

PENGARUH MODEL TGT TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR DAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK DI PAUD AL-MAHRUS II JEMBER

THE EFFECT OF TGT MODEL ON LEARNING MOTIVATION
AND EMOTIONAL SOCIAL DEVELOPMENT IN CHILDREN IN
AL-MAHRUS II JEMBER

Sitti Shafiyah¹, M. Rudy Sumiharsono², Kustiyowati³

Program Studi S2 Teknologi Pembelajaran
IKIP PGRI Jember

sittishafiyah@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini menggunakan kuantitatif kausal untuk mengetahui manfaat model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pengaruhnya terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak PAUD Al-Mahrus II Jember Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018-2019.

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah: 1) adakah pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar? 2) adakah pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pengaruhnya terhadap perkembangan sosial emosional; dan 3) adakah pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional secara bersama-sama?

Tujuan: 1) menguji adakah pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pengaruhnya terhadap motivasi belajar; 2) menguji adakah pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap perkembangan sosial emosional; 3) menguji adakah pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional secara bersama-sama?

Responden penelitian ini adalah anak PAUD Al-Mahrus II Jember Semester Genap Tahun Pembelajaran 2018-2019 dengan jumlah 30 anak, daerah penelitian ditentukan dengan metode purposive sampling. Alat pengumpul data menggunakan angket, dokumentasi, dan wawancara. Derajat valid dan reliabel alat dengan uji validitas dan reliabilitas. Uji analisis instrumen menggunakan: 1) uji deskriptif; 2) uji normalitas; dan 3) uji homogenitas. Uji hipotesis dengan: 1) regresi linier berganda; dan 2) uji F.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) nilai sig. dari variabel model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pengaruhnya terhadap motivasi belajar 0.000, kesimpulan sig. > 0,05, berarti terdapat pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pengaruhnya terhadap motivasi belajar, 2) nilai sig. dari variabel pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) pengaruhnya terhadap perkembangan sosial emosional adalah 0.000, kesimpulan sig. > 0,05, ini berarti terdapat pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap perkembangan sosial emosional, 3) hasil output analisis regresi diperoleh F_{hitung} 31.654 dengan sig. 0,000, karena >0,05 maka terdapat pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional secara bersama-sama.

Saran supaya pendidik PAUD dapat menerapkan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT), memperhatikan motivasi belajar anak dan perkembangan sosial emosional.

Kata Kunci: Model Pembelajaran TGT, Motivasi Belajar, Perkembangan Sosial Emosional

Abstract: This research is a causal quantitative study that wants to know the use of the Team Game Tournament (TGT) learning model its influence on learning motivation and emotional social development of PAUD Al-Mahrus II Even Semester Year 2018-2019 Academic Year.

The problems examined in this study are: 1) is there an effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model on learning motivation? 2) is there an influence on the Team Game Tournament (TGT) learning model its influence on emotional social development, and 3) is there an influence on the learning model Team Game Tournament (TGT) towards learning motivation and emotional social development together? Objectives: 1) test whether there is an effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model its influence on learning motivation, 2) test whether there is an effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model on emotional social development, 3) test whether there is an influence of the Team Game Tournament (TGT) learning model) towards learning motivation and emotional social development together?

The respondents of this study were children of PAUD al-Mahrus II Even Semester 2018-2019 Academic Year with a total of 33 children, the study area was determined by purposive sampling method. Data collection tools using questionnaires, documentation and interviews. Valid and reliable tools with validity and reliability tests. Instrument analysis test uses: 1) descriptive test, 2) normality test, 3) homogeneity test. Hypothesis testing with: 1) multiple linear regression and 2) F. Test

The results showed that: 1) the value of sig. of the variable learning model Team Game Tournament (TGT) influence on learning motivation 0.000, conclusion sig. > 0.05, it means that there is an influence of the Team Game Tournament (TGT) learning model its effect on learning motivation, 2) the value of sig. from the variable influence of the Team Game Tournament (TGT) learning model the effect on social emotional development is 0.000, the conclusion sig. > 0.05, this means that there is an influence of the Team Game Tournament (TGT) learning model on emotional social development, 3) the results of the regression analysis output obtained Fcount 31,654 with sig. 0,000, because > 0.05, there is an effect of the Team Game Tournament (TGT) learning model on learning motivation and emotional social development together.

Suggestions that PAUD educators can apply the Team Game Tournament (TGT) learning model, pay attention to children's learning motivation and emotional social development.

Keywords: TGT Learning Model, Learning Motivation, Emotional Social Development.

PENDAHULUAN

Ranah pendidikan menjadi pondasi yang sangat penting dalam menentukan keberhasilan pembangunan. Tidak dapat terelakkan lagi, bahwa dalam upaya mewujudkan cita-cita sebagai negara maju salah satu kunci suksesnya adalah melalui peningkatan pendidikan yang merata dan berkualitas. Peningkatan kualitas pendidikan meliputi banyak hal dan komponen terkait mulai dari peningkatan kompetensi guru, sarana prasarana pendidikan hingga pada kebijakan pemerintah yang harus berpijak pada nawacita luhur pendidikan nasional.

Pembahasan peningkatan mutu dan kualitas pendidikan bertalian erat dengan pelbagai usaha dalam peningkatan proses pembelajaran sebab produk pendidikan yang baik ditentukan oleh hal tersebut. Dalam proses pembelajaran peran guru dalam mendesain skenario belajar sangatlah vital sehingga guru perlu melakukan inovasi dan terobosan konstruktif dalam melakukan tugasnya di kelas. Guru harus selektif dalam memilih dan memilih pendekatan, model, strategi, metode dan alat evaluasi belajar yang relevan terhadap materi pembelajaran (Sanjaya, 2010). Kejelian dan ketepatan guru dalam memformulasikan hal-hal

tersebut akan berdampak langsung pada tingkat ketercapaian belajar anak di kelas.

