

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Team Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Tahun Pelajaran 2013/2014

Francicka Anggraeni¹, Hasan Mahfud², Anayanti Rahmawati¹

¹Program Studi PG-PAUD, Universitas Sebelas Maret

²Program Studi PGSD, Universitas Sebelas Maret

Email: francickaanggraeni@ymail.com, hasanmahfud449@gmail.com, anayanti.rahmawati@yahoo.co.id

ABSTRAK Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional melalui penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) pada anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta tahun pelajaran 2013/2014. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak mengalami peningkatan setiap siklusnya sehingga dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta tahun pelajaran 2013/2014.

Kata kunci: model pembelajaran kooperatif, metode *Team Game Tournament* (TGT), sosial emosional

ABSTRACT This research aims to improve the social emotional development through the implementation of cooperative learning methods *Team Games Tournament* (TGT) in children group B TK Marsudisiwi Surakarta academic year 2013/2014. This research is Classroom Action Research (CAR), which is conducted in two cycles, each cycle consisting of two meetings and each cycle includes the stages of planning, action, observation and reflection. The results showed that the value of social emotional development of children's mastery has increased each cycle can be concluded that the application of cooperative learning methods *Team Games Tournament* (TGT) may increase the social emotional development of children in group B TK Marsudisiwi Surakarta academic year 2013/2014.

Keywords: cooperative learning models, methods *Team Games Tournament* (TGT), social emotional

PENDAHULUAN

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, 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. Inilah alasan mengapa pendidikan anak usia dini menjadi pendidikan yang paling dasar dan yang utama karena pendidikan atau pembinaan yang dilakukan sejak anak lahir sampai usia enam tahun, dengan tujuan dapat menjadi bekal anak untuk menempuh jenjang pendidikan berikutnya.

Hurlock (2005) mengemukakan dari umur 2-6 tahun, anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang diluar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan

bermain. Lebih jauh Hurlock mengatakan anak yang mengikuti pendidikan prasekolah melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah. Alasannya adalah mereka dipersiapkan secara lebih baik untuk melakukan partisipasi yang aktif dalam kelompok dibandingkan dengan anak-anak yang aktivitas sosialnya terbatas dengan anggota keluarga dan anak-anak dari lingkungan tetangga terdekat. Salah satu keuntungan pendidikan prasekolah adalah bahwa pusat pendidikan tersebut memberikan pengalaman sosial di bawah bimbingan guru yang terlatih yang membantu mengembangkan hubungan yang menyenangkan dan berusaha agar anak-anak tidak mendapat perlakuan yang mungkin menyebabkan mereka menghindari hubungan sosial.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di TK Marsudisiwi Jajar Laweyan Surakarta, terutama di kelompok B yang berjumlah 25 orang anak, hanya 6 orang anak atau sejumlah 24% yang mendapatkan nilai tuntas, sedangkan 19 orang anak atau sejumlah 76% yang masih mengalami kesulitan dalam melakukan hubungan sosial dan pengendalian emosi dengan teman sebaya mereka. Anak di sekolah terlihat memilih-milih dalam berteman, sulit untuk bekerjasama mengerjakan tugas dalam satu kelompok dan sering memperlihatkan emosi yang kurang tepat dengan situasi dan kondisi yang terjadi serta masih sulitnya anak untuk menaati peraturan-peraturan yang berlaku.

