualitas pembelajaran dan hasil belajar anak meningkat.

2. Bagi Anak

Meningkatkan kemampuan bekerjasama anak dalam mengikuti proses pembelajaran melalui metode bermain pesan berantai di PAUD Bintang Kecil.

3. Bagi Pendidik

Untuk memberikan masukan bagi pendidik tentang metode yang dapat menunjang keberhasilan peningkatan kemampuan bekerjasama

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Aspek Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Aspek Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

Pengembangansosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan norma -norma kelompok dan adat kebiasaan, belajar bekerjasama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang sekitarnya. Anak secara tidak langsung dapat menyesuaikan diri pada lingkungannya yang sesuai dengan kebiasaan yang ditanamkan oleh pendidik dan orang tua sewaktu berada di sekolah dan di lingkup keluarga (Dewi Rosmala, 2005:18).

Sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain didalam lingkungan sosialnya”. Dalam kehidupan anak tidak lepas dengan bersosialisasi contohnya dengan bermain. Melalui bermain anak akan mendapat rangsangan sosial sehingga perkembangan sosial yang ada di dalam diri anak akan berkembang (Ali Nugraha, 2005:13).

Sedangkan Muh. Nur Mustakim (2005:164) mengemukakan bahwa “perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial”. Anak akan memperoleh kemampuan sosial dimana anak dapat menyesuaikan diri di lingkungan sekitar anak.

Perkembangan sosial biasanya dimaknai sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat anak berada. Reaksi anak terhadap rasa dingin, sakit, bosan atau lapar berupa tangisan (menangis adalah suatu tanda dari tingkah laku sosialisasi) yang sulit dibedakan. Tingkah laku sosialisasi adalah sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan dari respon terhadap tingkah laku anak lainnya (Soemiarti Patmonodewo, 2003: 31).

Ditegaskan berdasarkan beberapa pendapat tentang perkembangan sosial di atas, perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan sosial yang di dapat di lingkungan sekitar anak/kita dengan melalui berkomunikasi antara anak satu dengan anak lainnya. Perkembangan sosial anak dalam penelitian ini yaitu kemampuan bekerjasama.

2. Jenis-jenis Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

Maria J. Wantah (2005: 93) mengemukakan beberapa jenis pengembangan sosial yang diantaranya: menolong, simpati dan solidaritas, bekerjasama, menghargai orang lain. Pendapat lain yang dikemukakan oleh Baharudin (2009: 135) bahwa jenis-jenis pengembangan sosial yaitu: belajar berkomunikasi, belajar mengorganisasi, dan lebih menghargai orang lain.

Selain itu jenis-jenis pengembangan sosial menurut Ernawulan Syaodih (2005:105) diantaranya yaitu: toleransi, tolong-menolong, saling

menghargai satu sama lain, dan bertanggung jawab. Ditegaskan bahwa dari jenis-jenis pengembangan di atas memiliki peran dalam mengembangkan sikap sosial pada diri anak salah satunya bekerjasama, dengan adanya kemampuan bekerjasama yang dimiliki anak, anak dapat mengembangkan sikap bekerjasama melalui bermain dengan teman sebaya melalui berinteraksi.

3. Kompetensi Pengembangan Sosial Anak Usia Dini

Kompetensi pengembangan sosial menurut Slamet Suyanto (2005: 69) menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Pengembangan sosial merupakan pengembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat, pengembangan sosial anak merupakan hasil belajar, pengembangan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya.

Kegiatan bermain menjadikan fungsi sosial anak semakin berkembang, tatanan sosial yang baik dan sehat serta dapat membantu anak dalam mengembangkan konsep diri yang positif akan menjadikan pengembangan sosial anak menjadi optimal (Masitoh, 2005: 11). Sedangkan menurut M. Ramli (2005: 193), anak memiliki kompetensi kemampuan pengembangan sosial sebagai berikut: (1) menikmati permainan drama dengan anak-anak lain, (2) bekerjasama dengan baik; membantu kelompok kecil yang mungkin memilih untuk mengeluarkan seorang sebaya, (3) cenderung manja terhadap orang lain, (4) menyukai

orang lain dan dapat bertindak dengan cara yang hangat dan empati; membuat kelucuan dan godaan untuk menarik perhatian, (5) menunjukkan lebih sedikit agresif fisik; lebih sering menggunakan cercaan verbal atau mengancam untuk memukul seseorang, (6) dapat mengikuti permintaan; mungkin berbohong daripada mengakui untuk tidak mengikuti prosedur atau aturan; mungkin mudah terdorong atau kecil hati, dan (7) berpakaian dan makan sedikit pengawasan; kembali dengan mudah pada perilaku anak yang lebih muda usianya.

Kompetensi pengembangan sosial anak usia dini dari berbagai pendapat di atas akan hanya yang menjadi fokus penelitian yaitu kemampuan bekerjasama. Kemampuan bekerjasama yang dimiliki oleh anak perlu diberikan stimulus agar anak dapat membantu satu sama lain terhadap orang lain. Pada masa anak usia dini anak masih suka bermain sendiri oleh karena itu dengan mengembangkan kemampuan bekerjasama anak dapat saling tolong-menolong dan saling membantu satu sama yang lain dengan kemauannya sendiri.