Pemilihan model pembelajaran merupakan salah satu kunci keberhasilan belajar. Setelah penentuan pendekatan pembelajaran, maka model pembelajaran akan mengarahkan pada tahapan berikutnya yakni penetapan metode, strategi maupun alat evaluasi proses pembelajaran. Banyak varian model pembelajaran dalam kajian pendidikan dengan kelebihan masing-masing, di antara model pembelajaran tersebut adalah Teams Games Tournament (TGT). Jika ditinjau pada rumpunnya, Teams Games Tournament (TGT) termasuk pada tipe model pembelajaran kooperatif.

Berkait dengan hal tersebut, pandangan terhadap pembelajaran kooperatif salah satunya adalah bahwa pembelajaran model kooperatif bertujuan kepada berbagai macam jenis metode pembelajaran yang mana para siswa bekerja dalam group kecil untuk saling bantu satu dengan lainnya dalam mempelajari suatu pelajaran (Slavin, 2008). Berpijak pada pandangan ini, maka pembelajaran kooperatif harus senantiasa mengarah pada proses pembelajaran secara kolektif dalam bentuk kelompok-kelompok belajar anak dengan tujuan ketercapaian bersama dari tugas-tugas belajarnya.

Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mempunyai kelebihan karena memadukan antara pembelajaran dan permainan. Pembelajaran kooperatif TGT adalah persatuan berbagai macam Teknik pengajaran yaitu pembelajaran group kecil atau diskusi dan permainan.

Sebuah analisis penelitian (Devi, 2009) memperlihatkan bahwasannya dalam group, siswa belajar lebih cepat dan pengalaman group sering beralih ke anggota group sehingga para siswa dapat bekerja lebih efektif. Ketika kembali ke pekerjaan siswa masing-masing.

Dalam proses group atau proses kerja sama terdapat segi-segi relasi, interaksi, partisipasi, kontribusi, pengaruh dan dinamika. Dalam konteks Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), implementasi konsep pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat dilakukan dengan desain pembelajaran kelompok dalam sebuah permainan edukatif. Misalnya pemberian tugas secara kelompok untuk mencocokkan antara

gambar buah-buahan dengan nama-nama yang sesuai melalui media kertas yang telah disiapkan.

Permasalahan yang sering ditemui dalam pendidikan anak usia dini adalah pemilihan model atau metode pembelajaran yang relevan dengan usia dan perkembangan mereka. Anak usia dini salah satu alternatif bila diberikan pembelajaran yang bersifat permainan namun tetap menyuguhkan unsur belajar. Selain itu, unsur motivasi belajar jarang diperhatikan padahal merupakan faktor internal yang berpengaruh pada perkembangannya.

Salah satu perkembangan dalam pendidikan anak usia dini adalah perkembangan sosial emosional yang harus benar-benar diperhatikan sebagai dasar pembentukan prilaku dan karakter anak. Berdasarkan pandangan dan pembahasan tersebut, maka penulis bermaksud mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Model TGT Terhadap Motivasi Belajar dan Perkembangan Sosial Emosional Anak di PAUD Al-Mahrus II Jember Semester Genap Tahun Ajaran 2018-2019.

KAJIAN TEORI

Model Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament

Merujuk pada cara pandang (mindseat) bidang pendidikan, maka model pembelajaran merupakan strata dibawah teori dan pendekatan belajar. Definisi model Pengajaran dapat disebut dengan kerangka konseptual yang menjelaskan prosedur sistematis dalam mengatur saat belajar untuk menggapai tujuan belajar dan fungsinya sebagai pedoman guru untuk merancang aktifitas pembelajaran (Mulyasa, 2012). Sehingga dalam model pembelajaran memuat arahan-arahan dari sebuah rangkaian pembelajaran yang utuh hingga pada tataran strategi pembelajaran dan evaluasinya.

Pemaknaan lain dari model pembelajaran yang lebih teknis dan konkrit yaitu perencanaan dan pola yang di gunakan sebagai pedoman untuk merancang pembelajaran dan untuk perangkat pembelajaran seperti buku, film, laptop, kurikulum dan lain – lain (Djamarah, 2007). Ungkapan ini semakin memperluas cakupan model yang meliputi media pembelajaran sampai pada

kurikulum yang berarti seluruh rancangan dan desain pembelajaran pada tingkatan belajar tertentu secara komprehensif.

Bila memperbincangkan kurikulum maka berlaku secara lokal dan nasional bahkan global. Alasannya sangat jelas bahwa kurikulum dapat berlaku baik pada tataran daerah yang mencakup muatan lokal maupun kurikulum yang berlaku dan dalam skala nasional maupun kurikulum level internasional.

Ragam model pembelajaran sangatlah banyak dan dikelompokkan pada rumpun masing-masing sesuai karakteristik dan tahapannya. Diantara sekian model pembelajaran, model pembelajaran kooperatif menarik untuk ditelaah yang meliputi misalnya Teams Games Tournament (TGT), Number Head Together (NHT), Jigsaw, dan lain-lain.

Pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para anak bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi-materi pelajaran (Slavin dalam Devi, 2008).