Pemilihan model pembelajaran yang tepat akan membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional mereka. Model pembelajaran inovatif, salah satunya yaitu model Pembelajaran Kooperatif, menurut Slavin (2005) penggunaan pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan pencapaian prestasi para siswa, dan juga akibat-akibat positif lainnya dapat mengembangkan hubungan antarkelompok, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan meningkatkan rasa harga diri. Joyce, Weil, dan Calhoun (2011) mengatakan pengelompokan dalam proses pembelajaran memberikan seorang (atau beberapa orang) pendamping belajar yang menyenangkan dan bersama-sama mengembangkan skill bersosial serta berempati terhadap orang lain. Siswa merasa nyaman dalam model belajar pengelompokan, sebab mereka dapat meningkatkan perasaan positif terhadap diri sendiri maupun orang lain. Pengelompokan meningkatkan rasa keterlibatan antar sesama anggota, menjadi fokus untuk bekerja sama yang merupakan suatu hal yang dapat menghilangkan sifat cepat menyerah, dan meningkatkan tanggung jawab belajar pribadi. Adanya pembagian kerja dapat meningkatkan kesatuan kelompok sebagai sebuah tim kerja untuk menyerap dan mempelajari informasi dan skill sembari memastikan bahwa masing-masing anggota kelompok memiliki tanggung jawab untuk belajar dan menyadari betul peran penting yang ada dalam sistem pengelompokan.

Model pembelajaran Kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) menuntut anak belajar dalam kelompok tanpa ada perbedaan status, melibatkan teman sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan, dengan begitu kemampuan sosial emosional anak akan terus berkembang seiring berjalannya proses belajar mengajar berlangsung. Selama itulah anak akan dilatih untuk menjalin hubungan sosial dengan teman sesama kelompok dan mampu mengendalikan emosi dalam kelompok mereka. Berdasarkan tujuan dari pembelajaran kooperatif tersebut diharapkan dapat memberikan kontribusi besar bagi perkembangan sosial emosional anak terutama kerja sama anak dalam satu kelompok. Melihat permasalahan yang ditemukan dilapangan maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014”.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan permasalahan dalam penelitian ini yaitu: “Apakah penerapan model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014?”

Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu melalui penerapan model Pembelajaran Kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) menurut Sugiyanto (2009: 37) adalah pendekatan pembelajaran yang berfokus pada penggunaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar untuk mencapai tujuan belajar. Majid (2013: 174) berpendapat pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif (*Cooperative learning*) merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang naggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Suprihatiningrum (2013: 191) berpendapat pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengacu pada metode pembelajaran, yang mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil saling membantu dalam belajar. Anggota-anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas-tugas kelompok dan untuk mempelajari materi itu sendiri.

Pengertian model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) menurut Hamdani (2011: 92) adalah: Salah satu tipe atau model pembelajaran yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan metode *Team Game Tournament* (TGT) memungkinkan siswa belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Suprihatiningrum (2013: 210) menyatakan: Metode TGT menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Pemahaman individu merupakan tanggung jawab anggota kelompok lain, jadi jika ada anggota kelompok yang belum mengerti akan tugas yang diberikan, anggota yang lain bertugas menjelaskannya.

Slavin (2005) dan Hamdani (2011: 92) mengemukakan komponen-komponen dalam metode *Team Game Tournament* (TGT) yaitu presentasi di kelas (*class precentation*), pembentukan tim (*teams*), permainan (*Game*), pertandingan (*Tournament*), dan penghargaan kelompok (*Team Recognition*).

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Ganish Ekarizky Wardhani (2011) dengan penelitian yang berjudul Peningkatan Keaktifan Belajar Anak Pada Pelajaran Dasar Matematika Melalui Metode TGT Menggunakan Media Berbasis Mikrokontroler dan IC Suara di TK Baitturohiim. Hasil penelitian ini terbukti bahwa metode TGT dapat meningkatkan keaktifan anak pada pelajaran dasar Matematik, kesamaan pada penelitian ini bahwa penerapan metode *Team Game Tournament* (TGT) telah terbukti dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan pendapat Shapiro (2003: 205): Ketika seorang anak belajar mendapatkan teman sendiri, kemampuan untuk bergabung dan berperan serta dalam peran kelompok sebaya berjenis kelamin sama merupakan pilar yang dibutuhkan untuk membangun hubungan sosial yang baik. Usia tiga sampai empat tahun, anak-anak berada sekelompok dengan anak-anak lain, meskipun mereka masih lebih suka bermain dengan seorang anak tertentu, mereka senang melakukannya bersama sejumlah anak lain. Anak-anak mulai bermain bersama dalam kelompok, berbicara satu sama lain pada saat bermain, dan memilih dari anak-anak yang hadir siapa yang akan dipilih untuk bermain bersama.