Dalam pembelajaran pendidik menggunakan metode bermain untuk menstimulus kemampuan bekerjasama pada diri anak, dengan memberikan penjelasan sebelum melakukan kegiatan bermain secara bersama-sama terlebih dahulu pada anak dimaksudkan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman pada anak agar anak dapat saling membantu dan saling menolong dengan temannya, selain dalam kegiatan bermain

yang mengembangkan kemampuan bekerjasama pada diri anak diharapkan anak pada saat dilingkungannya dapat saling membantu dengan orang lain.

B. Kemampuan Bekerjasama Anak Usia Dini

1. Pengertian Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Menurut H Syamsul Yusuf LN (2004:125) mengemukakan bahwa kerjasama (*cooperation*), yaitu “sikap mau bekerjasama dengan kelompok”. Salah satu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok. Kemampuan kerjasama merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan.

Kerjasama merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh suatu kelompok sehingga terdapat hubungan erat antar tugas pekerjaan anggota kelompok lain (Ali Nugraha dkk, 2005: 22). Sedangkan menurut Hurlock (1978: 268) bahwa bekerjasama yaitu “kemampuan bekerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok”. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.

Ditegaskan dari beberapa pendapat tentang bekerjasama yang telah dikemukakan bahwa kemampuan bekerjasama yaitu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok dan saling tolong-menolong satu sama lainnya dengan adanya kemampuan bekerjasama. Dengan bekerjasama dapat meringankan beban satu sama lain dengan dibentuknya suatu kelompok dengan cara

berbagi tugas dengan teman satu kelompoknya sehingga dapat menyelesaikan tugas atau kegiatan dengan bersama-sama.

2. Tujuan Pengembangan Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini

Menurut Yudha M Saputra (2005: 54) tujuan kerjasama untuk anak usia dini yaitu: (a) untuk lebih menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, (b) membentuk kepribadian anak didik agar dapat mengembangkan kemampuan berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi sosial, (c) mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran kerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-Kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif, dan (d) dapat memantapkan interaksi pribadi diantara anak dan diantara pendidik dengan anak didik. Hal ini bertujuan untuk membangun suatu proses sosial yang akan membangun pengertian bersama.

Tujuan kemampuann kerjasama menurut Roestiyah N.K (2012: 17), (a) menyiapkan anak didik dengan berbagai keterampilan-keterampilan yang sangat bermanfaat bagi kehidupannya seperti keterampilan berkomunikasi, berinteraksi, bersosialisasi, bekerjasama, (b) memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan semua aspek perkembangan, aspek perkembangan intelektual, aspek hubungan sosial, aspek perkembangan emosi dan fisiknya, (c) membangun wawasan dan

pengetahuan anak mengenai konsep benda-benda atau peristiwa yang ada di lingkungannya, dan (d) meningkatkan prestasi belajar anak sekaligus dapat meningkatkan kemampuan hubungan sosial, menumbuhkan sikap menerima kekurangan diri dan orang lain, serta dapat meningkatkan harga diri.

3. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini

Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini dijelaskan sebagai berikut:

Tabel. 2.1 Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Kelompok Usia 4-6 Tahun 2014.

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak	
	Usia 4 - 5 tahun	Usia 5 –6 tahun
I. Nilai Agama dan Moral	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui agama yang dianutnya 2. Meniru gerakan beribadah dengan urutan yang benar 3. Mengucapkan doa sebelum dan/atau sesudah melakukan sesuatu 4. Mengenal perilaku baik/sopan dan buruk 5. Membiasakan diri berperilaku baik 6. Mengucapkan salam dan membalas salam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal agama yang dianut 2. Mengerjakan ibadah 3. Berperilaku jujur, penolong, sopan, hormat, sportif, dsb 4. Menjaga kebersihan diri dan lingkungan 5. Mengetahui hari besar agama 6. Menghormati (toleransi) agama orang lain
II. Fisik-motorik A. Motorik Kasar	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dsb 2. Melakukan gerakan menggantung (bergelayut) 3. Melakukan gerakan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi untuk melatih kelenturan, keseimbangan, dan kelincahan 2. Melakukan koordinasi gerakan