Dengan adanya belajar dalam suatu kelompok akan memungkinkan adanya pertukaran pemikiran, pengetahuan dan pengamalan belajar antar anggota kelompok. Anak yang mempunyai kemampuan dibawah rata-rata akan terbantu melalui anak dengan kemampuan yang lebih dari dirinya sehingga akan saling mendukung. Bagi anak yang telah lebih dahulu mengerti maka akan terlatih untuk berbagi ketrampilan dan pengetahuannya sehingga akan semakin kuat dari apa yang telah dikuasai.

Pembahasan secara mendalam dapat dianalisis dari komponen pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) (Slavin dalam Devi, 2009) yaitu:

- 1) Presentasi Kelas.
- 2) Tim
- 3) Games
- 4) Turnamen

Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah kondisi psikologis yang mendorong anak untuk belajar dengan senang dan belajar secara sungguh-sungguh, yang pada gilirannya akan terbentuk cara belajar anak yang sistematis, penuh konsentrasi dan dapat menyeleksi kegiatan-kegiatannya. Terdapat beberapa faktor yang

mempengaruhi motivasi belajar (Uno, 2011), yaitu:

- 1) Aspirasi Anak Cita-cita atau
- 2) Kondisi Lingkungan Kelas
- 3) Unsur-unsur Dinamis Belajar
- 4) Upaya Guru Membelajarkan Anak
- 5) Kemampuan Belajar
- 6) Kondisi Jasmani dan Rohani Anak

Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan salah satu aspek yang dikembangkan dalam pendidikan anak usia dini sebagaimana yang telah dititahkan dalam perundangan atau peraturan penyelenggaraan pendidikan anak usia dini.

Menurut Desmita, (2008) Perkembangan dapat diartikan sebagai:

- 1) Pertumbuhan badan
- 2) perubahan Pikiran
- 3) perubahan jasmaniah
- 4) kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi.

Berdasarkan pendapat ini maka perkembangan dapat dipandang dan dipahami sebagai adanya perubahan dalam diri seseorang baik yang bersifat fisik maupun psikis secara alamiah.

Sementara kata sosial dan emosional merupakan dua entitas yang tidak dapat dipisahkan meskipun mempunyai makna tersendiri. Perkembangan sosial diartikan sebagai kemampuan anak dalam bergaul dengan teman sebaya, orang yang lebih dewasa atau masyarakat luas supaya mampu menyesuaikan diri dengan baik sesuai dengan harapan bangsa dan negara republic Indonesia (Mayar, 2013).

Dari beberapa pendapat tersebut, maka antara perkembangan aspek sosial dan emosional saling berkait satu sama lain. Dapat dinyatakan bahwa perkembangan sosial anak yang berkenaan dengan interaksinya pada orang lain atau lingkungan ditentukan oleh kemampuannya dalam mengolah dan mengontrol emosi.

Perkembangan sosial emosional sangat penting bagi anak usia dini mengingat pada umur inilah pembentukan karakter sangat efektif dan mendasar. Pembentukan tabiat atau perilaku pada usia keemasan (the golden age) yang sedang dialami oleh anak usia dini akan melekat kuat dalam dirinya sehingga akan menjadi pondasi kokoh. Anak usia dini yang telah berhasil dalam perkembangan sosial emosional akan senantiasa dapat

menyesuaikan diri dengan lingkungannya serta dapat merespon dengan baik terhadap stimulus yang dihadapi dengan kondisi emosi yang baik.

Hal ini sesuai dengan definisi bahwa Perkembangan sosial emosional adalah skill pada anak untuk mempunyai pengetahuan dalam mengelola dan mengekresikan emosi anak baik emosi negative, posited dan mampu berinteraksi dengan anak-anak lainnya, serta aktif belajar mengeksplorasi dengan lingkungan yang ada (Nurmalitasari, 2015).

Oleh karenanya dapat dinyatakan bahwa anak yang telah berkembang sosial emosionalnya akan senantiasa diterima oleh lingkungan sebagai umpan balik dari keberhasilan perilaku yang telah dilakukan.

Team Game Tournament terhadap Motivasi Belajar

Model pembelajaran yang senantiasa merujuk pada tatanan belajar yang lebih konkrit dibandingkan dengan metode pembelajaran pastinya mempunyai kelebihan tersendiri. Kelebihan tersebut nampak pada desain rancang belajar atau sintaksis yang telah mencakup hampir keseluruhan proses belajar dari awal hingga akhir.

Model pembelajaran Team Game Tournament merupakan salah satu varian dari pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama dan kegiatan bersama antar anggota kelompok. Keberhasilan dalam pembelajaran kooperatif adalah terletak pada kontribusi masing-masing anggota kelompok.

Pada pembelajaran model pembelajaran Team Game Tournament selain memberikan corak pembelajaran kerjasama antar anggota tim dalam memecahkan persoalan belajar, model ini juga memberikan nuansa permainan yang sangat disukai anak usia dini. Permainan yang tersaji dalam model pembelajaran Team Game Tournament tentunya tetap mengarah dan relevan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan. Pembelajaran AUD dengan konsep belajar sambil bermain sangat sesuai bila terapkan melalui model pengajaran yaitu Team Game Tournament ini.

Dengan adanya permainan dalam pembelajaran anak akan cenderung senang dan giat belajar yang berujung pada peningkatan motivasi belajarnya. Penerapan model pembelajaran Team

Game Tournament dengan desain belajar sambil bermain sangat relevan dengan corak pembelajaran pendidikan anak usia dini sehingga akan membangkitkan motivasi belajar anak. Oleh karenanya maka dapat diduga bahwa model pembelajaran Team Game Tournament akan berpengaruh terhadap motivasi belajar.