Hurlock (2005) menjelaskan ciri-ciri pola perilaku sosial pada anak yaitu kerja sama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru dan perilaku kelekatan. Sementara, ciri-ciri pola perilaku yang tidak sosial yang ditunjukkan anak antara lain negativisme, agresi, pertengkaran, mengejek, menggretak, perilaku yang sok kuasa, egosentrisme, prasangka, dan antagonisme.

Goleman (2009) berpendapat akar kata emosi adalah *movere*, kata kerja Bahasa Latin yang berarti “menggerakkan, bergerak”, ditambah awalan “e-“ untuk memberi arti “bergerak menjauh”, menyiratkan bahwa kecenderungan bertindak merupakan hal mutlak dalam emosi. Emosi merujuk pada suatu perasaan dan pikiran-pikiran khususnya, suatu keadaan biologis dan psikologi, dan serangkaian kecenderungan untuk bertindak, yang merupakan rencana seketika untuk mengatasi masalah. Walgito (2010: 222) berpendapat bahwa perasaan dan emosi pada umumnya disifatkan sebagai keadaan (*state*) yang ada pada individu atau organisme pada sesuatu waktu, dengan kata lain perasaan dan emosi disifatkan sebagai suatu keadaan kejiwaan pada organisme atau individu sebagai akibat adanya peristiwa atau persepsi yang dialami oleh organisme.

Macam-macam emosi menurut Hurlock (2005) dan Goleman (2009) yaitu rasa takut, rasa malu, rasa khawatir, cemas, marah, cemburu, dukacita, keingintahuan, kegembiraan, dan kasih sayang. Berbagai metode belajar untuk perkembangan sosial emosional anak menurut Dahar (2011) pemodelan, fase belajar (yang meliputi fase perhatian, fase retensi fase reproduksi dan fase motivasi), belajar *vicarious* dan pengaturan diri, sementara menurut Hurlock (2005) metode yang dapat diterapkan antara lain belajar secara coba dan ralat, belajar dengan cara meniru, belajar dengan mempersamakan diri, belajar melalui pengkondisian, dan pelatihan.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Sulistyowati (2011) dengan penelitian yang berjudul Penerapan Permainan Kooperatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK Kelompok A Di TK Dharma Wanita Persatuan Sengkaling. Hasil penelitian membuktikan bahwa penerapan metode permainan kooperatif efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, kesamaan dengan penelitian ini adalah bahwa perkembangan sosial emosional anak dapat pula ditingkatkan melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Team Game Tournament* (TGT).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Marsudisiwi Jajar Laweyan Surakarta yang beralamatkan di Jalan Anggur V No. 2 RT 002 RW 001 Kelurahan Jajar Kecamatan Laweyan Kota Surakarta Provinsi Jawa Tengah. Waktu penelitian dilakukan selama 5 bulan pada semester genap, yakni sejak bulan Januari sampai bulan Mei 2014 tahun ajaran 2013/2014.

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK Marsudisiwi Jajar Laweyan Surakarta yang berjumlah 25 orang, yang terdiri dari 10 orang anak laki-laki dan 15 orang anak perempuan.

Proses pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti menggunakan teknik observasi pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Wawancara dilakukan kepada guru kelas yang mengajar di kelas kelompok B, dan dokumentasi yang berupa Rencana Kegiatan Harian (RKH), lembar hasil kerja peserta didik serta dokumentasi yang berupa foto tentang proses kegiatan belajar mengajar peserta didik di kelas kelompok B.