	<p>melompat, meloncat, dan berlari secara terkoordinasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Melempar sesuatu secara terarah 5. Menangkap sesuatu secara tepat 6. Melakukan gerakan antisipasi 7. Menendang sesuatu secara terarah 8. Memanfaatkan alat permainan di luar kelas 	<p>mata-kaki tangan-kepala dalam menirukan tarian atau senam</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Melakukan permainan fisik dengan aturan 4. Terampil menggunakan tangan kanan dan kiri
B. Motorik Halus	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/kanan, miring kiri/kanan, dan lingkaran 2. Menjiplak bentuk 3. Mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit 4. Melakukan gerakan manipulatif untuk menghasilkan suatu bentuk dengan menggunakan berbagai media 5. Mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media 6. Mengontrol gerakan tangan yang menggunakan otot halus (menjumput, mengelus, mencolek, mengempal, memelintir, memilin, memeras) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar sesuai gagasannya 2. Meniru bentuk 3. Melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan 4. Menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar 5. Menggantung sesuai dengan pola 6. Menempel gambar dengan tepat 7. Mengekspresikan diri melalui gerakan menggambar secara rinci
C. Kesehatan dan Perilaku Keselamatan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai tingkat usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berat badan sesuai tingkat usia 2. Tinggi badan sesuai standar usia 3. Berat badan sesuai dengan standar tinggi

	<p>badan</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia 5. Menggunakan toilet (penggunaan air, membersihkan diri) dengan bantuan minimal 6. Memahami berbagai alarm bahaya (kebakaran, banjir, gempa) 7. Mengetahui rambu lalu lintas yang ada di jalan 	<p>badan 4. Lingkar kepala sesuai tingkat usia</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Menutup hidung dan mulut (misal, ketika batuk dan bersin) 6. Membersihkan, dan membereskan tempat bermain 7. Mengetahui situasi yang membahayakan diri 8. Memahami tata cara menyebrang 9. Mengetahui kebiasaan buruk bagi kesehatan (rokok, minuman keras)
<p>III. Kognitif A. Belajar dan Pemecahan Masalah</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengetahui benda berdasarkan fungsi (pisau untuk memotong, pensil untuk menulis) 2. Menggunakan benda-benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil) 3. Mengetahui konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari (gerimis, hujan, gelap, terang, temaram, dsb) 4. Mengetahui konsep banyak dan sedikit 5. Mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri yang terkait dengan berbagai pemecahan masalah 6. Mengamati benda dan gejala dengan rasa ingin tahu 7. Mengetahui pola kegiatan dan menyadari pentingnya waktu 8. Memahami posisi/keudukan dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan aktivitas yang bersifat eksploratif dan menyelidik (seperti: apa yang terjadi ketika air ditumpahkan) 2. Memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang fleksibel dan diterima sosial 3. Menerapkan pengetahuan atau pengalaman dalam konteks yang baru 4. Menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah (ide, gagasan di luar kebiasaan)

	keluarga, ruang, lingkungan sosial (misal: sebagai peserta didik/anak/teman)	
B.Berfikir Logis	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengklasifikasikan benda berdasarkan fungsi, bentuk atau warna atau ukuran 2. Mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya 3. Mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis atau kelompok yang berpasangan dengan 2 variasi 4. Mengenal pola (misal, AB-AB dan ABC-ABC) dan mengulanginya 5. Mengurutkan benda berdasarkan 5 seriasi ukuran atau warna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal perbedaan berdasarkan ukuran: “lebih dari”; “kurang dari”; dan “paling/ter” 2. Menunjukkan inisiatif dalam memilih tema permainan (seperti: ”ayo kita bermain pura-pura seperti burung”) 3. Menyusun perencanaan kegiatan yang akan dilakukan 4. Mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya (angin bertiupmenyebabkan daun bergerak, air dapat menyebabkan sesuatu menjadi basah) 5. Mengklasifikasikan benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran (3 variasi) 6. Mengklasifikasikan benda yang lebih banyak ke dalam kelompok yang sama atau kelompok yang sejenis, atau kelompok berpasangan yang lebih dari 2 variasi 7. Mengenal pola ABCD-ABCD 8. Mengurutkan benda berdasarkan ukuran dari paling kecil ke paling besar atau

		sebaliknya
C.Berfikir Simbolik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membilang banyak benda satu sampai sepuluh 2. Mengenal konsep bilangan 3. Mengenal lambang bilangan 4. Mengenal lambang huruf 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan lambang bilangan 1-10 2. Menggunakan lambang bilangan untuk menghitung 3. Mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan 4. Mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan 5. Merepresentasikan berbagai macam benda dalam bentuk gambar atau tulisan (ada benda pensil yang diikuti tulisan dan gambar pensil)
IV. Bahasa A. Memahami bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyimak perkataan orang lain (bahasa ibu atau bahasa lainnya) 2. Mengerti dua perintah yang diberikan bersamaan 3. Memahami cerita yang dibacakan 4. Mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat (nakal, pelit, baik hati, berani, baik, jelek, dsb) 5. Mendengar dan membedakan bunyibunyan dalam Bahasa Indonesia (contoh, bunyi dan ucapan harus sama) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengerti beberapa perintah secara bersamaan 2. Mengulang kalimat yang lebih kompleks 3. Memahami aturan dalam suatu permainan 4. Senang dan menghargai bacaan
B.Mengungkapkan Bahasa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal simbol-simbol 2. Mengenal suara-suara hewan/benda yang ada di sekitarnya 3. Membuat coretan yang bermakna 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal 2. Mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di

