

**PENGGUNAAN METODE BERMAIN PUZZLE  
UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA  
KELOMPOK A1 TK QURROTA A'YUN AISIYAH PEKALONGAN**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi tugas dan melengkapi  
Syarat guna memperoleh gelar sarjana Strata Satu (S1) dalam Ilmu  
Tarbiyah**



ASAL BUKU INI	: Penulis
PENERBIT/HARGA	:
TGL. PENERIMAAN	: 26-3-2015
NO. KLASIFIKASI	: PA15-0.100
NO. INDUK	: 15.100.21

Oleh :

**FITRI NOVIYANA**

**NIM. 2021210219**

**JURUSAN TARBIYAH  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN**

**2014**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Fitri Noviyana

NIM : 2021210219

Jurusan : Tarbiyah

Menyatakan bahwa skripsi ini yang berjudul

**“ PENGGUNAAN METODE BERMAIN PUZZLE UNTUK  
MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELOMPOK  
TK AI TK QURROTA A’YUN AISIYAH PEKALONGAN.**

Adalah benar – benar karya sendiridan apabila di kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini adalah plagiat maka saya bersedia dicabut gelarnya.

Pekalongan, Oktober 2014

Yang menyatakan



FITRI NOVIYANA  
2021210219

**Dr. Moh.Slamet Untung, M.Ag**

**Jl. Raya Wonokromo N0.7**

**Comal Pemalang**

---

**NOTA PEMBIMBING**

Lamp :3 (Tiga) eksemplar      Pekalongan, Oktober 2014

Hal :Naskah Skripsi  
sdri. Fitri Noviyana

Kepada

Yth. Ketua STAIN

c/q Ketua Jurusan Tarbiyah

Di –

PEKALONGAN

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Setelah diadakan penelitian dan perbaikan seperlunya, maka bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

**Nama : FITRI NOVIYANA**

**NIM : 2021210219**

**Judul : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PUZZLE UNTUK  
MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA  
KELOMPOK TK A1 TK QURROTA A'YUN AISIYAH  
PEKALONGAN**

Dengan permohonan agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi perhatian dan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing



**Dr.Moh. Slamet Untung, M.Ag**

NIP. 196790421 199603 1 001



**KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN**

Alamat : Jl. Kusuma Bangsa No. 9 Telp. (0285) 412575-412572 Fax. 423418  
E-mail : stainpkl@telkomnet\_stainpkl@hotmail.com

**PENGESAHAN**

Ketua Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan  
mengesahkan Skripsi Saudari :

**Nama : Fitri Noviyana**

**NIM : 2020210219**

**Judul : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PUZZLE UNTUK  
MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA  
KELOMPOK TK A1 TK QURROTA A'YUN AISIYAH  
PEKALONGAN.**

Yang telah diujikan pada hari Selasa, 21 Oktober 2014 dan dinyatakan  
berhasil, serta diterima sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana  
Strata Satu (S<sub>1</sub>) dalam Ilmu Tarbiyah.

**Dewan Penguji**

  
**Dr. H. Imam Suraji, M. Ag**  
Ketua

  
**Abdul Basith, M.Pd**  
Anggota

Pekalongan, Oktober 2014

Ketua STAIN Pekalongan



**Dr. H. Ade Dedi Rohayana, M. Ag**  
NIP. 197101151998031005

## PERSEMBAHAN

*Tugas akhir ini ku persembahkan untuk:*

*Ibu tercinta (Roisah) yang senantiasa dengan sabar dan tulus membimbing, mendidik, serta membalutkan do'a dan cinta di sekujur tubuh ini, serta sebagai rasa baktiku kepada mereka. Ampunilah segala dosa mereka yaa Allah.*

*Ayah Socheh (ALM) semoga Allah menerima segala amal perbuatan ya dan di ampuni segala dosa dosa nya. Aamiin....*

*Suami ku tersayang (Dedy Hermawan) yang telah memotivasi dan memberikan doa doa, serta segala rasa syukur ku kepada nya.*

*Kakak, kakak ku (Mushori, zainal, elida, martutik, kumaroh, dan Nanang Untaryo) serta kakak ipar ku, Adik – adikku (hardiyanti, herdi purnawan, falakudin), keponakanku (Hiba Arinda ) tersayang yang telah memberikan motivasi, do'a, serta sebagai rasa sayangku kepadanya.*

*Teruntuk calon anak anak ku tersayang, mama inggin kalian bangga. Insya Allah.*

*My best friends:*

*Segenap angkatan Kualifikasi 2010, Rini Oktavia & Nur Fadillah dan segenap crew (Sobri, Taimah dll), terimakasih atas bantuan. Semoga Allah Azza Wa Jalla membalas kebaikan kalian semua. Amiiiiin .....*

## MOTTO



“ Kualitas Hidup ayah-ibu dalam menjalani dan memaknai kehidupan spritualnya menjadi faktor penentu kecerdasan sang anak. “

“ Belajar tidak harus dilakukan dengan serius dan memerlukan konsentarsi penuh, tetapi bisa dilakukan dengan cara bermain. “

“ Banyak jenis permainan yang dapat merangsang kecerdasan Emosional anak salah satu nya adalah *Puzzle*. “

## ABSTRAK

**Fitri Noviyana.** 2014.2021210219.*Penggunaan Metode Bermain Puzzle untuk meningkatkan kecerdasan emosional siswa Kelompok A1 TK Qurota'ayun Aisyiyah Kota Pekalongan.* Skripsi Jurusan Tarbiyah Prodi Pendidikan Agama Islam Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan. Pembimbing Dr. Slamet Untung M.Ag.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan kepada anak harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Aspek perkembangan kecerdasan emosional diharapkan akan meningkatkan ketaqwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga Negara yang baik.

Permasalahan yang menjadi pokok kajian dalam skripsi ini adalah bagaimana mengembangkan kecerdasan emosional di TK Qurota'ayun Aisyiyah Kota Pekalongan, karena kemampuan emosional anak kelompok A di TK Qurota A'yun belum memenuhi standar tingkat pencapaian perkembangan. Peneliti menggunakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) Kualitatif melalui data dan informasi yang diperoleh menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data yaitu observasi, dokumentasi, dan interview. Jenis analisis data yang penulis gunakan adalah teknik analisis kuantitatif yaitu menganalisis data yang ada dalam bentuk tabel atau angka dengan menggunakan rumus prosentase.

Berdasarkan penelitian yang penulis lakukan di TK Qurota'ayun Aisyiyah Kota Pekalongan tentang implementasi metode bermain *puzzle* dalam pengembangann kecerdasan emosional pada kelompok A1 di TK Qurota'ayun Aisyiyah Kota Pekalongan menunjukkan bahwa pada siklus 1 kemampuan pengembangan kecerdasan emosional anak dengan rata – rata hasil prosentase sebesar 65,46% masih kurang maksimal sehingga perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya. Pada siklus 2 hasil rata – rata yang dicapai sebesar 83,4%. Dari analisis perhitungan hasil prosentase akhir pada siklus 2 yang telah dicapai maka penggunaan metode bermain *puzzle* terbukti dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada anak didik kelompok A1 TK Qurrota A'yun Kota Pekalongan.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillahirrobbil 'alamin*, puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena atas kemurahan-Nya yang telah memberikan kemudahan, karunia, ketabahan, kesabaran, semangat kepada penulis sehingga hati dan tangan ini dibimbing untuk dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada bimbingan kita Nabi Muhammad SAW. Suritauladan bagi para umatnya dan selalu kita tunggu syafa'atnya pada hari kiamat kelak. Beratnya tantangan dan kesulitan tetap harus dihadapi dan diselesaikan dengan hati yang lapang, di mana pada akhirnya skripsi dengan judul “ PENGGUNAAN METODE BERMAIN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL SISWA KELOMPOK TK A1 TK QURROTA A'YUN AISIYAH PEKALONGAN” dapat diselesaikan sebagai syarat memperoleh gelar sarjana strata satu (S1) dalam Ilmu Tarbiyah.

Alhamdulillah berkat bimbingan, bantuan dan dorongan orang-orang sekitar akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Ade Dede Rohayana, M.Ag, selaku Ketua STAIN Pekalongan yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi.
2. Drs. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D, selaku Ketua Jurusan Tarbiyah yang telah memberikan motivasi dan dorongan untuk menyelesaikan penelitian ini.
3. Dr.Moh Slamet Untung, M.Ag, selaku Pembimbing Skripsi yang telah bersedia mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi.



4. Segenap Civitas Akademika STAIN Pekalongan yang telah memberi pelayanan dengan baik.
5. Ibu Anna Diana Shanty, Spd.AUD selaku kepala sekolah TK Qurota'ayun Aisyiyah Kota Pekalongan, Heny Kusumowati, Ama.Pddan seluruh staf – stafnya yang telah membantu penulis dalam penelitian.
6. Kekasih halal ku Dedy Hermawan. Amd yang telah setia menemani membimbing dan memotifasi.
7. Dosen dan staf STAIN Pekalongan yang telah memberikan bekal ilmu dan segala bentuk kasih sayang selama penulis menimba ilmu.
8. Seluruh teman-teman penulis dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan anugrah-Nya kepada kita semua atas kebaikan dan bantuan berbagai pihak yang selama ini membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung. Amin. Akhirnya dengan menyadari segala kekurangan dan keterbatasan dalam menyajikan skripsi ini, maka kritik dan saran sangatlah penulis harapkan demi sempurnanya skripsi ini, dan penulis berharap semoga skripsi yang penulis sajikan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak. Amien.

*Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.*

Pekalongan, Oktober 2014

Penulis

**FITRI NOVIYANA**

## DAFTAR ISI

HALAMANJUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN .....	ii
HALAMAN NOTA PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
HALAMAN MOTO .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	ix
DAFTAR ISI .....	xi
DAFTAR TABEL .....	xii
BAB I    PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Kegunaan Penelitian .....	5
E. Tinjauan Pustaka.....	6
F. Sistematika Penulisan .....	11
BAB II METODE BERMAIN <i>PUZZLE</i> DAN KECERDASAN EMOSIONAL.....	13
A. Metode Bermain <i>Puzzle</i> untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional	
1. Pengertian Bermain.....	13
2. Manfaat Bermain <i>Puzzle</i> .....	21

3. Pengelompokan Jenis Mainan Anak.....	26
B. Pengembangan Kecerdasan Emosional Di Tamana Kanak Kanak	
1. Pengertian Emosi.....	29
2. Mekanisme Emosi.....	33
3. Fungsi Emosi.....	35
4. Macam macam Kecerdasan Emosional Anak.....	38
5. Faktor yang mempengaruhi Kecerdasan Emosional .....	41
BAB III Metodologi Penelitian .....	44
A. Setting Penelitian .....	44
B. Subjek Penelitian .....	46
C. Rancang Penelitian .....	48
D. Variabel Penelitian.....	51
E. Data dan Cara Pengumpulan Data.....	51
F. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data.....	52
G. Validasi Data.....	53
H. Analisis Data.....	53
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	57
A. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	57
1. Pra Siklus .....	57
2. Siklus I .....	58
3. Siklus II .....	61
B. Analisis kegiatan bermain <i>Puzzle</i> .....	64
C. Pembahasan dan analisa data penelitian .....	65

BAB V	PENUTUP.....	68
	A. Kesimpulan.....	68
	B. Saran-Saran .....	69
	DAFTAR PUSTAKA.....	

#### LAMPIRAN-LAMPIRAN

- A. Rencana kegiatan harian
- B. Rencana kegiatan mingguan
- C. Tabel Pra siklus
- D. Tabel Siklus 1
- E. Tabel Siklus 2
- F. Foto kegiatan bermain *puzzle*
- G. Daftar isian kegiatan skripsi
- H. Surat penunjukan pembimbing
- I. Surat ijin permohonan penelitian
- J. Surat keterangan penelitian
- K. Daftar riwayat hidup

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel Jadwal Kegiatan .....	45
Tabel 3.2 Tabel Daftar Peserta didik.....	47
Tabel 4.1 Kemampuan Pengembangan Kecerdasan Emosional Pra siklus .....	58
Tabel 4.2 Hasil Prosentase dan Keberhasilan Siklus 1 .....	60
Tabel 4.3 Tingkat Keberhasilan Siklus 1 .....	61
Tabel 4.4 Hasil Prosentase Rata-rata Siklus 2 .....	63
Tabel 4.5 Tingkat Keberhasilan Siklus 2 .....	64

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Berhubungan dengan metode dalam kegiatan bermain (*play activity method*) bahwa dalam metode inilah yang memberi kebebasan pada anak-anak untuk berbuat sesuai keinginan sehingga dari perilaku anak tersebutlah akan lahir kurikulum yang alamiah.<sup>1</sup>

Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14 menegaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada 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 yang menitik-beratkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta beragama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangannya. Secara garis besar Aspek pengembangan kompetensi anak didik pada jenjang pendidikan pra sekolah terdiri lima aspek meliputi, pengembangan kognitif, bahasa, fisik motorik, sosial emosional dan moral keagamaan.<sup>2</sup>

Aspek kecerdasan emosional dan nilai-nilai agama diharapkan akan meningkatkan ketakwaan anak terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan membina sikap anak dalam rangka meletakkan dasar agar anak menjadi warga negara yang baik. Aspek perkembangan sosial dan perkembangan dimaksudkan untuk membina anak agar

---

<sup>1</sup> Bambang Sujiono, *bermain kreatif*, hal. 73

<sup>2</sup> UU sisdiknas. No.20 Tahun 2003 Pasal 1 Butir 14

dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup<sup>3</sup>.

Penyelenggaraan Pendidikan Anak Usia Dini di TK Qurrota A'yun Kota Pekalongan sesuai pedoman penyelenggaraan di Taman Kanak-kanak pada dasarnya meliputi seluruh upaya dan tindakan yang dilakukan oleh pendidik dan orang tua dalam proses perawatan, pengasuhan dan pendidikan pada anak dengan menciptakan aura dan lingkungan dimana anak dapat mengeksplorasi pengalaman yang memberikan kesempatan kepadanya untuk mengetahui dan memahami pengalaman belajar yang diperolehnya dari lingkungan, melalui cara mengamati, meniru dan bereksperimen yang berlangsung secara berulang-ulang dan melibatkan seluruh potensi dan kecerdasan anak (pembiasaan)<sup>4</sup>.

Bidang pengembangan pembiasaan dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu rutin spontan, pemberian teladan, dan kegiatan terprogram. Kegiatan rutin yaitu kegiatan yang dilakukan di TK setiap hari, misalnya berbaris, berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan menyanyikan lagu-lagu yang dapat membangkitkan patriotism, lagu-lagu religius, menggosok gigi, berjabat tangan, dan mengucapkan salam baik kepada sesama anak maupun kepada guru, dan mengembalikan mainan pada tempatnya. Kegiatan spontan adalah kegiatan yang dilakukan secara spontan, misalnya meminta tolong dengan baik, menawarkan bantuan dengan baik, memberi ucapan selamat kepada teman yang mencapai prestasi baik, dan menjenguk teman yang sakit.

---

<sup>3</sup> Tim Pengembang TK, *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta :Depdiknas, Dirjen Manajemen, Pendidikan Dasar dan Menengah, 2006), hal. 3

<sup>4</sup>Ibid, hal.4

Pemberian teladan adalah kegiatan yang dilakukan dengan memberi teladan atau contoh yang baik kepada anak, misalnya memunguti sampah yang dijumpai di lingkungan TK, mengucapkan salam bila bertemu dengan orang lain, rapi dalam berpakaian, hadir di TK tepat waktu, santun dalam bertutur kata, dan tersenyum ketika berjumpa dengan siapapun. Sedangkan kegiatan terprogram adalah kegiatan yang diprogram dalam kegiatan pembelajaran (perencanaan semester, satuan kegiatan mingguan dan satuan kegiatan harian) di TK, misalnya makan bersama, menggosok gigi, menjaga kebersihan lingkungan dan lain-lain.

Peneliti sebagai pendidik sering mengalami kesulitan dalam melaksanakan pembiasaan kecerdasan emosional pada anak didik karena kegiatan pembiasaan yang dilakukan hanya bersifat rutinitas dan belum dipahami maknanya sehingga belum dapat teraplikasi dalam kehidupan sehari-hari oleh anak. Kegiatan berdo'a dan hafalan surat dilakukan sebatas instruksi dari guru dan mengingat keterbatasan usia dan karakteristiknya, anak usia dini belum memiliki pemahaman moral atas sikap yang terpuji dan kurang terpuji. Peneliti berupaya menanamkan pemahaman moral keagamaan pada diri anak melalui kegiatan yang dapat merangsang kecerdasan emosional anak agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengembangan kecerdasan emosional melalui pembiasaan di TK Qurrota A'yun belum memperoleh hasil yang optimal, pencapaian hasil pembelajaran yang optimal dibutuhkan guru yang kreatif dan inovatif yang selalu mempunyai keinginan terus menerus untuk memperbaiki dan mengingatkan mutu proses belajar mengajar di kelas. Karena dengan peningkatan mutu proses belajar mengajar di kelas, maka mutu pendidikan dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, upaya untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu proses belajar mengajar di kelas harus selalu dilakukan. Salah satu upaya tersebut adalah dengan melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK)



Dengan PTK kekurangan atau kelemahan yang terjadi dalam proses belajar mengajar dapat teridentifikasi dan terdeteksi, untuk selanjutnya dapat dicari solusi yang tepat.<sup>5</sup>

Salah satu permainan yang dapat merangsang kecerdasan emosional anak adalah permainan *puzzle*. Keunggulan permainan *puzzle* sangat sesuai untuk mengembangkan kemampuan berfikir. *Puzzle* bisa dimainkan mulai dari usia 12 bulan. Untuk pemula mungkin *puzzle* adalah sesuatu yang kurang menarik untuk anak, padahal *puzzle* bisa memberikan kesempatan belajar yang banyak. Disamping itu juga dari *puzzle* anak akan belajar, misalnya *puzzle* tentang warna dan bentuk. Anak dapat belajar tentang warna warna dan bentuk yang ada. Pengetahuan yang diperoleh dari cara ini biasanya lebih mengesankan bagi anak dibanding dengan pengetahuan yang di hafalkan.