Team Game Tournament terhadap Perkembangan Sosial Emosional

Model pembelajaran Team Game Tournament termasuk pada rumpun pembelajaran kooperatif yang menitikberatkan pada adanya kerjasama antar anggota. Kerjasama antar anggota yang dimaksudkan adalah anggota kelompok yang dibentuk dalam proses pembelajaran dengan tujuan menyelesaikan beban dan persoalan belajar secara bersama-sama. Pembentukan tim dalam model pembelajaran Team Game Tournament adalah untuk memudah dan merealisasikan konsep pembelajaran kooperatif.

Kelebihan belajar dalam kelompok-kelompok akan memberikan kesempatan berinteraksi lebih efektif antar anak. Adanya kerjasama antar anggota akan memberikan penguatan emosi dan sosial anak. Masing-masing anak akan saling menjaga kebersamaan dalam tim sehingga kemampuan mengelola emosi dan interaksi sesama anak akan terlatih.

Dengan adanya kondisi dan suasana belajar dengan desain model pembelajaran Team Game Tournament diduga akan memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak utamanya dalam pembelajaran anak usia dini. Termasuk dengan adanya permainan akan mempengaruhi pula perkembangan emosionalnya.

METODE

Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian jenis penelitian kuantitatif kausal yaitu suatu penelitian yang bersifat mencari pengaruh variabel tertentu (bebas) terhadap variabel lain (terikat) (Sugiyono, 2013). Kemudian untuk pelaksanaannya, penelitian ini menggunakan model penelitian yang memakai prosedur dan melakukan verifikasi data yang dapat

memecahkan dan menjawab permasalahan dalam penelitian.

Dengan kata lain model penelitian akan memberikan petunjuk bagaimana penelitian dilaksanakan (Sudjana, 2009). Secara garis besar penelitian ini akan melihat pengaruh model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional.

Metode Penentuan Daerah Penelitian

Pada umumnya penelitian mempunyai cara atau metode dalam menentukan tempat atau daerah penelitian. Metode penentuan daerah penelitian banyak jenis dan bentuknya, salah satunya adalah purposive sampling area. Metode purposive sampling area adalah cara penentuan daerah dengan berdasar pada pertimbangan tertentu peneliti (Arikunto, 2012).

Adapun penelitian ini menggunakan metode penentuan daerah dengan pertimbangan peneliti: 1) Tempat penelitian PAUD Al-Mahrus II merupakan tempat bekerja atau tempat mengajar peneliti; 2) Lokasi penelitian terjangkau dan relatif dekat dengan pusat kota sehingga mempermudah sarana transportasi dan komunikasi; dan 3) Akses tempat penelitian yang sangat mudah untuk peneliti gunakan sebagai tempat penelitian.

Populasi dan Sampel

Sampel adalah satuan yang tidak dapat di pisahkan dengan populasi yang dinilai sebagai wakil dari populasi. Sedangkan syarat salah satu utama dari sampel yang baik adalah bahwa sampel itu harus mengandung ciri-ciri atau sifat-sifat yang terdapat pada populasi atau sampel yang baik adalah yang representative atau mencerminkan populasi (Sudjana, 2009).

Dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sejumlah individu yang jumlahnya kurang dari jumlah populasi, juga sampel mempunyai sifat yang sama atau paling sedikit sama baik sifat kodrat maupun sifat pengkhususan.

Berdasarkan pendapat tersebut peneliti menentukan populasi dalam penelitian ini adalah anak didik di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019 sejumlah 30 orang, sedang pengambilan sampelnya berpijak acuan jika subyeknya kurang dari 100 lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya

merupakan penelitian populasi (Suharsimi, 1989).

Metode dan Alat Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data, validasi, dan reliabilitas instrumen penelitian, menggunakan instrumen penelitian yang memenuhi persyaratan validasi dan reliabilitas, bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi ilmiah, yaitu suatu informasi yang mencerminkan keadaan variabel penelitian yang sebenarnya, guna memperoleh hasil dari penelitian yang dapat di jamin kebenarannya secara ilmiah.

Alat pengumpulan data menggunakan metode angket atau kuesioner yang merupakan suatu daftar yang berisi suatu rangkaian pernyataan mengenai suatu hal atau dalam suatu pertanyaan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban dari responden.

Angket motivasi belajar anak yang telah dikembangkan berdasar prosedur pengembangan validitas isi di uji cobakan untuk menemukan angka koefisien reliabilitasnya. Teknik yang digunakan untuk melakukan uji tersebut adalah teknik belah dua (split-half) Spearman-Brown program SPSS Windows 22.00.

Untuk menentukan reliabilitas item angket digunakan kaidah korelasi harus positif dan peluang kesalahan (p) dari korelasi r tersebut 5% artinya satu item angket dinyatakan reliabel jika korelasinya positif dan peluang kesalahan (p) dan korelasi maksimum 5%.

Agar data motivasi belajar anak dapat dianalisis dengan menggunakan statistik inferensial, maka data tersebut harus dikuatifikasikan. Proses pengkuatifikasikan dilakukan melalui penskalaan, penskalaan merupakan suatu prosedur penempatan atribut atau karakteristik obyek pada titik-titik tertentu sepanjang kontinum (Sugiono, 2013), Kontinum adalah deretan angka yang berurutan sepanjang satu garis lurus. Untuk penskalaan angket motivasi belajar anak dalam penelitian ini peneliti menggunakan skala subyek, yang bertujuan untuk melakukan subyek penelitian pada suatu kontinum penilaian sehingga dapat diperoleh kedudukan relatif subyek penelitian terhadap motivasi belajarnya.