	4. Meniru (menuliskan dan mengucapkan) huruf A-Z	sekitarnya 3. Menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama. 4. Memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf 5. Membaca nama sendiri 6. Menuliskan nama sendiri 7. Memahami arti kata dalam cerita
V. Sosial emosional A. Kesadaran Diri	1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan 2. Mengendalikan perasaan 3. Menunjukkan rasa percaya diri 4. Memahami peraturan dan disiplin 5. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) 6. Bangga terhadap hasil karya sendiri	1. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi 2. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
B.Rasa tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain	1. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya 2. Menghargai keunggulan orang lain 3. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	1. Tahu akan hak nya 2. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan) 3. Mengatur diri sendiri 4. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
C.Perilaku Prososial	1. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif 2. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu	1. Bermain dengan teman sebaya 2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar

	<p>permainan</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Menghargai orang lain 4. Menunjukkan rasa empati 	<ol style="list-style-type: none"> 3. Berbagi dengan orang lain 4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain 5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah) 6. Bersikap kooperatif dengan teman 7. Menunjukkan sikap toleran 8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb) 9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
<p>VI. Seni A. Anak mampu menikmati berbagai alunan lagu atau suara</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Senang mendengarkan berbagai macam musik atau lagu kesukaannya 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda yang dapat membentuk irama yang teratur 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anak bersenandung atau bernyanyi sambil mengerjakan sesuatu 2. Memainkan alat musik/instrumen/benda bersama teman
<p>B. Tertarik dengan kegiatan seni</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memilih jenis lagu yang disukai 2. Bernyanyi sendiri 3. Menggunakan imajinasi untuk mencerminkan perasaan dalam sebuah peran 4. Membedakan peran fantasi dan kenyataan 5. Menggunakan dialog, perilaku, dan berbagai materi dalam 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyanyikan lagu dengan sikap yang benar 2. Menggunakan berbagai macam alat musik tradisional maupun alat musik lain untuk menirukan suatu irama atau lagu tertentu 3. Bermain drama sederhana

	<p>menceritakan suatu cerita</p> <p>6. Mengekspresikan gerakan dengan irama yang bervariasi</p> <p>7. Menggambar objek di sekitarnya</p> <p>8. Membentuk berdasarkan objek yang dilihatnya (mis. dengan plastisin, tanah liat)</p>	<p>4. Menggambar berbagai macam bentuk yang beragam</p> <p>5. Melukis dengan berbagai cara dan objek</p> <p>6. Membuat karya seperti bentuk sesungguhnya dengan berbagai bahan (kertas, plastisin, balok, dll)</p>
--	--	--

C. Permainan Pesan Berantai

Kecerdasan interpersonal merupakan salah satu kecerdasan yang sangat penting, maka dari itu kecerdasan interpersonal harus distimulasi dan dikembangkan sejak dini. Adapun kegiatan yang dapat dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal anak yaitu dengan bermain. Bermain bagi anak usia dini sudah tidak asing lagi. Setiap ada anak usia dini, di situ pasti dijumpai kegiatan bermain, karena memang bermain merupakan dunianya anak-anak.

Bermain merupakan serangkaian kegiatan atau aktivitas anak untuk bersenang-senang. Bermain harus dipahami sebagai upaya menjadikan anak senang, nyaman, ceria, dan bersemangat. Sementara itu, permainan adalah cara bermain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu yang dapat dilakukan secara individu maupun berkelompok guna mencapai tujuan tertentu. Kecerdasan interpersonal anak usia dini dapat dikembangkan dan distimulasi melalui berbagai kegiatan bermain anak yang melibatkan kerja sama dengan orang lain. Artinya permainannya harus dapat dilakukan oleh

beberapa orang atau bersama-sama, sehingga akan melatih hubungan sosial anak. Salah satu permainan yang dapat dilakukan secara bersama-sama adalah permainan pesan berantai.

Permainan pesan berantai termasuk dalam kategori permainan aktif yang dapat dilakukan oleh anak usia dini secara berkelompok. Permainan ini juga merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi, kerja sama, serta komunikasi. Menurut Fadhli (2010: 31) permainan pesan berantai memiliki beberapa manfaat yaitu melatih konsentrasi, melatih kerja sama, serta dapat mengembangkan komunikasi. Permainan pesan berantai dapat melatih konsentrasi anak, karena dalam permainan ini anak harus mengingat kata-kata yang diberikan oleh guru untuk disampaikan kepada temannya. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih kerjasama anak. Hal ini dikarenakan permainan pesan berantai merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok dan membutuhkan kerjasama untuk mencapai keberhasilan dalam permainan ini. Selanjutnya permainan ini juga dapat mengembangkan komunikasi, karena dalam permainan ini anak melibatkan teman yang lain sehingga pada waktu bermain anak akan berkomunikasi dan berinteraksi dengan temannya.