Namun demikian permainan ini sangat membutuhkan ketekunan dan kesabaran peserta didik, karena itu diperlukan peran serta guru dalam mengenalkan permainan *Puzzle* ini sedikit demi sedikit.

Berdasarkan observasi awal kecerdasan emosional anak di TK Qurrota A'yun Aisiyah 17 Februari 2014, metode pembelajaran yang digunakan guru belum maksimal, dan pembelajaran dilaksanakan hanya berdasarkan pada keinginan dan kenyamanan guru, kurang pahamiya peserta didik pada pembelajaran, dianggap sebagai rendahnya tingkat intelegensi yang dimiliki peserta didik.

Disamping itu, pendampingan pada peserta didik pada saat penggunaan permainan *Puzzle* kurang dilakukan guru, sehingga guru tidak mengetahui peningkatan kecerdasan emosional anak didiknya. Hal inilah yang kemudian mendasari peneliti untuk melakukan penelitian di TK Qurrota A'yun Aisiyah

---

<sup>5</sup>Kunandar, *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru* (Jakarta : Rajawali Press, 2008), Hlm. 48

menyangkut peningkatan kecerdasan emosional melalui permainan *Puzzle* dengan alasan sebagai berikut :

1. Kecerdasan Emosional penting untuk membentuk karakter anak sejak dini.
2. Dengan Kecerdasan Emosional melalui bermain *puzzle* anak akan lebih memahami dan mencerna nilai-nilai yang akan ditanamkan pada anak sehingga dapat teraplikasi dalam kehidupan anak sehari-hari.
3. Kecerdasan Emosional melalui metode bermain *puzzle* sesuai dengan karakteristik pendidikan anak usia dini yaitu Belajar Seraya Bermain

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan judul dan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini adalah :

Apakah Implementasi metode bermain *puzzle* dapat meningkatkan kecerdasan emosional anak kelompok A1 TK QurrotaA'yun Aisyiyah Pekalongan ?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Perumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Untuk mendeskripsikan pengembangan kecerdasan emosional melalui bermain *puzzle* pada kelompok A1 TK Qurrota A'yun Aisyiyah Pekalongan.

## **D. Kegunaan Penelitian**

Dengan diadakan penelitian diharapkan ada manfaat yang dapat diperoleh, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Untuk mengembangkan dan meningkatkan kecerdasan emosional terutama pada usia taman kanak-kanak

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Anak Didik.

anak memiliki pemahaman kecerdasan emosional yang terpatrit dalam benak anak dan dapat teraplikasi dalam kehidupannya sehari-hari.

### b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang pengembangan kecerdasan emosional melalui kegiatan bermain *puzzle* dan mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam mengembangkan kecerdasan emosional melalui kegiatan permainan *puzzle* pada kelompok A1 TK Qurrota A'yun Aisyiyah Pekalongan.

### c. Bagi Sekolah

Sebagai bahan referensi bagi sekolah dalam meningkatkan kualitas pendidikan anak usia dini.

## E. Tinjauan Pustaka

### 1. Analisis Teori

Bermain terungkap dalam berbagai bentuk apabila anak-anak sedang beraktifitas. mereka bermain ketika bernyanyi, menggali tanah, membangun balok, atau meniru sesuatu yang dilihat. bermain dapat berupa gerak, seperti berlari, melempar bola, atau kegiatan berfikir seperti menyusun *puzzle* atau mengingat kata-kata suatu lagu.

Meskipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangannya. manfaat bermain tersebut antara lain memberikan kesempatan pada anak untuk memahami lingkungan

dan berinteraksi sosial , mengekspesikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik dan dalam menyatakan ide pikiran dan perasaan, menyelesaikan konflik , pengembangan kreatifitas dan lain lain.

Pada hakikatnya anak anak selalu termotifasi untuk bermain. Artinya bermain secara ilmiah memberikan kepuasan pada anak.melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang memberikan kepuasan baginya.<sup>6</sup>

Beberapa pakar pendidikan menyebut beberapa karakteristik bermain anak yaitu :

- a. Bermain relatif bebas dari aturan aturan,kecuali anak anak membuat aturan mereka sendiri.
- b. Bermain dilakukan seakan akan kegiatan itu dalam kehidupan nyata ( bermain drama )
- c. Bermain lebih memfokuskan pada kegiatan atau perbuatan dari pada hasil akhir atau produknya.
- d. Bermain memerlukan interaksi dan keterlibatan anak anak.

Bermain itu alamiyah dan spontan, anak anak tidak di ajarkan bermain. Mereka bermain dengan benda apa saja yang ada disekitarnya dengan bahan tongkat kayu, ranting, sapu bahkan juga ada tanah dan lumpur. Berdasarkan pengamatan, pengalaman dan hasil penelitian para ahli dapat dikatakan bahwa bermain mempunyai arti :

- a. Anak memperoleh kesempatan mengembangkan potensi potensi yang ada pada nya.

---

<sup>6</sup> B.F.F Montolalu, *Bermain dan Permainan anak, Universitas terbuka*, hal12

- b. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuan serta juga minat dan kebutuhannya.
- c. Memberikan peluang bagi anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa dan perilaku (psikososial serta emosional)
- d. Anak terbiasa menggunakan aspek panca indranya sehingga terlatih dengan baik.
- e. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar adalah salah satu pendekatan pembelajaran di taman kanak-kanak. Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang dekat dengannya sehingga pembelajaran menjadi bermakna karena sebab-sebab berikut ini :

- a. Bermain itu belajar

Bermain intelektual ( daya pikir) anak sebagian besar dikembangkan dalam kegiatan bermain. Dalam bermain anak memperoleh kesempatan menemukan serta mengeksperimen dengan alam sekitarnya baik ciptaan Tuhan maupun buatan manusia.

- b. Bermain itu bergerak

Kegiatan-kegiatan di TK untuk merangsang anak menggunakan motorik kasar maupun motorik halus dapat dilakukan melalui berbagai aktivitas bermain baik dengan alat maupun tanpa alat.

- c. Bermain membentuk perilaku

Saat bermain tampak jelas perkembangan perilaku anak. Program pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta program dalam rangka pengembangan pengetahuan dasar.

Pembentukan perilaku melalui pembiasaan serta pembelajaran tersebut meliputi moral dan nilai nilai agama, emosi atau perasaan, kemampuan bersosialisasi dan disiplin dengan tujuan agar anak tumbuh menjadi pribadi yang matang dan mandiri. Bermain di TK sangat sesuai untuk memenuhi tujuan tersebut karena bermain bertugas untuk :

- a. Menanamkan budi pekerti yang baik
- b. Melatih anak untuk membedakan sikap dan perilaku yang baik dan tidak baik
- c. Melatih sikap ramah, suka kerja sama , menunjukkan kepedulian
- d. Menanamkan kebiasaan disiplin dan tanggung jawab dalam kehidupan sehari hari
- e. Melatih anak untuk mencintai lingkungan dan ciptaan Tuhan
- f. Melatih anak untuk selalu tertib dan patuh pada peraturan
- g. Melatih anak untuk berani dan mempunyai rasa ingin tahu yang besar
- h. Menjaga keamanan diri
- i. Melatih anak untuk mengerti berbagai konsep moral yang mendasar seperti salah, benar, jujur, adil dan fair

Bermain memiliki fungsi yang sangat luas, seperti untuk anak, untuk guru, orang tua dan fungsi lainnya. bagi anak. Dengan bermain dapat mengembangkan fisik, motorik, sosial, emosi, kognitif, daya cipta (kreativitas), bahasa, perilaku, ketajaman pengindraan, melepaskan ketegangan, dan terapi bagi fisik, mental ataupun gangguan perkembangan lainnya.