Berdasar penskalaan obyek tersebut, maka bagi item favorebel jawaban dengan skor 91-100 (berkembang sangat baik)

diberi skala (****), skor 81-90 (berkembang) diberi skala (***), skor 71-80 (mulai berkembang) diberi skala (**), skor 60-70 (belum berkembang) diberi skala (*), dan jawaban sangat tidak setuju (STS) diberi skala 0, jawaban setuju (S) diberi skala (*), dan jawaban ragu-ragu (R) diberi skala (**), jawaban tidak setuju (TS) diberi skala (***), dan jawaban sangat tidak setuju (STS) diberi skala (****) (Sugiono, 2013).

Peneliti menggunakan penskalaan subyek karena prosedur ini memiliki nilai praktis yang tinggi, dan juga prosedur ini banyak diikuti oleh para perancang skala psikologi.

Uji Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebelum diberlakukan pada responden penelitian terlebih dahulu harus diuji pada subyek lain (bukan responden) untuk menjamin keabsahan hasil. Pada penelitian ini uji instrumen yang digunakan hanya pada uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Tujuan uji validitas adalah untuk memperoleh instrumen yang dapat mengukur apa yang hendak diukur (valid) (Sugiono, 2010). Tolak ukur dan standar yang ingin dicapai masing-masing instrumen bergantung pada tiap instrumen itu sendiri. Adapun instrumen yang akan diukur tingkat validitasnya meliputi pengukuran pada masing-masing variabel yakni angket model pembelajaran TGT, angket motivasi belajar dan angket perkembangan sosial emosional. Teknik untuk menentukan validitas menggunakan teknik korelasi point biserial yang dinyatakan sebagai berikut:

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan:

r_{pbis} = koefisien korelasi point biserial

M_p = rata-rata skor siswa yang menjawab benar

M_t = rata-rata seluruh siswa

S_t = standar deviasi total

p = proporsi siswa yang menjawab benar

$$q = \frac{b}{j} - \frac{y}{s} = \frac{b}{j} - \frac{y}{s}$$

$q = p - 1$

Harga r_{pbis} yang diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{pbis} > r_{tabel}$ maka

item soal yang diujikan valid (Arikunto, 2007).

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas adalah uji instrumen penelitian dengan tujuan untuk memperoleh instrumen yang mempunyai hasil yang ajeg atau dapat mengukur pada beberapa responden dengan tingkat ketercapaian relatif sama (Arikunto, 2012). Adapun instrumen yang akan diukur aspek reliabilitasnya meliputi pengukuran pada masing-masing variabel yakni angket model pembelajaran TGT, angket motivasi belajar dan angket perkembangan sosial emosional. Uji reliabilitas menggunakan perhitungan koefisien reliabilitas digunakan rumus Kuder Richardson (KR 20) yaitu sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{n}{n-1} \right] \left[\frac{S_1^2 - \sum pq}{S_1^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = koefisien reliabilitas

p = proporsi subyek yang menjawab item soal dengan benar

q = proporsi subyek yang menjawab item soal dengan salah

n = jumlah item

S_1 = standar deviasi

c. Uji Prasyarat

Setelah analisis deskriptif kemudian dilakukan uji prasyarat dengan tujuan untuk penentuan pengujian hipotesis. Uji prasyarat tersebut meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dengan penjabaran sebagai berikut.

d. Uji Normalitas

Data yang terkumpul akan diamati apakah berasal dari sampel berdistribusi normal atau tidak normal sehingga akan menentukan analisis berikutnya. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika didapatkan nilai $p < 0,05$, maka H_0 (data berdistribusi normal) ditolak.

Nilai signifikansi yang digunakan mengacu pada rumus Kolmogorov-Smirnov^a dengan menggunakan bantuan aplikasi SPSS versi 22.

e. Uji Homogenitas

Tujuan pengujian homogenitas data adalah untuk mengetahui komponen dari sejumlah populasi sama atau tidak. Jika diperoleh nilai $p > 0,05$, maka H_0 ditolak

artinya sampel dari populasi yang homogen atau homogenitas terpenuhi. Tentu pengujian ini menggunakan aplikasi SPSS versi 2.2 berbasis komputer.

Metode Analisis Data

Ketika menganalisis sebuah data penelitian, penulis menggunakan analisis statistik. Statistik didefinisikan sebagai alat bantu untuk mengumpulkan data, meringkas/ menyajikan data, menganalisis dan dengan model tertentu menginterpretasi hasil analisis tersebut dan diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan (Sugiono, 2013).

Kontribusi tersebut berupa dasar-dasar pertimbangan untuk mengambil keputusan atas hipotesis dan atau memecahkan suatu permasalahan yang telah dirumuskan dalam riset guna mencapai tujuan penelitian. Statistik dalam penelitian dapat dimengerti sebagai data terolah, data yang telah mengalami proses pengolahan data dari data asal atau data mentahnya. Teknik analisis yang penulis pergunakan regresi linear berganda.

Sebelum data penelitian dianalisis, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas sebaran dan uji homogenitas variansi. Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Analisis Deskriptif
- 2) Analisis Hasil Pengujian Hipotesis
 - a) Analisis Regresi Berganda
 - b) Uji Anova One Way

Mengingat terbatasnya waktu dalam menganalisis data menggunakan bantu teknologi software computer SPSS for Windows versi 22.0 program statistic yang digunakan untuk melakukan analisis tersebut ialah Anova one way. Teknis analisis ini dipergunakan untuk menguji hipotesis nihil (H_0), antara variabel model pembelajaran team games tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak di PAUD.

Kaidah yang dipergunakan adalah Hipotesis nihil (H_0) tersebut diterima jika peluang kesalahan (α) 0,05, dan ditolak jika peluang kesalahan (β) 0,05.

HASIL

Data yang dihasilkan dalam penelitian kuantitatif kausalitas ini adalah berupa data pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran rumpun kooperatif yakni Team Game

Tournament (TGT), skor hasil pengukuran motivasi belajar dan hasil perkembangan sosial emosional anak PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun pembelajaran 2018-2019.

Selain itu juga disajikan data hasil uji prasyarat yakni uji normalitas dan homogenitas data serta hasil pengujian hipotesis penelitian. Detail data tersebut adalah data hasil observasi merupakan data yang didapatkan dengan melakukan pengamatan langsung, baik terhadap tempat ataupun obyek penelitian dengan didukung oleh data dokumentasi berupa profil sekolah, kurikulum, maupun data peserta didik.

Data Hasil Uji Validitas

Adapun instrumen yang akan diukur tingkat validitasnya meliputi pengukuran pada masing-masing variabel yakni angket model pembelajaran TGT, angket motivasi belajar dan angket perkembangan sosial emosional.

Teknik untuk menentukan validitas menggunakan teknik korelasi point biserial harga r_{pbis} yang diperoleh dibandingkan dengan r_{tabel} dengan taraf signifikan 5%. Jika harga $r_{pbis} > r_{tabel}$ maka item soal yang diujikan valid (Arikunto, 2007). Hasil pengujian validitas instrumen tertera pada Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1 Hasil Uji Validitas Instrumen

Jenis Data	Hasil	Simpulan
Angket Model TGT	0,62	Valid
Angket Motivasi Belajar	0,65	Valid
Angket Perkembangan Sosial Emosional	0,68	Valid

Data Hasil Uji Reliabilitas

Adapun instrumen yang akan diukur aspek reliabilitasnya meliputi pengukuran pada masing-masing variabel yakni angket model pembelajaran TGT, angket motivasi belajar dan angket perkembangan sosial emosional.

Uji reliabilitas menggunakan perhitungan koefisien reliabilitas digunakan rumus Kuder Richardson (KR 20) dengan berbantuan aplikasi komputer. Hasil pengujian reliabilitas instrumen tertera pada Tabel 2 berikut ini;

Tabel 2 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Jenis Data	Hasil	Simpulan
Angket Model TGT	0,85	Reliabel
Angket Motivasi Belajar	0,74	Reliabel
Angket Perkembangan Sosial Emosional	0,79	Reliabel

Kisi-kisi Model Team Game Tournament (TGT)

Pelaksanaan pembelajaran model Team Game Tournament (TGT) yang merupakan pembelajaran kooperatif adalah sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3 Kisi-kisi Model Team Game Tournament (TGT)

Tahap	Keterangan
Persiapan	Menjelaskan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan peserta didik siap belajar.
Penyampaian Materi	Menyajikan informasi kepada peserta didik secara verbal.
Pembentukan Tim	Memberikan penjelasan kepada peserta didik tentang cara pembentukan kelompok atau tim belajar dan membantu kelompok melakukan transisi yang efisien.
Pendampingan Tim	Membantu dan membimbing kelompok-kelompok atau group belajar selama peserta didik mengerjakan tugas.
Evaluasi	Menguji pengetahuan peserta didik serta mengevaluasi hasil belajar mengenai berbagai materi pembelajaran atau kelompok-kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Reward/Penghargaan	Mempersiapkan cara untuk mengakui usaha dan prestasi individu maupun kelompok.

Pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif jenis Team Game Tournament (TGT) dilaksanakan sebagaimana ditunjukkan pada Tabel 4 di atas. Dari penerapan model pembelajaran tersebut nampak adanya perubahan anak dalam pembelajaran yakni lebih aktif dan

riang. Suasana aktif dan riang tersebut berakar dari model pembelajaran yang diterapkan adalah berbasis permainan (game).

Kisi-kisi Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional anak dilakukan dengan pengisian angket yang dibantu oleh guru dalam menjawab tiap butirnya berdasarkan pengamatan langsung pada anak. Berdasarkan penghitungan angket yang telah terisi dari masing-masing siswa, maka ditabulai pada Tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4 Data Hasil Pengukuran Perkembangan Sosial Emosional Anak

Jenis Skor	Skor Perkembangan Sosial Emosional
Rerata	60
Tertinggi	90
Terendah	40

Berdasarkan Tabel 4 di atas, maka dapat dinyatakan bahwa pengukuran perkembangan sosial emosional anak mempunyai rata-rata sebesar 60 dengan skor tertinggi 90 dan skor terendah 40.

Data Hasil Uji Normalitas

Salah satu uji prasyarat dalam pengujian hipotesis adalah uji normalitas data. Tujuan dari uji normalitas adalah untuk mengetahui sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Jika didapatkan nilai $p < 0,05$, maka H_0 (data berdistribusi normal) ditolak. Nilai signifikansi yang digunakan mengacu pada rumus Kolmogorov-Smirnov^a. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 5 di bawah ini.

Tabel 5 Hasil Pengujian Normalitas

Unsur	Motivasi Belajar	Sosial Emosional
Model Pembelajaran TGT	0,08	0,07
Motivasi Belajar Tinggi	0,07	0,08
Motivasi Belajar Rendah	0,06	0,09
Sosial Emosional	0,09	0,08
Model Pembelajaran TGT - Motivasi Belajar - Sosial Emosional	0,07	0,06

Berdasarkan hasil uji normalitas, diperoleh nilai $p = 0,05$ yakni model pembelajaran TGT pada motivasi belajar sebesar 0,08 dan pada perkembangan sosial emosional sebesar 0,07, motivasi belajar tinggi pada motivasi belajar sebesar 0,07 dan pada perkembangan sosial emosional sebesar 0,08, motivasi belajar rendah pada motivasi belajar sebesar 0,06 dan pada perkembangan sosial emosional sebesar 0,09, sosial emosional pada motivasi belajar sebesar 0,09 dan pada perkembangan sosial emosional sebesar 0,08 dan interaksi model pembelajaran TGT motivasi belajar sosial emosional pada motivasi belajar sebesar 0,07 dan pada perkembangan sosial emosional sebesar 0,06.

Dengan hasil tersebut maka dapat dinyatakan bahwa data terdistribusi normal sehingga memenuhi sebagian prasyarat uji hipotesis yakni menggunakan uji statistik parametrik.

Data Hasil Uji Homogenitas

Prasyarat pengujian hipotesis yang kedua adalah uji homogenitas data. Tujuan pengujian homogenitas data adalah untuk mengetahui komponen dari sejumlah populasi sama atau tidak. Jika diperoleh nilai $p > 0,05$, maka H_0 ditolak artinya sampel dari populasi yang homogen atau homogenitas terpenuhi. Hasil pengujian normalitas disajikan pada Tabel 6 di bawah ini.

Tabel 6 Hasil Uji Homogenitas

Data	p-value
Motivasi Belajar	0,09
Perkembangan Sosial Emosional	0,08
Model Pembelajaran TGT- Motivasi Belajar- Perkembangan Sosial Emosional	0,06

Pada Tabel 6 diperoleh data hasil uji homogenitas data yakni motivasi belajar sebesar 0,09, perkembangan sosial emosional 0,08 dan interaksi model pembelajaran TGT motivasi belajar perkembangan sosial emosional sebesar 0,06 sehingga hasil uji homogenitas mempunyai nilai $p > 0,05$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa aspek homogenitas data terpenuhi sehingga prasyarat yang kedua semakin

mengkokohkan bahwa pengujian hipotesis menggunakan uji statistik parametrik.

Data Hasil Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis penelitian dilakukan dengan program statistik parametrik yakni Anova One Way. Adapun hipotesis yang diajukan berupa hipotesis nihil yaitu:

1. Ada pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019.
2. Ada pengaruh model TGT terhadap perkembangan sosial emosional anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019.
3. Ada pengaruh pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak secara bersama-sama di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019.

PEMBAHASAN

Hipotesis Pertama

Uji hipotesis pertama yakni "Tidak ada pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019". Hipotesis tersebut merupakan hipotesis nihil (H_0), hasil pengujian menunjukkan taraf signifikansi $p > 0,05$ yakni sebesar 0,071.

Dengan demikian maka hipotesis nihil (H_0) ditolak secara otomatis hipotesis kerja (H_a) diterima yakni "Ada pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019".

Pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) yang termasuk pada rumpun pembelajaran kooperatif terhadap motivasi belajar dapat dipahami karena karakteristik pembelajaran dari model tersebut. Model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) menyajikan pembelajaran yang dikemas melalui permainan antar kelompok anak suai dini.

Berdasarkan pengamatan peneliti manakala diimplementasikan model TGT dalam pembelajaran sangat nampak keceriaan dan keaktifan anak dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Anak bekerja sama dalam satu kelompok untuk menyelesaikan tugas dan memahami materi yang diberikan oleh guru.

Pada proses tersebut anak yang mempunyai keaktifan belajar tinggi akan mempengaruhi anak dengan keaktifan rendah. Selain hal ini, adanya arahan pembelajaran dan penjelasan maksud pembelajaran sebagaimana dalam langkah model TGT semakin menambah adanya daya dorong pada motivasi belajar anak.

Hipotesis Kedua

Uji hipotesis kedua yakni "Tidak ada pengaruh model TGT terhadap perkembangan sosial emosional anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019". Hipotesis tersebut merupakan hipotesis nihil (H_0), hasil pengujian menunjukkan taraf signifikansi $p > 0,05$ yakni sebesar 0,083. Dengan demikian maka hipotesis nihil (H_0) ditolak secara otomatis hipotesis kerja (H_a) diterima yakni "Ada pengaruh model TGT terhadap perkembangan sosial emosional anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019".

Model pembelajaran TGT yang merupakan pembelajaran kooperatif dapat berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak. Perlu ditegaskan bahwa perkembangan sosial emosional adalah kemampuan anak untuk memiliki pengetahuan dalam mengelola dan mengekspresikan emosi secara lengkap baik emosi positif, maupun negatif, mampu berinteraksi dengan anak lainnya atau orang dewasa di sekitarnya, serta aktif belajar dengan mengeksplorasi lingkungan (Nurmalitasari, 2015).

Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT maka kemampuan sosial emosional anak akan terasah. Anak akan berinteraksi dengan sesamanya atau dengan guru dalam memahami ataupun menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Anak akan benar-benar mengolah emosi dan sikap sosialnya saat berada dalam kelompok.

Temuan dan simpulan yang sama juga terdapat dalam penelitian yang dilakukan oleh Wardany, M. P., Jaya, M. Thoha B. S., dan Anggraini, G. F (2016) dengan judul "Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak". Jurnal Pendidikan FKIP Universitas Lampung. Hasil penelitian ini adalah pembelajaran bermain kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Hasil ini juga dapat diperkuat penjelasannya dengan penelitian terdahulu

yang dilakukan oleh Dewi Ginawati (2017) dengan judul "Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Metode Permianan Kelompok (Kooperatif TGT)". Tidak dipublikasikan. STKIP Siliwangi Bandung. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat ditingkatkan melalui metode pembelajaran permainan.