Adapun cara bermain permainan pesan berantai yaitu:

- 1) Guru menyiapkan beberapa rangkaian kata yang tingkat kesulitannya disesuaikan dengan tema serta kemampuan anak. Misalnya: Jeruk bervitamin C.
- 2) Guru membagi anak dalam beberapa kelompok.

- 3) Anak-anak membentuk satu baris berdasarkan kelompok yang telah dibagi.
- 4) Setelah siap, bisikkan sebuah kalimat pada anak yang berada di paling ujung (anak pertama).
- 5) Setelah membisikkan kalimat kepada anak yang berada di ujung (anak pertama) pada setiap kelompok, maka guru memberi aba-aba berupa hitungan untuk memulai permainan.
- 6) Setelah guru memberi aba-aba, maka anak membisikkan kalimat yang diberikan oleh guru secara lengkap pada teman yang berada di depannya.
- 7) Selanjutnya anak tersebut membisikkan lagi kepada teman berikutnya.
- 8) Setelah kalimat yang diberikan oleh guru tersebut sampai pada anak yang berada di ujung (anak terakhir), maka anak yang terakhir tersebut mengangkat tangan dan mengucapkan kalimat tadi dan guru mengoreksinya. Apabila benar, maka kelompok tersebut mendapat poin.
- 9) Lakukan secara bergantian dengan urutan anak serta kalimat yang berbeda.
- 10) Setelah beberapa babak permainan, maka ditentukanlah pemenangnya.

D. Kerangka Pikir

Anak usia dini merupakan masa yang tepat untuk meningkatkan aspek perkembangan yang terdapat dalam diri anak. Aspek perkembangan

yang belum muncul dapat distimulasi melalui metode bermain yang tepat sesuai karakteristik anak. Perkembangan sosial seperti kemampuan bekerjasama merupakan salah satu aspek yang perlu ditingkatkan. Pentingnya bekerjasama diberikan sejak dini untuk membiasakan anak saling tolong-menolong dan bersosialisasi di lingkungan sekitar anak. Bekerjasama dapat diberikan melalui pembelajaran dengan cara membiasakan anak bermain bersama-sama temannya secara berkelompok. Di dalam kegiatan bermain anak dihadapkan pada satu persoalan dalam kegiatan pembelajaran yang di dalamnya terdapat unsur meningkatkan kemampuan bekerjasama anak dan anak berusaha untuk saling tolong-menolong dan bekerjasama satu sama lainnya dalam menyelesaikan tugas samapi selesai.

Bekerjasama di dalam kegiatan pembelajaran akan melatih anak bagaimana cara agar memecahkan masalah dan menyelesaikannya yang sedang dikerjakan secara bersama dengan kelompoknya masing-masing. Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak adalah dengan menggunakan bermain kooperatif. Pelaksanaan bermain kooperatif dalam pembelajaran di Taman Kanak-Kanak dengan tema “Lingkungan”, anak di bagi kebeberapa kelompok dan diberikan penjelasan cara bekerjasama dalam kelompok dengan teman lainnya. Pembagian kerja untuk masing-masing anak dalam kelompok bertugas mengerjakan sesuai dengan pembagian yang telah diberikan oleh pendidik.

Dengan bermain pesan berantai yang telah diberikan oleh pendidik, anak dilatih untuk bekerjasama, untuk lebih menyiapkan anak dengan berbagai keterampilan baru agar dapat ikut berpartisipasi dalam dunia yang selalu berubah dan terus berkembang, membentuk kepribadian anak agar dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai kegiatan sosial. Mengajak anak untuk membangun pengetahuan secara aktif karena dalam pembelajaran bekerjasama (kooperatif), serta anak Taman Kanak-Kanak tidak hanya menerima pengetahuan dari pendidik begitu saja, tetapi anak menyusun pengetahuan yang terus menerus, sehingga menempatkan anak sebagai pihak aktif, oleh karena itu, peneliti menggunakan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan kemampuan bekerjasama anak melalui bermain.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A. Subjek, Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Subjek penelitian

Menurut Arikunto (2011: 109) subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sentral karena pada subjek penelitian data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti. Subjek peneliti ini diperlukan untuk memperoleh keterangan mengenai data dan informasi apa saja yang menjadi sasaran penelitian dalam bentuk perkataan maupun perbuatan yang sedang diamati. Subjek penelitian ini adalah anak pada kelompok B (5-6 Tahun) yang berjumlah 24 orang anak di PAUD Bintang Kecil Desa Sumberejo Transad Kecamatan Bermain Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong lebih rinci lihat tabel berikut:

Tabel. 3.1 Subjek Penelitian

Kelompok Usia	Keterangan		Total
	Lk	Pr	
5-6 Tahun	10	14	24

Sumber: Data dari Paud Bintang Kecil Desa Sumberejo Transad Kecamatan Bermain Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong.

b. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini di Paud Bintang Kecil Desa Sumberejo Transad Kecamatan Bermain Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong.

c. Waktu penelitian

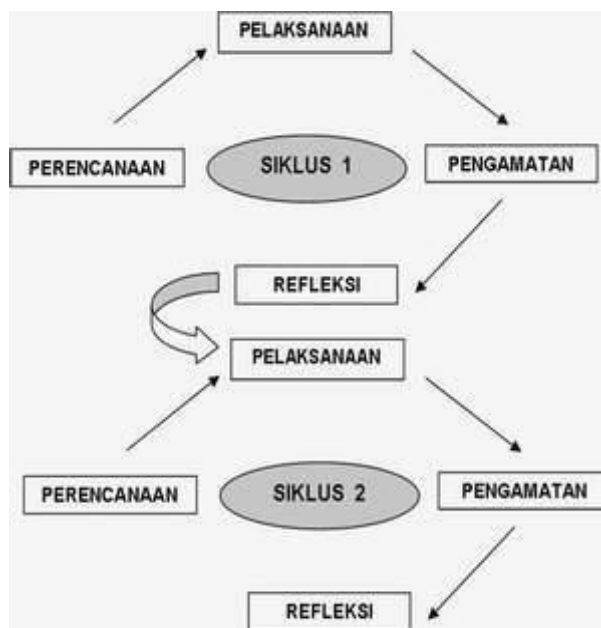
Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan selama 2 bulan yaitu bulan oktober sampai dengan desember 2022.

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti sangat diperlukan dalam setiap kegiatan di tempat penelitian karena peneliti berperan sebagai perencana, pelaksana tindakan, pengamat, reflektor dan sebagai pelapor hasil penelitian. Sebagai subyek pemberi tindakan, peneliti bertindak sebagai pengajar atau guru model yang bertugas yang membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH) sekaligus menyampaikan bahan ajar selama proses pembelajaran, di samping itu peneliti juga mengumpulkan dan menganalisis data serta sebagai pelapor hasil penelitian.

C. Tahap Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas, atau lazim dikenal dengan *classroom action research* prosedur yang digunakan berbentuk siklus (*cycle*). Wardhani (2013: 13) penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat. Dalam PTK ini peneliti menggunakan model Jhon Elliot maka dalam setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflection*). yang digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1 Riset Aksi Model Jhon Elliot

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi dan menganalisis masalah, dalam rangka refleksi mengenal hal-hal tampak menimbulkan masalah yang perlu dipecahkan dalam upaya peningkatan kreativitas menggambar anak. Pada aspek ini yang dapat dijadikan fokus penelitian tindakan adalah apakah jenis, bentuk dan evaluasi relevan dengan kompetensi yang diharapkan sebagai perubahan pengetahuan, sikap dan keterampilan peserta didik. Setelah mengidentifikasi permasalahan maka dirumuskan hipotesis penelitian tindakan secara umum jika diterapkan dalam pembelajaran permainan pesan berantai maka dapat meningkatkan kemampuan kerjasama pada anak kelompok B diPAUD Bintang Kecil Desa Sumberejo Transad Kecamatan Bermain Ulu Raya, Kabupaten Rejang Lebong. Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut: a)

Membuat RPPM dan RPPH, b) Menyiapkan media yang akan diajarkan, c) Menyusun tahapan pembelajaran.

2. Tahap Pelaksanaan

Dalam melaksanakan tindakan, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran sesuai dengan apa yang telah direncanakan atau dipersiapkan.

3. Tahap Pengamatan

Pada tahapan ini dilakukan proses pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan untuk mengetahui tingkat keberhasilan peneliti, observasi ini dilakukan peneliti.

4. Analisis Refleksi

Refleksi dilakukan berdasarkan analisis hasil observasi dan tes serta diskusi antara peneliti dan teman sejawat sehingga dapat diketahui apa yang telah dicapai atau yang belum dicapai pada siklus ini, dan selanjutnya dapat direkomendasikan pada penelitian berikutnya.

D. Indikator Penelitian

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah terjadi peningkatan social emosional anak dengan menggunakan permainan pesan berantai kelompok B di PAUD Bintang Kecil desa sumberejo transad kecamatan bermain ulu raya, kabupaten rejang lebong Indikator penelitian ini dikatakan berhasil jika: 1). Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, 2). Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat), 3).

Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).

E. Instrumen Penelitian

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Arikunto, 2011: 101) dalam penelitian ini menggunakan instrumen pengumpulan data berupa pedoman lembar observasi. Instrumen untuk penelitian ini terdiri dari indikator- indikator yang berkaitan dengan aspek yang diamati.

Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Observasi Penelitian

Aspek	Indikator
Sosial emosional 5-6 tahun	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperllihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. 2. Memperllihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal. (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) 3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar). 4. Anak dapat menyampaikan perasaannya. 5. Memahami peraturan dan disiplin

Sumber: Permendikbud RI Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA).

