

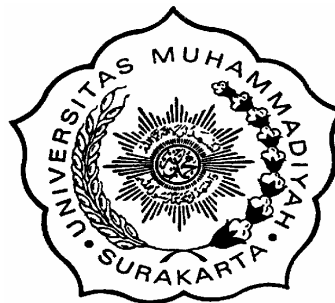
**UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN EMOSI MELALUI PERMAINAN
PUZZLE KELOMPOK B DI TK AISYIYAH CABANG KARTASURA
TAHUN AJARAN 2011-2012**

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Prasyarat

Guna Mencapai Derajat Sarjana

S – 1 Jurusan PAUD



Disusun oleh:

CLARINTA SETYO OCTAVIAWATI
A520080122

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2012**

PERSETUJUAN

**UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN EMOSI MELALUI PERMAINAN
PUZZLE KELOMPOK B DI TK AISYIYAH CABANG KARTASURA
TAHUN AJARAN 2011-2012**

Disusun dan diajukan oleh:

CLARINTA SETYO OCTAVIAWATI
A520080122

Disetujui dan Dipertahankan dihadapan

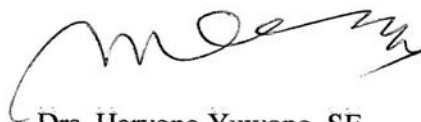
Dewan Penguji Skripsi Sarjana S-1

Pembimbing I



Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
Tanggal: 9 Juli 2012

Pembimbing II



Drs. Haryono Yuwono, SE
Tanggal: 11 Juli 2012

PENGESAHAN

**UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN EMOSI MELALUI PERMAINAN
PUZZLE KELOMPOK B DI TK AISYIYAH CABANG KARTASURA
TAHUN AJARAN 2011-2012**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

CLARINTA SETYO OCTAVIAWATI
A520080122

Telah Dipertahankan di Depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 16 Juli 2012

dan Dinyatakan Telah Memenuhi Syarat.

Susunan Dewan Penguji:

1. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd
2. Drs. Haryono Yuwono, SE
3. Aryati Prasetyarini, M.Pd

()
()
()

Surakarta, 2012

Universitas Muhammadiyah Surakarta
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Drs. H Sofyan Anif, M.Si

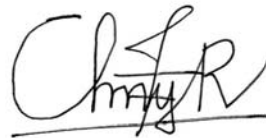
NIK: 457

PERNYATAAN

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

Apabila kelak ternyata dikemudian hari terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka saya akan bertanggung jawab sepenuhnya.

Surakarta, Juli 2012



CLARINTA SETYO OCTAVIAWATI
A520080122

MOTTO

”Keberhasilan selalu dimulai dari bawah, menyelesaikan hal-hal sulit dengan bijak dan bangkit dari kesusahan, saat seseorang mampu bangkit dari kegagalan, maka dia telah dapat dikatakan sebagai pemenang”.

(Mario Teguh: 2011: 24)

PERSEMBAHAN

Karya ini ku persembahkan untuk :

- Almarhum Ayahku Joko Warasto
dan Ibuku Lestari Tri Setyowati
- Kakak-kakakku semoga tercapai
cita-citamu
- Teman-teman seangkatan
Universitas Muhammadiyah
Surakarta

KATA PENGANTAR

Atas berkat Tuhan Allah dan berkat bimbingan-Nya sehingga penelitian tindakan kelas ini dapat diselesaikan. Skripsi dengan judul **“UPAYA PENINGKATAN KECERDASAN EMOSI MELALUI PERMAINAN PUZZLE KELOMPOK B DI TK AISYIYAH CABANG KARTASURA TAHUN AJARAN 2011-2012”**. Skripsi ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar sarjana pada Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Sebagai manusia biasa yang banyak kekurangan, penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak yang dengan ikhlas telah merelakan sebagian waktu, tenaga dan materi demi membantu penulis dalam menyusun skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Drs. H. Sofyan Anif, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah memberikan izin penulisan skripsi.
2. Dra. Surtikanti, S.H, M.Pd, Ketua Program Pendidikan Anak Usia Dini Muhammadiyah Surakarta yang telah membantu perizinan penyusunan skripsi
3. Drs. Ilham Sunaryo, M.Pd, Dosen Pembimbing I yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan penulis dalam menyusun skripsi.
4. Drs. Haryono Yuwono, SE, Dosen Pembimbing II yang telah dengan sabar memberikan bimbingan dan arahan dalam menyusun skripsi.
5. Kepala TK Aisyiyah Cabang Kartasura yang telah berkenan mambantu dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.

6. Guru dan staff TK Aisyiyah Cabang Kartasura yang telah berkenan membantu dan bekerjasama dengan penulis dalam melaksanakan penelitian.
7. Keluarga besar yang telah dengan sabar dan ikhlas yang senantiasa memanjatkan doanya kepada penulis
8. Semua pihak yang telah berkenan membantu penulis selama penelitian dan penyusunan skripsi ini baik moril maupun materiil, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Tidak ada sesuatupun yang dapat penulis berikan sebagai imbalan kecuali untaian doa, "Semoga amal baik yang telah diberikan berbagai pihak kepada penulis mendapatkan imbalan yang sesuai dari Allah". Akhirnya penulis mengharapkan skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis pada khususnya dan para pembaca pada umumnya.

Surakarta, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
ABSTRAK.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah.....	3
C. Perumusan Masalah	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	
A. Kajian Pustaka	7
B. Kajian Teori	8
1. Pengertian Kecerdasan Emosi	8

2. Faktor Kecerdasan Emosi	14
C. Kerangka Berfikir	22
D. Hipotesis	23
BAB III METODE PENELITIAN.....	24
A. Seting Penelitian	24
B. Metode Penelitian	24
C. Prosedur Penelitian	26
D. Jenis Data.....	29
E. Pengumpulan Data.....	30
F. Instrumen Penelitian	32
G. Indikator Pencapaian.....	38
H. Teknik Analisis Data	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Sejarah Berdirinya TK.....	42
2. Profil TK Aisyiyah Cabang Kartasura.....	43
3. Visi dan Misi TK Aisyiyah Cabang Kartasura	44
4. Tenaga Pendidik TK Aisyiyah Cabang Kartasura.....	45
5. Sarana dan Prasarana TK Aisyiyah Cabang Kartasura.....	45
6. Program KBM TK Aisyiyah Cabang Kartasura	47
B. Deskripsi Penelitian	50
1. Pra siklus	50
2. Siklus I.....	51

3. Siklus II.....	55
4. Siklus III	59
C. Pembahasan Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP	66
A. Kesimpulan	66
B. Implikasi	66
C. Saran	67

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Butir Amatan Pedoman Observasi Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle	34
Tabel 2 Lembar Observasi Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle	35
Tabel 3. Pedoman Observasi Proses Penerapan Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle	36
Tabel 4. Rincian Penggunaan Instrumen untuk Memperoleh Data	37
Tabel 5. Rata-rata Prosentase Keberhasilan tiap Siklus	38
Tabel 6. Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle Prasiklus	39
Tabel 7. Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan	40
Tabel 8. Rata-rata Keberhasilan Tiap Siklus	64

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir	22
Gambar 2.2 Langkah-langkah PTK	28

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Struktur Organisasi TK Aisyiyah Cabang Kartasura	70
Lampiran 2. Peningkatan Kecerdasan Emosi Pra Siklus	71
Lampiran 3. Peningkatan Kecerdasan Emosi Pada Siklus I	72
Lampiran 4. Peningkatan Kecerdasan Emosi Pada Siklus II	73
Lampiran 5. Peningkatan Kecerdasan Emosi Pada Siklus III.....	74
Lampiran 6. Rencana Kegiatan Harian (RKH)	75
Lampiran 7. Lembar Observasi Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle	85
Lampiran 8. Pedoman Observasi Proses Penerapan Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle	103
Lampiran 9. Lembar Perbandingan Hasil Prosentase Pencapaian Setiap Anak dengan Prosentase Keberhasilan	104
Lampiran 10. Lembar Wawancara.....	105
Lampiran 11. Lembar Dokumentasi	106

ABSTRAK

Upaya Peningkatan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Puzzle Kelompok B di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Tahun Ajaran 2011-2012

Clarinta Setyo Octaviawati , A520080122, Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 69 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan emosi melalui permainan puzzle pada anak kelompok B di Taman Kanak-kanak Aisyiyah Cabang Kartasura Sukoharjo Tahun Ajaran 2011/2012. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), pada setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi (Pengamatan), refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis komparatif yaitu membandingkan data umum dengan data umum yang lain, dan kemudian secara tetap membandingkan kategori dengan kategori yang lainnya. Berdasarkan hasil perhitungan tiap siklus tentang peningkatan kecerdasan emosi melalui permainan puzzle diperoleh hasil pada prasiklus 18,7%, siklus I 45,1%, siklus II 66,7% dan siklus III 78,2%. Dengan demikian upaya peningkatan kecerdasan emosi melalui permainan puzzle pada anak kelompok B di TK Aisyiyah Cabang Kartasura Sukoharjo tahun ajaran 2011/ 2012 dikatakan berhasil karena keberhasilan yang ditargetkan 75% ternyata pada siklus III sudah melebihi dari target yaitu 78,2%.

Kata Kunci : *Kecerdasan Emosi, Permainan Puzzle*