Fungsi bermain bagi guru dan orang tua adalah agar guru dan orang tua dapat memahami karakter anak, jalan pikiran anak, dapat intervensi, kolaborasi dan berkomunikasi dengan anak. Fungsi lainnya adalah rekreasi, penyaluran energi,

persiapan untuk hidup dan mekanisme integrasi (penyatuan) dengan alam sekitar. Menurut NAEYC (*National Association for The Education of Young Children, 1997*), bermain merupakan alat utama belajar anak. Demikian juga pemerintah Indonesia telah mencanangkan prinsip, “Bermain sambil belajar atau belajar seraya bermain”. Bermain yang sesuai dengan tujuan di atas adalah bermain yang memiliki ciri-ciri seperti : menimbulkan kesenangan, spontanitas, motivasi dari anak sendiri, dan aturan ditentukan oleh anak sendiri.<sup>7</sup>

## 2. Kerangka Berpikir

Dunia anak adalah bermain. Bagi anak kegiatan bermain selalu menyenangkan, melalui kegiatan bermain ini anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial. Perkembangan emosi dapat dilihat ketika anak senang atau tidak senang, marah, menang dan kalah.

Berdasarkan analisis teoritis di atas bahwa penerapan anak usia dini sangat penting bagi perkembangan emosional anak. Karena pada usia tersebut adalah waktu yang tepat untuk membentuk kepribadian dan mengarahkan pada sikap dan perilaku anak. Oleh karena itu pendidikan anak usia dini akan sangat mempengaruhi perkembangan emosional. Meskipun demikian secara alamiah perkembangan emosi anak usia dini akan berkembang dengan baik. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pendidikan yang dilakukan di Paud akan berpengaruh terhadap perkembangan emosi anak.

Perkembangan emosional anak dapat dibentuk dalam proses belajar mengajar dengan metode bermain, misalnya bermain *Puzzle*. Sehingga berbagai kemampuan emosional nya akan tertanam pada anak secara langsung. Seluruh dasar potensi anak

---

<sup>7</sup> *Ibid*, hal 14-15

juga akan tumbuh dan berkembang secara optimal sehingga anak memiliki kesiapan untuk melaksanakan pendidikan selanjutnya dan anak bisa menyesuaikan diri dimasa depan karena kecerdasan emosional nya terlatih.

## G. Sistematika Penulisan

Sebelum penulis menuangkan dan menguraikan sesuai dengan judul di depan dalam pembahasan skripsi ini maka terlebih dahulu penulis menguraikannya dalam sistematika penulisan, di antaranya:

### a. Bagian Awal

Pada bagian awal berisi halaman sampul, halaman judul, halaman pernyataan, halaman nota pembimbing, halaman pengesahan, halaman persembahan, halaman motto, abstrak, kata pengantar, daftar isi.

### a. Bagian Isi

Pada bagian ini memuat 5 bab ;

Bab I :Pendahuluan pada bab ini berisi latar belakang masalah, tujuan penelitian, Kegunaan penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan skripsi.

Bab II: membahas tentang metode bermain *puzzle*, dan kecerdasan emosional kelompok A1 TK Qurrota A'yun Aisiyah Kota Pekalongan.

Bab III: merupakan laporan metodologi penelitian, setting, subjek penelitian, rancang penelitian, variabel, teknik dan alat pengumpulan data, validasi data, analisis data dan prosedur penelitian di TK Qurrota A'yun Kota Pekalongan

Bab IV: Kecerdasan Emosional melalui kegiatan bermain *puzzle* di TK QurrotaA'yun Aisiyah berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan, analisis kegiatan bermain *puzzle*, serta analisis pembahasan data penelitian, penyajian data yang



ditemukan deskripsi hasil siklus 1, deskripsi hasil siklus 2, hasil penelitian dan pembahasan di TK QurrotaA'yun Aisyiyah Kota Pekalongan.

Bab V:Penutup, berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

b. Bagian Akhir

Pada bagian akhir ini memuat daftar pustaka, daftar riwayat hidup dan lampiran-lampiran

## BAB V

### PENUTUP

#### A. SIMPULAN

Setelah membahas tentang Implementasi Metode Bermain *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Pada Kelompok A1 Di TK QURROTA 'AYUN 0 AISYIYAH Kota Pekalongan, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pendidikan di PAUD Qurrota 'Ayun 01 Aisyiyah kota pekalongan sudah berjalan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dalam penggunaan kurikulum yang sudah sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik anak, sehingga anak mampu mengembangkan semua aspek yang dimilikinya (fisik, bahasa, kognitif, sosial emosional, dan seni). Peneliti menggunakan metode bermain *puzzle* untuk meningkatkan kecerdasan emosional di TK Qurrota A'yun kota pekalongan. Kegiatan dilaksanakan terintegrasi dengan kegiatan sehari-hari anak yang telah tersusun sesuai silabus.
2. Penggunaan metode bermain *puzzle* terbukti dapat meningkatkan kecerdasan emosional pada anak berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II diperoleh kesimpulan bahwa bermain *puzzle* dalam meningkatkan kecerdasan emosional anak. Perolehan hasil pada siklus I 65,46% dan meningkat menjadi 83,4% pada siklus II. Implementasi kegiatan bermain *puzzle* banyak dipengaruhi oleh kemampuan guru

dalam penguasaan materi dan pengelolaan kelas juga kreativitas guru dalam variasi bermain *puzzle*.

## B. SARAN – SARAN

Berdasarkan pada hasil perbaikan maka disampaikan saran – saran sebagai berikut:

1. Sebagai pimpinan TK Qurrota ‘Ayun 01 Aisyiyah Kota Pekalongan kepala sekolah hendaknya memfasilitasi ketersediaan sarana prasarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar terutama yang menunjang kegiatan bermain *puzzle* ( disetai kelas perlu disediakan *puzzle* )
2. Guru merupakan fasilitator bagi anak didiknya, untuk itu guru hendaknya harus bisa memfasilitasi pencapaian perkembangan anak didiknya melalui kegiatan yang sesuai dan bernakna juga meningkatkan profesionalisme sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai.
3. Anak didik sebagai subyek dan obyek pembelajaran di lingkup pendidikan anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda sesuai latar belakang keluarga, sehingga orang tua hendaknya menjalin komunikasi yang komprehensif dengan pihak sekolah sehingga perkembangan anak didik dapat terpantau dan masalah yang dihadapi anak didik dapat segera diatasi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afifuddin. 2006. *Psikologi Pendidikan Anak Usia Sekolah Dasar*. Solo: Harapan.
- Aisyiyah, Siti. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anni, Catharina Tri. 2004. *Psikologis Belajar*. Semarang: UPT MKK UNNES.
- Arikunto, Suharsimi. 2005. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.
- Bidduph, Steve. 2004. *The Secrets of Happy Children*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- B, F.F Montolalu. 2008. *Bermain & Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Conny, R Semiawan. *Belajar & Pengajaran Pra Sekolah dan Sekolah Dasar*. PT Macanan Jaya Cernerlang.
- Depdiknas. 2007. *Konsep Pendidikan anka usia dini Dengan Pendekatan BCCT*. Semarang: Direktorat Jendral Pendidikan Luar Sekolah Dan Pemuda.
- Fridani, Lara. 2008. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Goleman, Daniel. 2009. *Emotional Intelegence Kecerdasan Emosional Mengapa EQ Lebih Penting daripada IQ* (Penerjemah: Alex Tri Kanjono Widodo). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Gunarsa, Singgih D. 2000. *Azas-azas Psikologis Keluarga Idaman*. Jakarta: Gunung Mulia.
- Hadi, Sutrisno. 2008. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hajar, Ibnu. 2005. *Dasar Dasar Metodologi Penelitian Kualitatif Dalam Pendidikan*. Semarang: Rajawali Press.
- Hariyadi, Sugeng. 2003. *Psikologi Perkembangan*. Semarang: UPT MKDK UNNES.

- Latif, Mukhtar, Zukhairina. *Orientasi Baru Pendidikan Usia Dini*. Jakarta: Kencana
- Maishar, Raina .2011. *Emosi Anak Usia Dini. Strategi Pengembangan*. Jakarta
- Majid, Abdul, Yusuf Mudzkir.2000. *Nuansa Nuansa Psikologi Islam*. Jakarta: Raja Grafito Persada.
- Masmudi .2005. *Permainan Edukatif Dan Pengembangan Kreativitas anak*. Skripsi Pendidikan Agama Islam. Pekalongan : STAIN Pekalongan.
- Moeloeng, Lexi J. 2004. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Mubayidh, Makmun. 2006. *Kecerdasan Dan Kesehatan Emosional Anak*. Jakarta: Pustaka Al Kausar.
- Muliawan, Jasa Ungguh. 2009. *Tipe Jitu memilih mainan positif dan kreatif untuk anak anda ( mengenal dan memahami mainan sebagai media pengasah otak kanan dan kiri anak)* : Jogjakarta : DIVA Press, 2009.
- Nugraha Ali, Rahmawati Yeni. 2008. *Metode Pengembangan Sosial dan Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Nurkacana, Waujan. 2006. *Evaluasi Pendidikan*. Surabaya: PT Usaha Nasional.
- Nuraini Sujiono, Yuliani. 2003. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta.
- S.Margono.2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta:
- Soendari Retno, Wismiarti 2010. *Sentra Persiapan*. Jakarta:
- Subini, Nini. 2013. *Panduan Mendidik anak dengan Kecerdasan dibawah rata rata*. Yogyakarta.
- Sujiono, Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*.
- Steve J, Stein Dan Howard E Book. 2002. *Ledakan EQ Prinsip Dasar Kecerdasan Emosional*. Bandung : Kaifa
- Tim Pengembang TK. 2006. *Pedoman Pembelajaran di Taman Kanak Kanak*. Jakarta : Dikdiknas, Dirjen Managemen, Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Undang Undang Sisdiknas. No.20 Tahun 2003, Pasal 1 Butir .14

Wahid, Murni. 2008. Penelitian Tindakan Kelas dari Teori Menuju Praktik.

Malang : UM.Press.

Zaenal, Mutakin. *Srategi Dan Metode Pembelajaran*. STAIN Pess Pekalongan.

## RENCANA KEGIATAN

### Siklus 1

SKH KE	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bersajak “ Tanah Airku “</li> <li>➤ Tanya jawab tentang tempat tinggal pakaian adat (kebaya)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Maze mencari tempat tinggal di Jawa</li> <li>➤ Membuat tulisan tentang gambar yang dibuatnya</li> <li>➤ Bermain Nokhta lipat</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bercakap-cakap tentang baju adat Jawa</li> <li>➤ Evaluasi tentang baju adat Jawa dan kegiatan bermain</li> </ul>
II	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyanyi bersama lagu Baju baru</li> <li>➤ Bercakap-cakap tentang pelekapan pakaian adat) blangkon</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyebutkan 2 kumpulan benda yg lebih banyak dan lebih sedikit</li> <li>➤ Menghubungkan gambar/benda dengan kata</li> <li>➤ Bermain finger painting</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyebutkan kegunaan baju</li> <li>➤ Diskusi tentang kegiatan sehari</li> </ul>
III	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gerak dan lagu “ sapu tangan”</li> <li>➤ Tanya jawab tentang pakaian adat ( baju bodo )</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyebutkan hasil penambahan 1-10</li> <li>➤ Menulis kata “ baju bodo “</li> <li>➤ Bermain Mewarnai gambar baju adat</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bercakap-cakap tentang baju bodo</li> <li>➤ Evaluasi kegiatan hari ini</li> </ul>
IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain tepuk “ceria”</li> <li>➤ Mendengarkan cerita dengan judul “ baju kesayangan ku “</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Membilang/menyebut urutan bilangan 1-10</li> <li>➤ Menyebutkan kata kata dengan suku kata akhir yang sama misal : Maju-baju</li> <li>➤ Bermain mengecap dengan batang pepaya</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyanyi individual “ baju baru “</li> <li>➤ Diskusi tentang baju</li> </ul>
V	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pantomin memakai baju</li> <li>➤ Bermain tebak gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melakukan gerakan memakai dan melepas baju</li> <li>➤ Membuat motif gambar baju dengan caten bad</li> <li>➤ Menulis baju adat</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bersyair “ baju muslimah “</li> <li>➤ Evaluasi kegiatan harian</li> </ul>

RENCANA KEGIATAN  
SIKLUS 2

SKH KE	PEMBUKAAN	INTI	PENUTUP
I	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bersyair “ Out bounds“</li> <li>➤ Tanya jawab tentang out bounds</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melipar bentuk keranjang out bounds</li> <li>➤ Menceritakan pengalaman pribadinya</li> <li>➤ Menulis out bounds</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bercakap-cakap tentang manfaat out bounds</li> <li>➤ Evaluasi tentang kegiatan bermain <i>puzzle</i> yang telah dilaksanakan pada kegiatan inti</li> </ul>
II	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyanyi bersama lagu “ tamasya “</li> <li>➤ Bercakap- cakap tentang barang yang akan dibawa saat out bounds</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menempel tas out bounds</li> <li>➤ Mengenal berbagai macam angkutan untuk out bounds</li> <li>➤ Mengurutkan dan menceritakan isi gambar seri</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyebutkan manfaat out bounds</li> <li>➤ Diskusi tentang kegiatan yang telah dilaksanakan pada kegiatan inti</li> </ul>
III	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Gerak dan lagu “ sapu tangan“</li> <li>➤ Tanya jawab tentang sepatu out bounds</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menjahit gambar sepatu</li> <li>➤ Menghubungkan lambang bilangan dengan benda</li> <li>➤ Memasang Gambar benda dengan kata kata</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bercakap-cakap tentang manfaat sepatu</li> <li>➤ Evaluasi kegiatan hari ini</li> </ul>
IV	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bermain tepuk “ceria”</li> <li>➤ Mendengarkan cerita dengan judul “ Out bounds bersama“</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Melukis dengan kelereng</li> <li>➤ Membedakan waktu pagi, siang dan malam</li> <li>➤ Menyimak cerita yang dibacakan</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menyanyi bersama “ Disana seang disini senang“</li> <li>➤ Diskusi tentang manfaat out bounds</li> </ul>
V	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Pantomin menirukan gerakan permainan out bounds</li> <li>➤ Bermain tebak gerak</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Menulis dengan benang</li> <li>➤ Membilang urutan bilangan 1-10</li> <li>➤ Menulis flying fox</li> <li>➤ Bermain <i>Puzzle</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bersyair “ flying fox “</li> <li>➤ Evaluasi kegiatan</li> </ul>



INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF	LANGKAH LANGKAH
			TEKNIK	HASIL		
NAM.34 Mencupkakan kalimat toiybah	I. LUPACARA BENDERA/JURNAL PAGI (07.30-08.00)	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan	Guru mengatur barisan anak sesuai kelas masing masing Guru dan anak bersama sama mengikuti upacara bendera
	II.KEGIATAN AWAL (08.00-08.30) 1. Berdo'a, salam sapa 2. Hafalan surat Al maun 3. Hafalan do'a memakai pakaitan 4. Hafalan hadist larangan minum sambil berdiri 5. Menyanyi 6. Tepuk 7. Bercerita tentang	Juz Amma, Peraga langsung	Penugasan Penugasan		Religius Komunikatif Tanggung jawab	Guru I dan II mengkoordinasi kelas kenudian bersama dengan anak melafalkan doa sebelum belajar, surat surat pendek doa doa harian dan hadist hadist pendek. Guru I dan II menyapa tiap anak ,menanyakan kabar hari ini, menyanyi dan tepuk bersama dan dilanjutkan bercerita tentang tema yang dibahas hari ini.
FM.H 10 Mewarnai gambar sederhana KOG.29 Mencari jejak yang sederhana BHS. 14 Membuat gambar dan coretan/tulisan tentang cerita mengenai gambar yang dibuatnya	III.TPO/BTQ (08.30-09.00)	Buku Iqro, buku Anak Islam suka membaca	Unjuk kerja		Religius	Guru I dan II menyimak tiap anak mengaji dan membaca
	IV.KEGIATAN INTI (09.00-10.00) 1. P.T. Nokhta lipat 2. P.T. Meze mencari tempat tinggal 3. Menilis mengenai gambar ( jono dari jawa ) 4. Bermain Puzzle	Kertas lem rajawal,pevarna Pensil, lembar kerja Majalah Puzzle	Hasil karya Penugasan Penugasan		Kreatif Komunikatif, bersahabat Komunikatif	Guru I menerangkan tentang membuat nokhta lipat, Guru I menerangkan mencari jejak Guru I menerangkan gambar Guru I menerangkan bermain Puzzle dan aturan main nya
	V. TOILET TRAINING DAN MAKAN SNACK (10.00-10.30)					

<p>menyap tangan, do'a keruat kamar mandi</p> <p>2. Do'a sebelum makan, makan snack do'a sesudah makan</p>				Realistis	<p>Guru II memberikan anak untuk cuci tangan dan toilet training kemudian guru dan anaka bersama sama melafalkan do'a makan. Dan makan snack/bekal dari rumah</p>
<p>Sos. Mampu mengerjakan tugas sendiri</p>	<p>VI. KEGIATAN AKHIR (10.30-11.00)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyi</li> <li>2. Tepuk</li> <li>3. Tanya jawab tentang baju adat jawa</li> <li>4. Diskusi kegiatan sehari</li> <li>5. Berdo'a, salam</li> </ol>	Observasi	Bersahabat, Realistis		<p>Guru I dan II bersama anak menyanyi, tepuk dan recalling kegiatan dapa hari itu, berdoa pulang, salam dan mempersilahkan anak untuk salim dan ganti baju</p>

Mengetahui  
Kepala TK Qurrotul Aisyah Pekalongan



Mengetahui  
Supervisor 2

HENY KUSUMOWATI, A.ma, Pd

Pekalongan, 9 maret 2014

Mahasiswa

FITRI NOVITANA

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF	LANGKAH LANGKAH
			TEKNIK	HASIL		
FM. 15 Memanjat, bergantung, berayun	I. LUPACARA BENDERA/JURNAL PAGI (07.30-08.00)				Disiplin, semangat kebangsaan	Guru mengatur barisan anak sesuai kelas masing masing
NAM. 15 Mengenal bacaan shalat	II. KEGIATAN AWAL (08.00-08.30) 1. Berdo'a, salam sapa 2. Hafalan surat Al maun 3. Hafalan do'a memakai pakaian 4. Hafalan hadist larangan minum sambil berdiri 5. Menyanyi 6. Tepuk 7. Bercerita tentang	Juz Amma, Peraga langsung	Penugasan Penugasan	Religius Komunikatif Tanggung jawab	Guru I dan II mengkoordinasi kelas kemudian bersama dengan anak melafalkan do'a sebelum belajar, surat surat pendek do'a harian dan hadist hadist pendek. Guru I dan II menyapa tiap anak ,menanyakan kabar hari ini, menyanyi dan tepuk bersama dan dilanjutkan bercerita tentang tema yang dibahas hari ini	
FM. H 17 Mewarnai gambar sederhana	III. TPQ/ BTQ (08.30-09.00)	Buku Iqro, buku AISM	Unjuk kerja	Religius	Guru I dan II menyimak tiap anak mengaji dan membaca	
KOG. 39 Menyebutkan penambahan (2 benda)	IV. KEGIATAN INTI (09.00-10.00) 1. PT. Mewarnai gambar baju adat 2. Menyebutkan hasil penambahan dengn benda 1-10 3. Menulis Baju bodo 4. Bermain <i>Puzzle</i>	Majalah Buku erlangga, pensil Buku tulis, pensil <i>Puzzle</i>	Hasil karya Penugasan Penugasan	Kreatif Komunikatif, bersahabat Komunikatif	Guru I menerangkan tentang gambar baju adat dan mewarnainya Guru I menerangkan hasil penambahan dengan benda Guru I menerangkan kata dan menulis baju bodo Guru I menerangkan bermain <i>Puzzle</i> dan aturan main nya	
BHS. 23 Menulis huruf abjad	V. TOILET TRAINING DAN MAKAN SNACK (10.00-10.30) 1. Do'a masuk kamar mandi, cuci dan melap tangan, do'a keluar kamar	Air, lap/serbet	Observasi	Bersahabat, Realists	Guru I mengevaluasi hasil kegiatan anak	

Sos. Sabar menunggu filiran	do'a sesudah makan VI. KEGIATAN AKHIR (10.30-11.00) 1. Menyanyi 2. Tepuk 3. Diskusi kegiatan sehari 4. Berdo'a, salam VII. ISTIRAHAT (11.00-11.30) 1. Ganti baju 2. Bermain outdoor	Observasi	Bersahabat, Realistis	Guru I dan II bersama anak menyanyi, tepuk dan recalling kegiatan dapa hari itu, berdo'a pulang, salam dan mempersilahkan anak untuk salim dan ganti baju Guru I membereskan kelas, Guru II membantu merapikan baju anak
-----------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------	-----------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Pekalongan, 11 maret 2014

Mengetahui  
 Kepala TK OUTDOOR Aisyiah Pekalongan



ANNA D. ANASTIANI, S.Pd, M.Pd  
 NPA. 0372.7318.46620

Mengetahui  
 Supervisor 2

HENY KUSUMOWATI, A.Ma. Pd

Mahasiswa

FITRI NOVIYANA

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN, EKONOMI KREATIF	LANGKAH LANGKAH
			TEKNIK	HASIL		
FM.K.36 Berlari kemudian melompat	I. UPACARA BENDERA/JURNAL PAGI (07.30-08.00)	Bendera, Pengeras Suara			Disiplin, semangat kebangsaan	Guru mengatur barisan anak sesuai kelas masing masing
NAM.26 Berbahasa berbicara dalam	II.KEGIATAN AWAL (08.00-08.30) 1. Berdo'a, salam sapa 2. Hafalan surat Al maun 3. Hafalan do'a masuk rumah 4. Hafalan hadist larangan minum sambil berdiri 5. Menyanyi 6. Tepuk 7. Bercerita tentang	Juz Amma, Peraga langsung	Penugasan Penugasan		Religius Komunikatif Tanggung jawab	Guru I dan II mengkoordinasi kelas kemudian bersama dengan anak melafalkan doa sebelum belajar, surat surat pendek doa doa harian dan hadist hadist pendek. Guru I dan II menyapa tiap anak menanyakan kabar hari ini, menyanyi dan tepuk bersama dan dilanjutkan bercerita tentang tema yang dibahas hari ini
FM.H.31 Mengucapkan dengan batang pepaya KOG. Membilang menyebut urutan bilangan 1-10 BHS.12 Menyebutkan kata kata dg suku kata akhir yang sama	III. TPQ/BTQ (08.30-09.00)  IV.KEGIATAN INTI (09.00-10.00) 1. PT. menecap dengan batang pepaya gambar blangkon 2. PT. Menulis angka 15-20 3. Menyebutkan kata akhir yang sama misal maju-baju 4. Bermain Puzzle	Buku Iqro, buku AISM  Buku kotak, pensil Pensil, lembar kerja  Buku kotak, pensil Lembar kerja,pensil  Puzzle	Unjuk kerja  Hasil karya  Penugasan  Penugasan		Religius  Kreatif  Komunikatif, bersahabat  Komunikatif	Guru I dan II menyimak tiap anak mengaji dan membaca  Guru I menerangkan tentang gambar mengecap dengan batang pepaya Guru I menerangkan angka 1-10 dan menulisi nya Guru I menerangkan tentang kata akhir yang sama Guru I menerangkan bermain Puzzle dan aturan main nya
	V. TOILET TRAINING DAN MAKAN SNACK (10.00-10.30)					

Sos. 21 Sabar menunggu giliran	mandi. 2. Do'a sebelum makan, makan snack do'a sesudah makan	Observasi	Bersahabat, Realistis	Guru II membariskan anak untuk cuci tangan dan toilet training kemudian guru dan anak bersama-sama melafalkan do'a makan. Dan makan snack/bekal dari rumah
Sos. 21 Sabar menunggu giliran	VI. KEGIATAN AKHIR (10.30-11.00) 1. Menyanyi 2. Tepuk 3. Diskusi kegiatan sehari 4. Berdo'a, salam			Guru I dan II bersama anak menyanyi, tepuk dan recalling kegiatan dapa hari itu, berdoa pulang, salam dan mempersilahkan anak untuk salim dan ganti baju
	VII. ISTIRAHAT (11.00-11.30) 1. Ganti baju 2. Bermain outdoor			Guru I membereskan kelas, Guru II membantu merapikan baju anak

Pekalongan, 12 maret 2014

Mengetahui  
Kepala TK  
KORPRIA ALYUNIAISYIAH Pekalongan



Mengetahui  
Supervisor 2

HENY KUSUMOWATI, Ama. Pd

Mahasiswa

FITRI NOVIANA

**RENCANA KEGIATAN HARIAN**

KELOMPOK : TK AI  
 SEMESTER : II ( DUA )  
 MINGGU : II  
 HARI/ TANGGAL : Jumat, 14 maret 2014  
 WAKTU : 07.00-14.30

TEMA : INDAHNYA TANAH AIRKU  
 SUB TEMA : PAKAIAN ADAT

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT / SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		PEND. NASIONALISME, KARAKTER BANGSA, KEWIRAUSAHAAN , EKONOMI KREATIF	LANGKAH LANGKAH
			TEKNIK	HASIL		
FM.K Menggerakan anggota badan dengan musik	I. U.PACARA BENDERA/ JURNAL PAGI (07.30-08.00)  II. KEGIATAN AWAL (08.00-08.30) 1. Berdo'a, salam sapa 2. Hafalan surat Al maun 3. Hafalan do'a masuk rumah 4. Hafalan hadist larangan minum sambil berdiri 5. Menyanyi 6. Tepuk 7. Bercerita tentang	Juz Amma, Peraga langsung	Penugasan Penugasan	Disiplin, semangat kebangsaan	Guru mengatur barisan anak sesuai kelas masing masing	
NAM.24 Melaksanakan gerakan wudhu				Religius Komunikatif Tanggung jawab	Guru I dan II mengkoordinasi kelas kemudian bersama dengan anak melafalkan doa sebelum belajar, surat surat pendek doa doa harian dan hadist hadist pendek.  Guru I dan II menyapa tiap anak ,menanyakan kabar hari ini, menyanyi dan tepuk bersama dan dilanjutkan bercerita tentang tema yang dibahas hari ini	
FM.H 36 Melukis/membuat motif	III. TPQ/BTQ (08.30-09.00)  IV. KEGIATAN INTI (09.00-10.00)	Buku Iqro, buku AISM	Unjuk kerja	Religius	Guru I dan II menyimak tiap anak mengaji dan membaca	
KOG.33 Mengelompokkan kumpulan benda dengan berbagai cara yang diketahui anak(menurut warna,bentuk )	1. PT. Melukis/membuat motif baju adat 2. PT. Mengelompokkan benda menurut warna 3. Menulis baju adat 4. Bermain <i>Puzzle</i>	Lembar kerja, caten bad, pewarna  Pensil, majalah  Buku kotak, pensil <i>Puzzle</i>	Hasil karya  Penugasan  Penugasan	Komunikatif  Komunikatif, bersahabat  Kreatif	Guru I menerangkan tentang gambar baju adat dan melukisnya  Guru I menerangkan dan memberi contoh mengelompokkan benda menurut warna  Guru I menerangkan menulis baju  Guru I Memberi pengarahan bermain <i>Puzzle</i> dan aturan main nya	
BHS. 23 Menulis huruf abjad	V. TOILET TRAINING DAN MAKAN SNACK (10.00-10.30)					

<p>Guru II membariskan anak-anak untuk cuci tangan dan toasting kemudian guru dan anak bersama-sama melafalkan do'a makan. Dan makan snack/bekal dari rumah</p>				
<p>Guru I dan II bersama anak menyanyi, tepuk dan recalling kegiatan dapa hari itu, berdoa pulang, salam dan mempersilahkan anak untuk salim dan ganti baju</p>	<p>Bersahabat, Realistis</p>	<p>Observasi</p>	<p>2. Do'a sebelum makan, makan snack do'a sesudah makan</p> <p>VI. KEGIATAN AKHIR (10.30-11.00)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menyanyi</li> <li>2. Tepuk</li> <li>3. Diskusi kegiatan sehari</li> <li>4. Berdoa, salam</li> </ol> <p>VII. ISTIRAHAT (11.00-11.30)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ganti baju</li> <li>2. Bermain outdoor</li> </ol>	<p>Sos. 7 Mampu mengerjakan tugas sendiri</p>
<p>Guru I membereskan kelas, Guru II membantu merapikan baju anak</p>				

Pekalongan, 13 maret 2014

Mahasiswa

  
FITRI NOVIYANA

Mengetahui  
Supervisor 2

  
HENY KUSUMOWATI, Ama. Pd

Mengetahui:  
Kepala Aisyiah Pekalongan





## **FOTO KEGIATAN BERMAIN *PUZZLE***



**Pra Siklus Anak Baru Mengenal *Puzzle***



**Anak belum mau Bekerjasama**



**Siklus I Anak mampu mengendalikan emosinya**

## FOTO KEGIATAN BERMAIN *PUZZLE*



Siklus II  
Bimbingan pada Anak yang kurang Bisa



Anak Bermain *Puzzle* tanpa Bantuan



Kerjasama Bermain *Puzzle*



Anak sudah bisa membereskan main

# MACAM MACAM PUZZLE



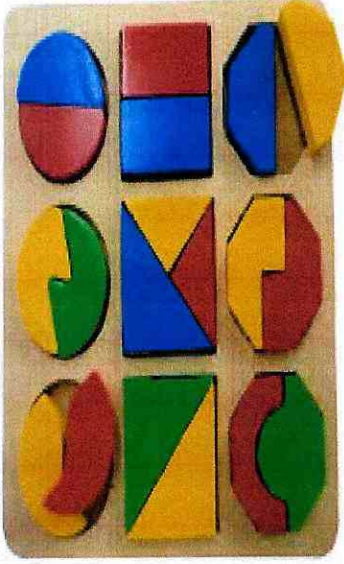
*Puzzle hijaiyah*



*Puzzle binatang*



*Puzzle angka*



*Puzzle bentuk geometri*

## LEMBAR OBSERVASI

### IMPLEMENTASI METODE BERMAIN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA KELOMPOK A1 DI TK QURROTA 'AYUNAI SYIAH KOTA PEKALONGAN

Siklus / RKH ke : Pra Siklus / 1  
 Hari/tanggal : Senin, 17 Februari 2014  
 Tema/subtema : Indahnya Tanah Airku / Pakaian Adat  
 Indikator pengembangan : Menyebutkan dan mengetahui beberapa sifat Tuhan ( asmaul khusnah) (NAM 3)  
 Kegiatan : Bermain nokta lipat

No	NAMA ANAK	SKORING ASPEK PENILAIAN			JML	% NILAI	KET
		Anak dapat Mengendalikan emosi	Anak dapat Melatih kesabaran	Anak dapat bekerja sama			
1	Abyan	○	○	○	3	33%	Ket. point : ○ (1) = cukup √ (2) = baik ● (3) = baik sekali  $\% \text{ nilai} = \frac{dy}{dx} \times 100\%$
2	Vian	○	○	○	3	33%	
3	Daffa	○	○	○	3	33%	
4	Erin	○	√	○	4	44%	
5	Fara	○	○	√	4	44%	
6	Haifa	○	○	√	4	44%	
7	Ocha	○	√	○	4	44%	
8	Kenaz	○	√	○	4	44%	
9	Rissa	√	○	○	4	44%	
10	Hasya	√	○	○	4	44%	
11	Ataya	○	○	○	3	33%	

12	Aca	o	o	o	3	33%	ket : dy= Jmlnilaianak dx= Jmlnilai tertinggi
13	Arda	o	o	o	3	33%	
14	Farras	o	o	o	3	33%	
15	Auf	o	√	o	4	44%	
16	Nafis	o	√	o	4	44%	
17	Quinsha	o	√	o	4	44%	
18	Salfa	o	o	√	4	44%	
Jumlah						715%	

Persentase nilai rata-rata anak Pra Siklus 40 %

Pekalongan, 17 Februari 2014

Mengetahui

Peneliti

Kepala TK  
Qurrota Azzun Aisyiyah Pekalongan



ANNA DIANA SHANTY, S. Pd. AUD

FITRI NOVIYANA

## LEMBAR OBSERVASI

### IMPLEMENTASI METODE BERMAIN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA KELOMPOK A1 DI TK QURROTA 'AYUN AISYIYAH KOTA PEKALONGAN

Siklus / RKH ke : I / 5  
 Hari/tanggal : Jumat, 14 Maret 2014  
 Tema/subtema : Indahya Tanah Airku / Pakaian Adat  
 Indikator pengembangan : Menyimak cerita bernuansa imtaq (NAM 21)  
 Kegiatan : Bermain melukis/ membuat motif baju adat dengan cotton bud

No	NAMA ANAK	SKORING ASPEK PENILAIAN			JM L	% NIL AI	KET
		Anak dapat Mengendalikan emosi	Anak dapat Melatih kesabaran	Anak dapat bekerja sama			
1	Abyan	√	●	√	7	77%	Ket. point : ○ (1) = cukup √ (2) = baik ● (3) = baik sekali  $\% \text{ nilai} = \frac{dy}{dx}$ x100%  ket :
2	Vian	√	√	√	6	66%	
3	Daffa	√	√	√	6	66%	
4	Erin	√	●	●	8	88%	
5	Fara	●	√	●	8	88%	
6	Haifa	●	●	√	8	88%	
7	Ocha	●	√	√	7	77%	
8	Kenaz	√	●	√	7	77%	
9	Rissa	●	●	√	8	88%	
10	Hasya	●	√	√	7	77%	
11	Ataya	√	√	●	7	77%	
12	Aca	√	●	√	7	77%	
13	Arda	√	√	√	6	66%	
14	Farras	√	√	√	6	66%	

15	Auf	•	•	√	8	88%	dy= Jml nilai anak
16	Nafis	•	•	√	8	88%	
17	Quinsha	•	•	√	8	88%	
18	Salfa	√	•	•	8	88%	dx= Jml nilai tertinggi
Jumlah						1430 %	

Persentasenilai rata-rata anak RKH Ke -5 = 79,4%

Pekalongan, 14 Maret 2014

Mengetahui  
Kepala TK Qurrota A'yun Aisyiyah  
Pekalongan



ANNA DIAN WATI SHANTIK, S.Pd. AUD

Peneliti

FITRI NOVIYANA

## LEMBAR OBSERVASI

### IMPLEMENTASI METODE BERMAIN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA KELOMPOK A1 DI TK QURROTA 'AYUNAIYIYAH KOTA PEKALONGAN

Siklus / RKH ke : II / 5  
 Hari/tanggal : Jumat, 11 April 2014  
 Tema/subtema : Yuk Rekreasi / Out Bounds  
 Indikatorpembangunan : Melaksanakan gerakan ibadah secara sederhana (NAM 6)  
 Kegiatan : Bermainmelukis dengan benang

No	NAMA ANAK	SKORING ASPEK PENILAIAN			JML	% NILAI	KET
		Anak dapat Mengendalikankan emosi	Anak dapat Melatih kesabaran	Anak dapat bekerja sama			
1	Abyan	√	●	√	7	77%	Ket. point : ○ (1) = cukup √ (2) = baik ● (3) = baik sekali  $\% \text{ nilai} = \frac{dy}{dx}$ x100%  ket :
2	Vian	√	√	●	7	77%	
3	Daffa	√	√	●	7	77%	
4	Erin	√	●	●	8	88%	
5	Fara	●	√	●	8	88%	
6	Haifa	●	●	●	9	99%	
7	Ocha	●	√	√	7	77%	
8	Kenaz	√	●	●	8	88%	
9	Rissa	●	●	●	9	99%	
10	Hasya	●	●	●	9	99%	
11	Ataya	√	√	●	7	77%	
12	Aca	√	●	√	7	77%	
13	Arda	√	√	●	7	77%	
14	Farras	●	●	√	8	88%	



15	Auf	•	•	√	8	88%	dy= Jml nilai anak dx= Jml nilai tertinggi
16	Nafis	•	•	√	8	88%	
17	Quinsha	•	•	√	8	88%	
18	Salfa	√	•	•	8	88%	
Jumlah						1529 %	

Persentasenilai rata-rata anak RKH Ke -5 = 84,9%

Pekalongan, 11 April 2014

Mengetahui  
Kepala TK Qurrota A-yun Aisyiyah  
Pekalongan



ANNA DIANA SHANTY, S. Pd. AUD

Peneliti

FITRI NOVIYANA

KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN  
Jl.Kusumabangsa Np.9 Telp.(0285)412575 Pekalongan










Nama : Fitri Noviyana  
NIM : 2021210219

Pembimbing I : Drs. Slamet Untung,M.Ag

DAFTAR ISI AN KEGIATAN KONSULTASI SKRIPSI

Tahun Akademik : 2013/2014  
Judul Skripsi : Implementasi Metode Bermain *Puzzle*  
untuk Meningkatkan Kecerdasan  
Emosional pada Kelompok AI (Penelitian  
Tindakan Kelas di TK Qurrota A'yun  
Aisyiyah Pekalongan )

Waktu Pembuatan : 15 Des 2013 s/d 31 Ags 2014

No.	TANGGAL	MATERI KONSULTASI	TANDA TANGAN
1.	Minggu, 15 Des 2013	Pengajuan Proposal Skripsi	
2.	Minggu, 29 Des 2013	Bimbingan Proposal Skripsi	
3.	Minggu, 12 Jan 2014	Revisi Bimbingan Proposal	
4.	Minggu, 2 Feb 2014	Bimbingan BAB II	
5.	Minggu, 10 Apr 2014	Revisi BAB II	
6.	Minggu, 8 Jun 2014	Bimbingan BAB III	
7.	Minggu, 10 Ags 2014	Bimbingan BAB IV	
8.	Minggu, 24 Ags 2014	Bimbingan BAB V	
9.	Minggu, 31 Ags 2014	Bimbingan Abstrak	

Dikembalikan ke Jurusan : .....

Tanggal : .....

Penerima : .....

Paraf : .....



**KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN  
JURUSAN TARBIYAH**

Jl. Karamatmulya No. 9 Tlp. (0285) 425555 Tlx. (0285) 425568 Pekalongan 51111  
Website : [www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id](http://www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id) Email : [tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id](mailto:tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id)

Pekalongan, 10 November 2014

mor : Sti.20.C-II/PP.00.9/1475/ 2014

mp :  
al : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

**Kepada**

Yth. Dr. Slamet Untung, M.Ag

di-

**PEKALONGAN**

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : **FITRI NOVIYANA**

NIM : 2021210219

Semester : IX

Dinyatakan telah memenuhi syarat untuk mendapatkan bimbingan dalam rangka penyelesaian skripsi dengan judul :

**"PENGUNAAN METODE BERMAIN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN  
KECERDASAN EMOSIONAL PADA KELOMPOK TK A1 TK QURROTA  
A'YUN AISIYAH PEKALONGAN"**

Sehubungan dengan hal itu, dimohon kesediaan Saudara untuk membimbing mahasiswa tersebut.

Demikian untuk dilaksanakan sesuai dengan peraturan yang berlaku dan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*

a.n. Ketua

Ketua Jurusan Tarbiyah



**Dr. Moh. Muslih, M.Pd., Ph.D**

NIP. 19670717 199903 1001



KEMENTERIAN AGAMA  
SEKOLAH TINGGI AGAMA ISLAM NEGERI  
(STAIN) PEKALONGAN  
JURUSAN TARBIYAH

Jl. Nusantara No. 9, Tlp. (0285) 412575, Faks (0285) 423468, Pekalongan 51111  
Website : www.tarbiyah.stain-pekalongan.ac.id Email : tarbiyah@stain-pekalongan.ac.id

Nomor : Sti.20-C-II/PP.00.9/1475/2014  
Lamp. : -  
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Pekalongan, 10 November 2014

Kepada

Yth. KEPALA SEKOLAH TK QURROTA A'YUN AISIYAH

di-

KOTA PEKALONGAN

*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa :

Nama : FITRI NOVIYANA  
NIM : 2021210219  
Semester : IX

Adalah mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Pekalongan yang mengadakan penelitian untuk penyelesaian skripsi dengan judul :

**“PENGUNAAN METODE BERMAIN PUZZLE UNTUK MENINGKATKAN KECERDASAN EMOSIONAL PADA KELOMPOK TK A1 TK QURROTA A'YUN AISIYAH PEKALONGAN”**

Sehubungan dengan hal itu, kami mohon kepada Bapak/Ibu untuk memberikan ijin penelitian kepada mahasiswa tersebut.

Atas kebijaksanaan dan bantuan Bapak/Ibu kami sampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum Wr. Wb.*



Ketua  
Jurusan Tarbiyah

Drs. Moh. Maslih, M.Pd., Ph.D

0717 199903 1001



**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI**  
**“ QURROTA A’YUN 01 AISIYIAH ”**  
**KOTA PEKALONGAN**

Alamat : Jl. Progo Gg. II No. 22 Kel.Dukuh Pekalongan, Telp. (0285) 7910275

**SURAT KETERANGAN**

**No. : 107/TK\_QA01/D/IX/2014**

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala TK Qurrota A’yun 01 Aisiyiah kecamatan Pekalongan Utara kota Pekalongan, dengan ini menerangkan :

Nama : Fitri Noviyana  
NIM : 202 121 0219  
Jurusan : Tarbiyah  
Judul Skripsi : Penggunaan Metode Bermain *Puzzle* Untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa kelompok A1 TK Qurrota A’yun Aisiyah Pekalongan.

Telah mengadakan penelitian di TK Qurrota A’yun 01 Aisiyiah kota Pekalongan terhitung mulai tanggal 17 Februari sampai 7 April 2014.

Demikian surat tugas ini dibuat untuk menjadikan periksa dan untuk digunakan seperlunya.

Pekalongan, 10 Nov 2014

Kepala TK Qurrota A’yun Aisiyah  
Pekalongan



Anna Dianna Shanty, Spd, AUD

NBA :

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. IDENTITAS PRIBADI

Nama Lengkap : FITRI NOVIYANA  
Tempat Lahir : Pekalongan  
Tanggal Lahir : 01 November 1987  
Alamat : Jln. Indragiri Gg 1 A No.48 Rt 02 Rw 02, Kelurahan  
Dukuh Pekalongan 51116

Riwayat Pendidikan :

- |                                      |                  |
|--------------------------------------|------------------|
| 1. TK ABA Kandang Panjang            | lulus tahun 1993 |
| 2. SDN KRATON 01 PKL                 | lulus tahun 1999 |
| 3. SLTP 01 Muhamadiyah PKL           | lulus tahun 2002 |
| 4. SMK GATRA PRAJA Pekalongan        | lulus tahun 2005 |
| 5. STAIN Pekalongan jurusan Tarbiyah | masuk tahun 2010 |

### B. DATA ORANG TUA

#### 1. Ayah Kandung

Nama Lengkap : Sochek ( ALM )  
Pekerjaan : -  
Agama : Islam  
Alamat : Jln. Indragiri Gg 1 A No.48 Rt 02 Rw 02, Kelurahan  
Dukuh Pekalongan 51116

#### Ibu Kandung

Nama Lengkap : Roisah  
Pekerjaan : Wirasuasta  
Agama : Islam  
Alamat : Jln. Indragiri Gg 1 A No.48 Rt 02 Rw 02, Kelurahan  
Dukuh Pekalongan 51116

Demikian daftar riwayat hidup ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Pekalongan,  
Yang Membuat

**Fitri Noviyana**  
NIM 2021210219