F. Prosedur penelitian

Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari dua siklus tindakan dalam pembelajaran. Dalam setiap siklusnya terdiri dari empat elemen penting yaitu perencanaan, pelaksanaan,

observasi/pengamatan, refleksi. Adapun model Penelitian Tindakan Kelas yang dimaksud menggambarkan adanya empat langkah dan pengulangannya. Prosedur siklus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan

Dalam penerapan ini guru merencanakan kegiatan sebagai berikut:

1. Membuat RPPH.
2. Mempersiapkan anak dan lingkungan belajar indoor dan outdoor bermain pesan berantai.
3. Menyusun tahapan pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Guru menerapkan media pembelajaran pada anak, dalam menerapkan media guru mengajak anak-anak untuk melakukan kegiatan diluar kelas dan sebelumnya guru menyiapkan kegiatan apa saja yang akan dilakukan didalam kelas maupun diluar kelas. Guru melakukan perencanaan sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

Berbaris, masuk kelas bersalaman, mengucapkan salam, do'a sebelum belajar, bernyanyi, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan pada saat itu.

2) Kegiatan inti

Sebelum memasuki kegiatan inti guru menjelaskan tentang tema dan sub tema mengajak anak untuk mengamati objek yang berkenaan dengan tema, kemudian guru menjelaskan tentang tata cara bermain pesan berantai, selesai dari

bermain pesan berantai diminta menceritakan bagaimana perasaan setelah bermain bakiak.

3) Kegiatan istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang diberikan guru, anak-anak diperbolehkan untuk mencuci tangan, doa, makan bersama-sama, doa sesudah makan, bermain bersama.

4) Kegiatan penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dipelajari dan memberikan informasi tentang hari esok, berdoa sebelum pulang dan salam.

c. *Pengamatan/observasi*

Pada saat kegiatan proses belajar berlangsung, guru mengadakan observasi yaitu mengamati secara langsung kegiatan anak dan guru kemudian mengadakan evaluasi. Penggunaan sistem evaluasi yang bersifat komprehensif (menyeluruh) untuk menentukan kualitas dari suatu program atau kemajuan dari seseorang anak. Evaluasi merupakan upaya memperoleh informasi mengenai keterampilan dan potensi individu dengan dua sasaran yaitu, sasaran pertama memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada anak yang bersangkutan, sasaran kedua, sebagai data yang berguna bagi masyarakat yang ada disekitarnya.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran diadakan refleksi untuk melihat ketercapaian perencanaan pada siklus satu. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran dengan cara mendiskusikan kekuatan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran antar peneliti dan teman sejawat. Hasil refleksi pada siklus satu akan titik tolak tindakan perbaikan pada siklus kedua.

2. Siklus II

Pada dasarnya tahap demi tahap pembelajaran pada siklus ke II sama seperti pada siklus pertama, hanya saja dalam pelaksanaan siklus ke II ini akan diawali dengan perbaikan dari rekomendasi yang dihasilkan pada kegiatan refleksi pada siklus I. Pada akhir siklus, dilakukan refleksi oleh semua tim peneliti untuk mengkaji proses pembelajaran yang telah dilakukan guru dan mengkaji aktivitas anak selama pembelajaran berlangsung, sebagai acuan dalam membuat rencana tindakan pembelajaran baru pada siklus berikutnya.

a. Perencanaan

Tahap perencanaan tindakan yang dilakukan peneliti adalah:

- 1) Membuat RPPH,
- 2) Mempersiapkan lingkungan main indoor atau pun outdoor.
- 3) Menyiapkan lembar observasi yang memuat indikator penilaian aspek social emosional anak untuk melihat sejauh mana kemampuan kerja sama yang dimiliki oleh anak.

b. Pelaksanaan

Guru melakukan semua perencanaan yang dilakukan di kelas. Dengan langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Berbaris, salam, ikrar, berdoa sebelum belajar, bernyanyi sesuai dengan tema, tanya jawab tentang isi tema yang diberikan.

2) Kegiatan Inti

- a. Guru mengajak anak berdoa sebelum memulai kegiatan
- b. Guru mengucapkan salam
- c. Guru menanyakan kabar anak-anak
- d. Guru melakukan presensi kepada anak-anak
- e. Guru menjelaskan kepada anak tentang cara bermain pesan berantai.
- f. Guru mengajak anak untuk bermain pesan berantai diluar ruangan dengan membentuk barisan.
- g. Anak-anak melakukan praktek kegiatan bermain pesan berantai.

3. Kegiatan Istirahat

Pada kegiatan ini, setelah anak selesai melakukan tugas yang ditugaskan guru, anak-anak diperbolehkan untuk makan bersama, sebelum makan mencuci tangan, berdoa, makan bersama, bermain.

4) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup anak-anak diajak tanya jawab tentang seputar pembelajaran yang sudah di pelajari dan memberikan evaluasi tentang kegiatan sehari dan informasi kegiatan esok, doa pulang dan salam.

c. Pengamatan/observasi

Selama melaksanakan penelitian tindakan kelas pengamat melakukan observasi, yaitu mengamati semua kegiatan anak pada saat proses kegiatan main, mengadakan evaluasi dan menilai perkembangan anak.

d. Refleksi

Setelah dilaksanakan pembelajaran di adakan refleksi untuk melihat ketercapaian anak. Pada tahap refleksi dilakukan evaluasi sekaligus analisis terhadap data-data yang sudah diperoleh selama pembelajaran berlangsung dengan cara mendiskusikan kelebihan dan kelemahan yang terjadi pada proses pembelajaran dengan permainan pesan berantai. Pada siklus ke II dilakukan refleksi dan pelaksanaan siklus 1 yang dirasa masih kurang. Dari kekuatan dan kelemahan siklus II ini nanti dapat digunakan sebagai dasar untuk memperbaiki pembelajaran pada saat berikutnya jika ditemukan.