Adanya temuan dalam penelitian sebelumnya tersebut menunjukkan dan mengejawantahkan bahwa model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dapat memberikan pengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak.

Secara empirik, peneliti mengamati bahwa dampak dari implemmentasi model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) adalah menciptakan adanya interaksi anak dalam kelompok semakin baik, keceriaan anak sangat terlihat dengan adanya permainan dalam kelompok dan masing-masing anak semakin terdorong untuk bertanya dan berkomunikasi dengan guru.

Dengan kondisi ini maka jelas bahwa model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dapat berpengaruh pada perkembangan sosial emosional anak.

Hipotesis Ketiga

Uji hipotesis ketiga yakni "Tidak ada pengaruh pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak secara bersama-sama di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019". Hipotesis tersebut merupakan hipotesis nihil (H_0), hasil pengujian menunjukkan taraf signifikansi $p > 0,05$ yakni sebesar 0,064.

Dengan demikian maka hipotesis nihil (H_0) ditolak secara otomatis hipotesis kerja (H_a) diterima yakni "Ada pengaruh pengaruh model TGT terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak secara bersama-sama di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019".

Berkait dengan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) secara bersamaan pada motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak, maka hal tersebut dapat dipahami dengan argumentasi sebagai berikut.

Model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) ditinjau dari karakternya yang menautkan adanya permainan (game) serta adanya pembentukan kelompok (ciri pembelajaran kooperatif) tentu menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan. Pasti dengan adanya dua unsur tersebut dapat menimbulkan adanya semangat dan antusiasme anak untuk mengikuti pembelajaran. Ujung dari kondisi ini adalah adanya motivasi belajar anak yang semakin terpicu untuk meningkat.

Selain motivasi belajar akibat yang ditimbulkan dari penerapan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) adalah adanya interaksi antar sesama anak dan interaksi anak dengan guru. Hal tersebut dapat memberikan pengaruh pada perkembangan sosial emosional anak sebagaimana yang peneliti amati langsung. Dengan argumentasi ini maka pengaruh model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar sekaligus pada ranah perkembangan sosial emosional anak telah terejawantahkan.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan dari analisis hasil penelitian dan pembahasan maka simpulan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Ada pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019.
2. Ada pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap perkembangan sosial emosional anak di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019.
3. Ada pengaruh pengaruh model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) terhadap motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak secara bersama-sama di PAUD Al-Mahrus II Jember semester genap tahun ajaran 2018-2019.

Saran

Mengacu pada simpulan hasil dari penelitian, maka saran dari penelitian ini adalah:

1. Model pembelajaran pembelajaran Team Game Tournament (TGT) mempunyai banyak kelebihan oleh karenanya disarankan kepada guru untuk menerapkannya.
2. Motivasi belajar adalah faktor internal anak yang dapat memberikan kontribusi pada perkembangan anak itu sendiri oleh sebab itu disarankan agar guru memperhatikan dan mempertimbangkan motivasi belajar anak.
3. Perkembangan sosial emosional anak usia dini dapat dikembangkan dengan pelbagai cara dan strategi sehingga direkomendasikan kepada pendidik atau guru memberikan perhatian khusus misalnya dengan variasi model pembelajaran salahsatunya model pembelajaran pembelajaran Team Game Tournament (TGT).
4. Penerapan model pembelajaran Team Game Tournament (TGT) dapat memberikan dampak pada motivasi belajar dan perkembangan sosial emosional anak sehingga direkomendasikan pada guru pendidikan anak usia dini agar menerapkannya.
5. Bagi peneliti selanjutnya yang relevan dengan penelitian ini, agar lebih memperluas kajian penelitiannya, misalnya memperhatikan ranah kognitif atau motorik anak yang tidak dianalisis dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati & Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2000. *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Kurnia Devi. 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya. UniversityPress.
- Ginawati, Dewi. 2017. *Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Permainan Kelompok (Kooperatif TGT)*. Tidak Dipublikasikan. Bandung: STKIP Siliwangi Bandung.
- Hamzah, B. Uno, 2011. *Motivasi Belajar dan Pengukurannya*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Mayar, Farida. 2013. *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa*. *Jurnal Al-Ta'lim*. Vol. 1 (6).
- Nurmalitasari, Femmi. 2015. *Perkembangan Sosial Emosi pada Anak Usia Prasekolah*. *Buletin Psikologi*. Vol.23 (2), Halaman 103-111.
- Nashar, Hadi. 2004. *Motivasi Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Pena Ilmu.
- Rinawati. 2016. *Pengaruh Permainan Puzzle terhadap Motivasi Belajar dan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini TK Ceria Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016*. Tidak Dipublikasikan. Lampung: FKIP Universitas Lampung.
- Sanjaya Wina. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfbeta.
- Sumiharsono, Rudy, dkk. 2015. *Buku Pedoman Penulisan Tesis*. Jember: Program Pascasarjana IKIP PGRI Jember.
- Wardany, M. P., Jaya, M. Thoha B. S., dan Anggraini, G. F. 2016. *Aktivitas Bermain Kooperatif Meningkatkan Perkembangan Sosial-Emosional Anak*. *Jurnal Pendidikan*. Lampung: FKIP Universitas Lampung.