Peneliti menggunakan validitas data dengan cara triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan untuk mendapatkan data dari sumber yang berbeda-beda dengan teknik yang sama. Peneliti mendapatkan informasi dengan melakukan wawancara dari sumber yang berbeda yaitu kepala sekolah, guru dan anak. Triangulasi teknik berarti peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan teknik observasi untuk mengamati perkembangan sosial emosional anak serta mengumpulkan dokumentasi lembar nilai hasil belajar dan foto kegiatan anak di sekolah.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan analisis interaktif yang dikemukakan oleh Milles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Reduksi data yang dapat diartikan sebagai proses pemilihan hal-hal yang pokok, pemusatan perhatian pada hal-hal yang penting kemudian dicari tema dan polanya dari suatu data yang diperoleh di lapangan. Penyajian data merupakan sekumpulan informasi yang telah tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan lebih lanjut kemudian dilakukan penarikan kesimpulan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara yang dilakukan kepada guru di kelompok B tentang perkembangan sosial emosional anak dengan indikator bekerja sama dengan teman, mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada, dan menaati peraturan yang ada masih rendah dan belum mencapai nilai ketuntasan. Anak mendapatkan nilai tuntas jika anak dapat memenuhi semua indikator yang telah ditetapkan sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Kondisi awal anak yang mendapatkan nilai tuntas hanya 6 anak atau 24%, sedangkan 19 anak atau 76% belum tuntas atau mendapat nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Data Awal Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta Sebelum Tindakan

Interval Nilai	Nilai	Frekuensi (f)	fx	Persentase	Keterangan
	Tengah (x)				
1 -1,6	1,3	15	19,5	60%	Belum Tuntas
1,7-2,3	2	4	8	16%	Belum Tuntas
2,4-3	2,7	6	16,2	24%	Tuntas
Jumlah		25	43,7	100%	
Nilai rata-rata $43,7 : 25 = 1,7$					
Ketuntasan Klasikal $6 : 25 \times 100\% = 24\%$					

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I perolehan perkembangan sosial emosional anak yang mencapai ketuntasan sebesar 56% atau 14 orang anak dan belum memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan sebesar 80%, sehingga pelaksanaan

tindakan masih perlu dilanjutkan pada siklus II sampai indikator kinerja mencapai 80%. Hasil penilaian perkembangan sosial emosional anak pada siklus I dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta pada Siklus I

Interval nilai	Nilai Tengah (x)	Frekuensi (f)	fx	Persentase	Keterangan
1 -1,6	1,3	2	2,6	8%	Belum Tuntas
1,7-2,3	2	9	18	36%	Belum Tuntas
2,4-3	2,7	14	37,8	56%	Tuntas
Jumlah		25	58,4	100%	
Nilai rata-rata $58,4 : 25 = 2,3$					
Ketuntasan Klasikal $14 : 25 \times 100\% = 56\%$					

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus II perolehan perkembangan sosial emosional anak yang mencapai ketuntasan sebesar 84% atau 21 orang anak dan sudah memenuhi indikator kinerja yang telah ditetapkan sebesar 80%, sehingga pelaksanaan tindakan dihentikan pada siklus II. Hasil penilaian perkembangan sosial emosional anak pada siklus II dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Distribusi Frekuensi Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta pada Siklus II

Interval nilai	Nilai Tengah (x)	Frekuensi (f)	fx	Persentase	Keterangan
1 -1,6	1,3	2	2,6	8%	Belum Tuntas
1,7-2,3	2	2	4	8%	Belum Tuntas
2,4-3	2,7	21	56,7	84%	Tuntas
Jumlah		25	63,3	100%	
Nilai rata-rata $63,3 : 25 = 2,5$					
Ketuntasan Klasikal $21 : 25 \times 100\% = 84\%$					

Adapun Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus Perkembangan Sosial Emosional Anak dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta

Nilai	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Tuntas	6 orang (24%)	14 orang (56%)	21 orang (84%)
Belum Tuntas	19 orang (76%)	11 orang (44%)	4 orang (16%)

Berdasarkan tabel 4 dapat terlihat perbandingan pencapaian nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta sebagai berikut:

- (a) Hasil nilai ketuntasan pratindakan perkembangan sosial emosional anak yang mendapat nilai tuntas hanya 6 orang anak atau sebesar 24%, dan yang mendapat nilai tidak tuntas sebesar 19 orang anak atau 76%.