G. Data Dan Sumber Data**1. Data**

Data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

a. Data Kualitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil observasi terhadap aktivitas belajar anak dan kinerja guru selama proses belajar mengajar berlangsung dibantu oleh rekan sejawat dengan mengisi lembar observasi.

b. Data kuantitatif

Yaitu data yang diperoleh dari hasil tes setiap akhir siklus berupa lembar kerja anak yang dianalisis.

2. Sumber Data

a. Data primer

Menurut Sugiyono (2016: 225) Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sumber data primer didapatkan melalui kegiatan wawancara dengan subjek penelitian dan dengan observasi atau pengamatan langsung di lapangan.

b. Data sekunder

Menurut Sugiyono (2016: 225) data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data yang diperlukan data primer.

H. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data memiliki peranan penting, hal tersebut disebabkan karena pemerolehan data dalam sebuah penelitian akan dijadikan sebagai bahan dan bukti untuk dijadikan sebagai pegangan dalam melakukan penilaian. Suharsimi Arikunto (2017: 150) menyebutkan bahwa “Jenis metode pengumpulan data terdiri dari tes, angket atau kuesioner, interview, observasi, skala bertingkat, dan dokumentasi”. Adapun teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi digunakan pada penelitian ini dengan cara mengamati perkembangan kemampuan motorik kasar anak yang sesuai pada indikator penilaian. Observasi dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung, dengan menggunakan instrumen lembar observasi yang telah disiapkan. Lembar observasi aktifitas anak terlampir.

2. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk mendukung kelengkapan data dari hasil observasi, Peneliti melakukan studi dokumentasi dari arsip, catatan, foto kegiatan, struktur lembaga, visi-misi, data guru dan data peserta didik dan data sarana prasarana yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan kondisi-kondisi yang akan digambarkan oleh peneliti, dokumentasi ini dapat digunakan untuk mengumpulkan tanda bukti dalam mengobservasi data.

I. Teknik analisis data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data deskriptif kualitatif-kuantitatif. Menurut Sugiyono (2017:335), analisa data adalah suatu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan caramengorganisasikan datake dalamkategori, dijabarkan ke unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilihmana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif digunakan untuk menentukan peningkatan proses yang dinyatakan dalam sebuah predikat, sedangkan analisis data kuantitatif digunakan untuk menentukan peningkatan hasil dengan menggunakan persentase.

Analisis kualitatif dalam penelitian ini dinyatakan dalam sebuah predikat yang menunjuk pada pernyataan keadaan dan ukuran kualitas sehingga hasil penilaian berupa bilangan kemudian diubah menjadi sebuah predikat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan predikat BB (Belum Berkembang), MB (Mulai Berkembang), BSH (Berkembang Sesuai Harapan), BSB (Berkembang Sangat Baik) yang kemudian didiskripsikan.

Analisis dilakukan pada setiap siklus menggunakan rumus Ngalim Purwanto (2020: 102) sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\%$$

Keterangan:

- NP = Nilai persen yang dicari atau diharapkan
 R = Skor mentah yang diperoleh siswa
 SM = Skor maksimum ideal dari tes
 100 = Bilangan tetap

Rumus tersebut menjelaskan bahwa analisis data yang dilakukan menggunakan data yang diperoleh dari skor hasil observasi, yaitu dengan menjumlah seluruh skor pada setiap indikator sehingga menghasilkan skor mentah (R) dan kemudian SM diperoleh dengan menghitung jumlah seluruh skor maksimum, lalu dimasukkan pada rumus tersebut sehingga tampak persentase hasil tindakan.

Dari hasil perhitungan yang telah diperoleh selanjutnya diinterpretasikan ke dalam 4 kriteria dengan berpedoman sebagai berikut:

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian

Kriteria	Prosentase
1 Belum Berkembang (BB)	0% - 24,99%
2 Mulai Berkembang (MB)	25% - 49,99%
3 Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	50% - 74,99%
4 Berkembang Sangat Baik (BSB)	75% - 100%

Sumber: Acep Yoni (2010: 175-176).

J. Kriteria Keberhasilan Penelitian

Berdasarkan dengan karakteristik penelitian tindakan kelas, dalam penelitian ini dinyatakan berhasil apabila terdapat perubahan atau peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh oleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila pemahaman anak menunjukkan kriteria berkembang sangat baik (BSB) dengan rentang nilai mencapai 75%-100% (Acep Yoni, 2010: 174-176).