- (b) Setelah dilaksanakannya penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I terjadi peningkatan nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak yaitu anak yang mendapat nilai tuntas berjumlah 14 orang anak atau sebesar 56%, dan anak yang mendapat nilai tidak tuntas berjumlah 11 orang anak atau sebesar 44%.
- (c) Setelah dilaksanakannya penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) pada siklus I dan siklus II terjadi peningkatan nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak yaitu anak yang mendapat nilai tuntas berjumlah 21 orang atau sebesar 84%, dan yang mendapat nilai belum tuntas berjumlah 4 orang atau sebesar 16%.

Melihat hasil pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa setelah dilaksanakannya penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) pada anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta pada siklus I dan siklus II telah terjadi peningkatan nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam 2 siklus dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Metode *Team Game Tournament* (TGT) dapat Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta Tahun Pelajaran 2013/2014. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan melihat hasil nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak kelompok B TK Marsudisiwi Surakarta pada partindakan, siklus I dan siklus II. Nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak sebelum dilakukannya tindakan sebesar 24% atau sejumlah 6 orang anak, selanjutnya setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak meningkat menjadi 56% atau sejumlah 14 orang anak, kemudian pada siklus II nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak meningkat menjadi 84% atau sejumlah 21 orang anak. Melihat hasil ketercapaian nilai ketuntasan perkembangan sosial emosional anak setiap siklusnya dapat dikatakan berhasil, karena menunjukkan peningkatan dan telah mencapai indikator kinerja yang telah ditetapkan oleh peneliti yaitu sebesar 80% dan hasil penelitian nilai ketuntasan yang dicapai sebesar 84% atau sejumlah 21 orang anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti menyampaikan saran yang dapat berguna bagi peningkatan perkembangan sosial emosional anak, sebagai berikut:

Saat penerapan model pembelajaran kooperatif metode *Team Game Tournament* (TGT) anak dengan arahan guru diharapkan untuk mampu bekerja sama dengan teman tanpa memilih-milih, mampu untuk mengekspresikan emosinya, mampu mengendalikan emosinya serta dapat memahami perasaan teman yang lain selama kegiatan belajar mengajar berlangsung dan anak dapat menaati peraturan-peraturan yang berlaku selama kegiatan belajar mengajar berlangsung.

Guru dapat mengembangkan model pembelajaran inovatif yang telah ada, menggunakan metode pembelajaran yang variatif, serta menyediakan media yang tepat untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini yang meliputi aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, kognitif, bahasa, fisik motorik, serta sosial emosional dan kemandirian.

Sekolah hendaknya dapat terbuka bagi peneliti lain yang ingin melakukan penelitian sebagai penambah wawasan ilmu pengetahuan bagi sekolah. Kelengkapan sarana dan prasarana

pendukung pembelajaran juga perlu diperhatikan untuk menciptakan suasana dan hasil belajar mengajar yang optimal baik bagi guru maupun bagi anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruice, J., Weil, M., & Calhoun, E. (2011). *Model-model Pengajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Dahar, R. W. (2011). *Teori-teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga
- Ganish Ekarizky Wardhani. (2011). *Peningkatan Keaktifan Belajar Anak Pada Pelajaran Dasar Matematika Melalui Metode TGT Menggunakan Media Berbasis Mikrokontroler dan IC Suara di TK Baitturohiim*. Skripsi S1 UNY. Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Yogyakarta.
- Goleman, D. (2009). *Kecerdasan Emosional*. Jakarta: Gramedia Pustaka Media
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia
- Hurlock, E. B. (2005). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Majid, A. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Shapiro, L. E. (2003). *Mengajarkan Emotional Intellence pada Anak*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta
- Sulistyowati. (2011). *Penerapan Permainan Kooperatif untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak TK Kelompok A di TK Dharma Wanita Persatuan Sengkaling*. Program Studi S1 PGSD Universitas Negeri Malang. Dipublikasikan oleh Universitas Negeri Malang. Diperoleh 6 Februari 2014
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Walgito, B. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset