

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK  
KELOMPOK A2 TK ABA KARANGKAJEN YOGYAKARTA  
MELALUI PERMAINAN**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh  
Retno Setiawati  
NIM 10111247016

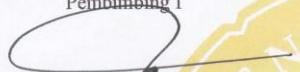
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
JUNI 2014**

**PERSETUJUAN**

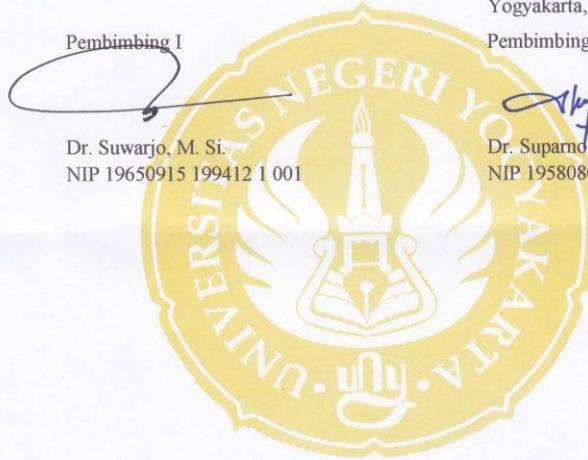
Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK A2 TK ABA KARANGKAJEN YOGYAKARTA MELALUI PERMAINAN" yang disusun oleh Retno Setiawati, NIM 10111247016 telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 10 Juni 2014

Pembimbing II

Pembimbing I  
  
Dr. Suwarjo, M. Si.  
NIP 19650915 199412 1 001

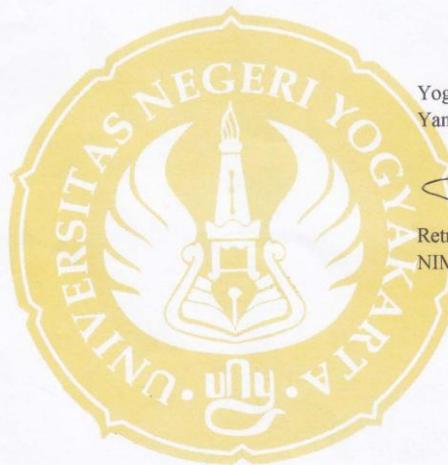
  
Dr. Suparno, M. Pd.  
NIP 19580807 198601 1 001



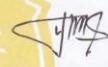
### SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen pengaji yang tertera dalam lembar pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.



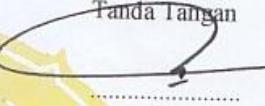
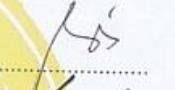
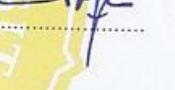
Yogyakarta, Juli 2014  
Yang menyatakan,

  
Retno Setiawati  
NIM 10111247016

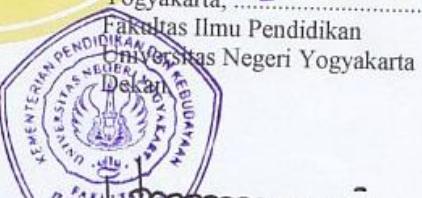
## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK A2 TK ABA KARANGKAJEN YOGYAKARTA MELALUI PERMAINAN" yang disusun oleh Retno Setiawati, NIM 10111247016 telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Juni 2014 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suwarjo, M. Si.	Ketua Penguji		24 - 6 - 2014
Ika Budi Maryatun, M. Pd.	Sekretaris Penguji		24 - 6 - 2014
Dr. Rita Eka Izzaty, M. Si.	Penguji Utama		24 - 6 - 2014
Dr. Suparno, M. Pd.	Penguji Pendamping		24 - 6 - 2014

24 JUN 2014  
Yogyakarta,



DJ. Haryanto, M. Pd.   
NIP. 19600902 198702 1 001

## **MOTTO**

 "Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan"  
terjemahan(Qs Al Insyaraah : 5)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

Orang tua yang telah memberikan nasehat dan dukungan  
Suami dan anakku tercinta yang memberi motivasi dan semangat  
Mertuaku yang senantiasa sabar dan selalu memotivasi  
Nusa dan bangsa  
Almamaterku FIP UNY

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK A2 TK  
ABA KARANGKAJEN YOGYAKARTA  
MELALUI PERMAINAN**

Oleh  
Retno Setiawati  
NIM10111247016

**ABSTRAK**

Penelitian ini beranjang dari belum munculnya beberapa keterampilan sosial anak di kelompok A2 TK Karangkajen Yogyakarta seperti yang diharapkan dalam program kegiatan pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta melalui permainan.

Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas kolaboratif yang menggunakan model Kurt Lewin. Subjek penelitian ini adalah anak kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta yang berjumlah 17 anak, yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Objek penelitian dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan sosial anak kelompok A2 di TK ABA Karangkajen melalui permainan. Pengumpulan data dilakukan menggunakan teknik observasi. Teknis analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak dapat meningkat setelah diberi tindakan melalui permainan air mengalir bola pingpong dan bakiak. Hasil observasi sebelum tindakan menunjukkan keterampilan sosial anak secara klasikal pada kriteria belum berkembang yaitu 52,9%. Pada siklus I meningkat menjadi 76,5 yaitu pada kriteria mulai berkembang dan pada siklus II mencapai 82,4% yaitu pada kriteria berkembang sesuai harapan. Pada siklus II keterampilan sosial anak telah mencapai indikator keberhasilan yaitu lebih dari 75% dari 17 jumlah anak yaitu 14 anak telah mencapai indikator keterampilan sosial pada kriteria berkembang sesuai harapan. Adapun keberhasilan ini dengan langkah-langkah sebagai berikut : (1) dengan penggunaan permainan, (2) memberikan stimulasi kegiatan permainan secara kelompok, (3) guru memberikan kesempatan anak untuk berulang kali bergantian memilih teman dalam kelompok

Kata kunci: *keterampilan sosial, permainan*

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, taufik dan hidayah-Nya kepada saya sehingga dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta melalui Permainan”.

Tugas akhir ini merupakan salah satu prasyarat yang harus dipenuhi oleh mahasiswa dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dari Fakultas Ilmu Pendidikan Strata 1 (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.

Dalam penyusunan skripsi ini dari persiapan sampai terselesaiannya, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak yang dengan segala keterbukaan dan kerelaan hati telah memberikan bimbingan, pengarahan, keterangan dan dorongan semangat yang begitu berarti. Oleh karena itu pada kesempatan ini disampaikan banyak terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin belajar di Universitas Negeri Yogyakarta
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan ijin penelitian
3. Koordinator Program Studi PG PAUD yang telah memberi bimbingan selama belajar di FIP PG PAUD
4. Bapak Dr. Suwarjo, M. Si. dosen pembimbing I yang telah bersedia meluangkan waktu guna memberikan bimbingan yang sangat berguna sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini

5. Bapak Dr. Suparno, M. Pd. dosen pembimbing II yang telah memberikan arahan hingga selesainya skripsi ini
6. Ibu Winarni, S. Pd Kepala TK ABA Karangkajen yang telah memberikan ijin dalam penelitian ini
7. Rekan guru TK ABA Karangkajen yang banyak membantu dalam penelitian ini
8. Siswa A2 TK ABA Karangkajen tahun ajaran 2013-2014 yang telah menjadi subyek penelitian
9. Semua pihak yang telah membantu dan mendukung penyusunan skripsi ini

Semoga skripsi ini bermanfaat untuk semua pihak

Yogyakarta, Juli 2014  
Penulis

## DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN SURATPERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II. KAJIAN TEORI</b>	
A. Keterampilan Sosial .....	8
1. Perkembangan Sosial Anak Usia Taman Kanak-Kanak .....	8
2. Pengertian Keterampilan Sosial.....	10
3. Ruang Lingkup Keterampilan Sosial.....	12
4. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial .....	15
5. Penilaian Keterampilan Sosial.....	16
B. Anak Usia Dini .....	16
1. Pengertian Anak Usia Dini .....	16

2. Karakteristik Anak .....	18
C. Bermain .....	23
1. Pengertian Bermain.....	23
2. Manfaat Bermain bagi Anak .....	25
3. Fungsi Bermain dan Perkembangan Sosial.....	26
4. Jenis-Jenis Permainan .....	27
5. Pemanfaatan Bermain Oleh Guru .....	28
6. Bentuk-Bentuk Permainan Anak Usia Dini .....	29
D. Kerangka Pikir.....	30
E. Hipotesis Tindakan .....	34

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	35
B. Subyek Penelitian .....	35
C. Tempat dan WaktuPenelitian .....	36
D. Rancangan Penelitian.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
G. Teknik Analisis Data .....	40
H. Indikator Keberhasilan.....	42

### **BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian.....	43
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	62
C. Keterbatasan Penelitian .....	68

### **BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan .....	69
B. Saran .....	70

<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	71
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	73

## DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Awal Keterampilan Sosial Anak .....	45
Tabel 2. Rentang Skor Keterampilan Sosial Anak pada Pra Tindakan .....	45
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Siklus I Keterampilan Sosial Anak .....	52
Tabel 4. Rentang Skor Keterampilan Sosial Anak Siklus I .....	53
Tabel 5. Rekapitulasi Hasil Observasi Tindakan Siklus II Keterampilan Sosial Anak .....	59
Tabel 6. Rentang Skor Keterampilan Sosial Anak Siklus II .....	60
Tabel 7. Rekapitulasi Hasil Observasi Awal, Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II Keterampilan Sosial Anak .....	61

## DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Rancangan Penelitian Model Kurt Lewin.....	38
Gambar 2. Grafik Presentasi Keterampilan Sosial Pra Tindakan.....	46
Gambar 3. Grafik Presentasi Keterampilan Sosial Siklus I.....	53
Gambar 4. Grafik Presentasi Keterampilan Sosial Siklus II.....	60
Gambar 5. Grafik Persentasi Perubahan Keterampilan Sosial pada Kondisi Awal, Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II.....	61

## **DAFTAR LAMPIRAN**

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian .....	74
Lampiran 2. Surat Keterangan Pelaksanaan Penelitian .....	75
Lampiran 3. Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok A2 .....	76
Lampiran 4. Rubrik Penilaian Keterampilan Sosial .....	77
Lampiran 5. Lembar Rekap data Observasi.....	78
Lampiran6. Rekap Data Observasi Sebelum Tindakan .....	79
Lampiran 7. Hasil Observasi Tindakan Siklus I.....	80
Lampiran 8. Rekap Data Observasi Tindakan Siklus I.....	81
Lampiran 9. Hasil Observasi Tindakan Siklus II.....	82
Lampiran 10. Rekap Data Observasi Tindakan Siklus II.....	83
Lampiran 11. Rencana Kegiatan Harian.....	84
Lampiran 12. Foto-foto Kegiatan Penelitian.....	85

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang yang dijalankan dengan sengaja, teratur dan berencana dengan maksud mengubah atau mengembangkan perilaku yang diinginkan. Pendidikan nasional bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta tanggung jawab, Wipres (2006:58).

Pendidikan bagi anak usia dini telah menjadi perhatian para pakar pendidikan sejak lama. Undang–Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, pasal 1 ayat 14 menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan yang ditujukan kepada anak dari lahir sampai usia 6 tahun. Pada hakikatnya, anak usia dini adalah anak yang memiliki rentang usia 0-8. Masa perkembangan anak sedang mengalami pertumbuhan dan perkembangan fisik, motorik, moral, sosial, emosional, intelektual, bahasa maupun mental yang sangat pesat. Masa inilah disebut dengan usia emas atau *golden age*. NAEYC (*National Assosiation Education For Young Child*) dalam (Slamet Suyanto, 2003:6).

Aspek perkembangan anak meliputi aspek nilai-nilai agama dan moral, aspek kognitif, aspek bahasa, aspek fisik motorik, aspek sosial. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan dan diharapkan dapat

berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lain khususnya aspek sosial.

Perkembangan sosial anak dimulai dari sifat egosentrис, yaitu hanya memandang dari satu sisi yaitu dirinya sendiri. Menurut Konstelnik, Soderman & Waren, perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompetensi sosial dan tanggung jawab sosial (Slamet Suyanto, 2003 : 75). Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosial secara efektif, sedangkan tanggungjawab sosial anak ditunjukkan dengan komitmen anak terhadap tugasnya.

Keterampilan sosial merupakan hal yang paling kodratil dilakukan oleh semua orang. Begitu pula dengan seorang anak, sejak dalam kandungan telah melakukan interaksi dengan ibunya. Keterampilan sosial tidak hanya dapat dilakukan secara verbal (kata-kata), namun dapat juga dilakukan secara non verbal atau dengan menggunakan gerak badan. Keterampilan sosial selalu dilakukan setiap harinya, mulai kita bangun tidur hingga akan tidur kembali. Ketika anak mulai masuk lembaga pendidikan prasekolah seperti Taman Kanak-kanak (TK), pada tahapan inilah anak belajar mengasah keterampilan sosial di TK menjadi penting. Mereka tidak hanya diajak berinteraksi dengan menggunakan bahasa ibu tetapi harus bisa menangkap pembicaraan dengan bahasa Indonesia.

Perkembangan sosial sebagai dasar melatih anak bekerja sama dengan temannya harus memperhatikan proses bermain anak yang dipengaruhi oleh berbagai aspek perkembangan anak. Suatu jenis permainan dapat mencerminkan elemen sosial dalam permainan itu, seperti kesempatan bekerja sama, berasosiasi,

berbagi serta berempati. Permainan yang dapat memberi kesempatan anak untuk belajar mengembangkan keterampilan sosial itulah yang disebut sebagai *sosial play (parallel, Assosiative and Cooperative)* sebagai potensi harmoni sosial yang harus dipupuk terus(Sugeng Santoso, 2002 : 47). Bermain merupakan bagian dari proses perkembangan sosial, dan proses perkembangan sosial akan menjadi suatu tindakan sosial manakala terjadi proses perhatian, proses ingatan, proses reproduksi gerak, proses pembentukan dan penguatan motivasi dan inisiatif pada diri anak itu sendiri.

Menurut (Anita Yus, 2005:41), usia 4-5 tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinterasi untuk dapat mengungkapkan pendapatnya dengan jelas, mereka juga senang bermain-main dengan kata-kata. Biasanya mereka memiliki teman imajinatif untuk diajak berinteraksi, karena pada usia ini anak memasuki periode praoperasional. Teman imajinatif ini akan segera menghilang seiring dengan masuknya anak ke dalam periode operasional konkret.

Suryati Sidharta dan Rita Eka Izzaty (2009:7) mengemukakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan individu untuk memulai ataupun mempertahankan hubungan yang positif dalam berinteraksi sosial, yang memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif. Oleh karena itu keterampilan sosial perlu dikembangkan sejak dini untuk persiapan hidup dimasa dewasanya. Salah satu kegiatan pembelajaran yang digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak yaitu melalui permainan. Permainan yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yaitu permainan yang mengadung unsur kerjasama yaitu air mengalir bola pingpong dan bakiak.

Penilaian perkembangan belajar sosial anak Taman Kanak-kanak menurut (Anita Yus, 2005: 41) adalah bekerja sama dengan teman, mudah bergaul, mau berbagi dengan teman, tolong menolong serta dapat mengikuti aturan permainan. Pada kenyataannya, keterampilan sosial anak di kelompok A2 TK ABA Karangkajen belum sesuai dengan penilaian perkembangan belajar sosial anak Taman Kanak-kanak seperti yang disebutkan di atas. Kegiatan yang dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial belum dilakukan guru secara optimal.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelompok A2 yang berjumlah 17 anak sebagian besar keterampilan sosialnya belum berkembang. Baru ada dua anak yang menunjukkan tingkat keterampilan sosialnya yang berkembang sesuai harapan. Anak masih suka berebut mainan yang mengakibatkan salah satu anak menangis karena mainannya tidak sesuai yang diinginkan. Saat bermain anak-anak juga belum dapat sabar dalam menunggu giliran, ini terlihat saling mendorong anak yang berada di depannya ketika berada di jembatan gantung sehingga anak yang di depan terjatuh. Pada saat pembelajaran di kelas terlihat beberapa anak yang sangat marah sampai memukul temannya karena teman tersebut menginjak pewarnanya sampai patah. Demikian juga dalam hal berkomunikasi melalui percakapan terlihat belum dapat menghargai temannya, misalkan saat temannya sedang berpendapat, langsung dipotong pembicaraannya sehingga temannya merasa terpojokkan. Saat melihat hasil karya temannya langsung memberikan komentar dan menilai dengan penilaian yang negatif tanpa menghargai jerih payah temannya.

Anak belum bisa memahami perasaan temannya yang sedang mengalami hal yang tidak menyenangkan misalkan menangis karena jatuh maka cenderung dibiarkan. Ada anak yang sama sekali belum berani bermain dengan temannya dan selalu bermain sendiri dan selalu minta ditunggu sama orang tuanya. Anak belum bisa mentaati aturan yang berlaku, terlihat saat bermain belum bisa mengembalikan alat permainan pada tempatnya.

Berdasarkan permasalahan ini, guru dan peneliti merasa sangat perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. dalam hal ini guru dan peneliti sepakat untuk memilih salah satu kegiatan pembelajaran yang menarik untuk meningkatkan keterampilan sosial anak yaitu melalui permainan. Permainan yang dilakukan yaitu permainan air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak. Hal ini dimaksudkan agar kegiatan pembelajaran lebih bervariasi.

Peneliti memilih kegiatan permainan sebagai salah satu cara untuk meningkatkan keterampilan sosial anak karena di dalam bermain anak akan merasa senang. Dengan bermain anak belajar untuk sabar, belajar berbagi, belajar mentaati aturan dalam permainan, belajar bermain bersama-sama serta belajar bekerja sama yang baik dengan temannya baik itu dalam permainan air mengalir bola pingpong atau dalam permainan bakiak.

## **B. Identifikasi masalah**

Dari latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yang terjadi. Adapun identifikasi masalah yang terjadi adalah sebagai berikut:

1. Anak masih suka berebut mainan yang mengakibatkan salah satu anak menangis karena mainannya tidak sesuai yang diinginkan
2. Anak belum dapat sabar dalam menunggu giliran pada saat bermain
3. Anak sangat marah ketika ada teman yang tidak sengaja menjatuhkan pewarnanya
4. Anak diam saja ketika melihat temannya terjatuh.
5. Anak masih belum bisa mengembalikan alat bermain pada tempatnya setelah digunakan
6. Anak belum berani bermain dengan teman sebayanya dan selalu ingin ditunggu orang tuanya.
7. Kegiatan pembelajaran untuk meningkat keterampilan sosial anak kurang bervariasi.

## **C. Pembatasan masalah**

Dalam penelitian ini, peneliti membatasi permasalahan pada kegiatan pembelajaran untuk mengembangkan keterampilan sosial anak kurang bervariasi.

#### **D. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :“Bagaimana meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok A2 melalui kegiatan permainan di TK ABA Karangkajen Yogyakarta?

#### **E. Tujuan penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta melalui permainan bakiak dan air mengalir bola pingpong.

#### **F. Manfaat penelitian**

Secara teoritis, manfaat penelitian ini dapat memberikan informasi empirik perlunya kegiatan melalui permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Secara praktis, penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat memberikan pengalaman menerapkan permainan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.
2. Bagi siswa dapat melatih kerjasama yang baik dalam memecahkan masalah, mudah bergaul, mau berbagi, tolong menolong dan melatih anak untuk dapat mentaati peraturan yang ada.
3. Bagi sekolah/lembaga TK ABA Karangkajen dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Keterampilan Sosial**

##### **1. Perkembangan Sosial Anak Usia Taman Kanak-kanak**

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat di mana anak berada. Tingkah laku sosial merupakan sesuatu yang dipelajari, bukan sekedar hasil dari kematangan. Perkembangan sosial seorang anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan dan respon terhadap tingkah laku anak. Sebagaimana pandangan *constructivistic theory of development* yang dikembangkan oleh Vigotsky dan Piaget bahwa perkembangan anak dipengaruhi oleh interaksi yang berkaitan dengan biologis, kematangan, lingkungan, dan sosial (Martini Jamaris, 2006:106).

Diharapkan melalui kegiatan bermain, anak prasekolah dapat dikembangkan minat dan sikap terhadap orang lain. Tatanan sosial yang sehat akan mampu mengembangkan perkembangan konsep positif, keterampilan sosial dan kesiapan untuk belajar secara formal. Perkembangan sosial yang optimal diperoleh dari respon yang diberikan oleh tatanan kelas pada awal masuk sekolah yang berupa tatanan sosial yang sehat dan sasaran yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan konsep diri yang positif, keterampilan sosial dan kesiapan belajar secara formal. Sementara itu kegiatan bermain secara kelompok juga mempunyai fungsi dalam mengembangkan aspek sosial anak.

Menurut pendapat Loree (Ali dan Yeni, 2005: 1.13) bahwa bersosialisasi merupakan suatu proses individu terutama anak melatih kepekaan dirinya

terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan kelompoknya serta belajar bergaul dan bertingkah laku sesuai lingkungan sosialnya. Sama halnya dengan Hurlock (1998: 250) bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dan sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan nilai atau harapan sosial.

Syamsu Yusuf(2004: 171) memaparkan perkembangan sosial usia taman kanak-kanak mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya dengan tanda-tanda yaitu (a) anak mulai mengetahui aturan-aturan di lingkungan keluarga maupun lingkungan bermain, (b) sedikit demi sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan, (c) anak mulai menyadari hak atau kepentingan orang lain, (d) anak mulai dapat bermain dengan anak-anak lain, atau teman sebayanya (*peer group*), dan(e) anak mulai memiliki kesanggupan menyesuaikan diri kepada sikap yang *kooperatif* atau bekerja sama.

Masa TK merupakan masa kanak-kanakawal.Pola perilaku sosial terlihat pada masa kanak-kanak awal, seperti diungkap oleh Hurlock (1998:262) yaitu: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan.Berdasarkan pola perilaku sosial di atas, maka dapat dilihat anak mulai menunjukkan keingintahuan dan rasa ingin diterima oleh orang lain. Anak berusaha disukai dan diterima oleh orang lain. Semakin bertambah usia anak, maka semakin meningkat pula interaksi antar sesama.

Menurut Erikson (Patmonodewo, 2003: 21-23) tahapan perkembangan psikososial anak Taman Kanak-kanak berada pada tahapan *inisiative versus guilt* dan *industry versus inferiority*. Pada tahap *inisiative versus guilt* anak dapat menunjukkan mulai lepas dari ikatan orang tua, anak dapat bergerak bebas dan berinteraksi dengan lingkungannya. Kondisi lepas dari orang tua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, sebaliknya dapat menimbulkan rasa sedih. Sedangkan pada tahap *industry versus inferiority* anak telah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk menyiapkan diri memasuki masa dewasa. Anak perlu memiliki keterampilan tertentu. Apabila anak menguasai keterampilan tertentu dapat menimbulkan rasa berhasil, sebaliknya apabila tidak menguasai akan menimbulkan rasa rendah diri.

Perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun menurut Brewer (1995) dalam (Tadkiroatun Musfiroh, 2005:90) menunjukkan hal-hal berikut:

- a. Lebih mementingkan kepentingan orang lain
- b. Dapat mengerti perintah dan mengikuti beberapa aturan
- c. Memiliki perasaan yang kuat terhadap rumah dan keluarga
- d. Mulai melakukan permainan yang melibatkan kerjasama
- e. Mengkhayalkan teman sepermainannya

## **2. Pengertian keterampilan sosial**

Pengertian sosial adalah segala sesuatu mengenai masyarakat/kemasyarakatan (Poerwadarminto, 2003:141). Bisa dipahami bahwa perkembangan sosial merupakan latihan keterampilan sosial dalam berinteraksi dengan orang-orang yang ada di lingkungannya, di mana diperlukan latihan-

latihan untuk memperhatikan dan mengendalikan perasaan-perasaan tertentu sehingga perkembangan sosial anak cenderung berkembang ke arah positif.

Keterampilan sosial diartikan sebagai keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi sosial. Keterampilan sosial memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang perlu pembelajaran sejak dini (Suryati Sidharta dan Rita Eka Izzaty, 2009:7). Keterampilan sosial sebagai bagian dari keterampilan hidup manusia, maka pendidikan dan pengasuhan yang tepat menjadi pedoman pembentukan keterampilan sosial anak.

Keterampilan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Untuk menjadi manusia yang mampu bermasyarakat memerlukan proses, diantaranya adalah belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial yang dapat diterima serta mengembangkan sikap sosial (Hurlock, 1998:250). Keterampilan sosial yang dimaksud adalah keterampilan bercakap-cakap atau berkomunikasi, menjalin persahabatan, berperan serta dalam satu kelompok dan memiliki tata karma (Hurlock, 1998:276).

Pada masa kanak-kanak ada dorongan yang kuat untuk bergaul dengan orang lain dan selalu ingin diterima oleh orang lain, sehingga anak merasa bahagia dan puas bila dapat menjalankan hal tersebut. Pengalaman belajar pada tahun-tahun awal kehidupan mereka merupakan masa pembentukan untuk bersosialisasi dengan anak lain. Untuk itu anak-anak perlu mendapat kesempatan seluas-luasnya

untuk belajar hidup bermasyarakat, dan diberikan bekal kemampuan berbahasa yang baik agar mampu berkomunikasi dengan lancar.

Masa pembentukan pola perilaku sosial yang dibina sejak kanak-kanak, sangat menentukan kepribadian anak setelah dewasa nantinya. Bila anak sering mempunyai pengalaman bahagia, akan mendorong anak untuk mencari pengalaman yang serupa. Sebaliknya bila anak mempunyai pengalaman yang tidak menyenangkan, akan menimbulkan sikap tidak sehat terhadap pengalaman sosial anak dan muaranya mendorong anak menjadi bersikap anti sosial.

### **3. Ruang Lingkup keterampilan sosial**

Target-target umum perilaku dalam proses sosialisasi meliputi model kerja sama, saling berbagi, tolong menolong, bersikap empati, sikap tidak mementingkan diri sendiri, perilaku kelekatan, serta bersikap ramah (Hurlock, 1998:262). Ada beberapa pola perilaku sosial pada masa kanak-kanak yang perlu dipahami, diantaranya adalah:

a. Kerja sama

Secara etimologi, kerja sama berarti perbuatan bantu - membantu atau yang dilakukan bersama-sama (Poerwadarminta, 2003:578). Kerja sama dapat diartikan sebagai kegiatan dalam menyelesaikan tugas atau pekerjaan tertentu yang dilakukan bersama-sama dalam satu kelompok dengan jumlah tertentu. Tugas yang dikerjakan secara bersama-sama akan lebih cepat selesai dan dapat menjalin hubungan sosial yang lebih harmonis. Hubungan yang harmonis dalam hidup bermasyarakat akan melahirkan sikap toleransi, saling menghargai, saling menghormati, saling memberi dan menerima.

Upaya memupuk sikap kerja sama bila dimulai dari anak usia dini tentunya sangat baik, mengingat pada masa kanak-kanak merupakan masa penting dalam menjalin hubungan sosial dengan teman. Anak akan berinteraksi dengan anak lain jika anak tersebut memiliki keterampilan sosial dan memiliki kemampuan berbahasa yang baik. Selama berada pada usia taman kanak-kanak, anak sudah dapat berinteraksi dengan anak lain dalam kelompoknya maupun dengan orang lain disekitarnya, seperti mengeksplorasi lingkungan, mundur dari situasi yang dapat mengancam, dan membuat ikatan kelompok sebaya. Pada tahapan inilah anak sudah dapat dikenalkan kegiatan belajar sambil bermain secara berkelompok. Permainan dalam kelompok yang membutuhkan kerja sama yang memungkinkan setiap anak saling tolong menolong, bisa membina keakraban dengan teman dan secara nyata mengurangi sifat pemarah dan sifat agresif anak.

b. Empati

Sikap empati merupakan suatu kemampuan yang dimiliki anak untuk dapat turut serta merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, bisa memposisikan dirinya dalam posisi orang lain serta mampu menghayatinya tetapi tidak larut didalamnya. Anak yang memiliki sikap empati sejak dini, akan mampu untuk bersikap secara obyektif, memiliki sikap tenggang rasa, mampu menghargai orang lain, sehingga anak tersebut akan bisa diterima dalam kelompok sosial.

c. Sikap ramah

Bersikap ramah merupakan hal penting yang perlu untuk dimiliki anak dalam bergaul dengan temannya. Karena anak yang ramah akan memiliki rasa

kasih sayang dengan sesama teman, bersedia untuk melakukan sesuatu atau bekerja sama dengan orang lain. Anak yang ramah akan menunjukkan sikap yang riang sehingga mampu mengatasi perbedaan pendapat dengan menunjukkan bahasa tubuh yang menyenangkan.

d. Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Sikap tidak mementingkan diri sendiri pada anak hanya akan terwujud bila anak ditanamkan untuk senang membagi apa yang menjadi miliknya sejak usia dini. Anak yang mendapat kesempatan serta memperoleh dorongan untuk memikirkan orang lain bukan hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dirinya sendiri akan mendidik anak untuk terbiasa mementingkan dan memikirkan kepentingan orang lain. Untuk itu kebiasaan memberi dan menerima penting untuk ditanamkan sejak dini sehingga secara perlahan tapi pasti akan mengurangi sikap egosentrisk anak.

e. Perilaku kelekatan (*attachment behavior*)

Perilaku kelekatan yang hangat, penuh cinta kasih dan menyenangkan anak dengan ibunya ataupun orang lain pengganti orang tuanya, akan mendidik anak untuk belajar membina persahabatan dengan orang lain. Hal ini merupakan suatu landasan yang kuat bagi anak untuk mengembangkan sikap harmoni sosial dengan orang lain yang ada dilingkungannya.

Masih berkaitan dengan ruang lingkup keterampilan sosial anak usia taman kanak-kanak awal, berikut adalah tugas pekembangan sosial anak menurut SofiaHartati (2005:20) antara lain : (a) senang bermain dengan anak lain, (b) tidak suka menyendiri, (c) telah memiliki kemauan untuk menceritakan sesuatu

kepada temannya, (d) mampu bermain dan bekerjasama dengan temannya dalam kelompok, (e) menolong dan membela teman, (f) dapat bertindak sopan, (g) dapat menunjukkan sikap yang ramah. Penilaian aspek keterampilan sosial menurut (Anita Yus, 2005:41) meliputi: (a) bekerja sama, (b) mudah bergaul/ berinteraksi dengan orang lain, (c) mau berbagi dengan teman, (d) tolong menolong sesama teman, (e) dapat mengikuti aturan permainan.

#### **4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial**

Untuk dapat berhasil dalam bersosialisasi dengan teman, dibutuhkan kemampuan anak untuk memiliki keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat dipengaruhi oleh faktor kematangan. Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005:27) mengungkapkan bahwaperkembangan keterampilan sosial selain dipengaruhi oleh faktor kematangan juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya seperti orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebayanya (*peer group*).

Salah satu lingkungan sosial anak yang mendukung perkembangan keterampilan sosial anak adalah sekolah. Keterampilan sosial dapat dikembangkan dengan salah satu diantaranya adalah adanya interaksi siswa dengan guru pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Apabila lingkungan sosialnya memberikan peluang positif, maka anak akan mencapai perkembangan keterampilan sosialnya secara matang. Sebaliknya, apabila lingkungan sosialnya memberikan peluang yang negatif, maka anak akan mencapai perkembangan keterampilan sosialnya yang cenderung bersifat minder, egois, kurang tenggang rasa dan berperilaku menyimpang.

Dari pendapat di atas terlihat jelas bahwa lingkungan di mana anak berada sangat berpengaruh untuk mengembangkan keterampilan sosialnya. Untuk itu peneliti berusaha untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di kelompok A2 melalui permainan yang diharapkan anak mampu menjalin hubungan yang baik dengan teman sebayanya, tidak suka menyendiri, mampu bekerja sama dengan baik, berperilaku sopan dan bersikap ramah terhadap orang lain.

### **5. Penilaian keterampilan sosial**

Sesuai dengan pengertian keterampilan sosial dan ruang lingkup pengembangan keterampilan sosial menurut (Anita Yus, 2005 : 40) yang telah dibahas sebelumnya, maka indikator yang akan dijadikan penilaian keterampilan sosial pada penelitian ini, seperti berikut:

- a. bekerja sama dengan teman
- b. mudah bergaul/berinteraksi dengan teman
- c. mau berbagi dengan teman
- d. tolong menolong sesama teman
- e. dapat mengikuti aturan permainan

## **B. Anak Usia Dini**

### **1. Pengertian anak usia dini**

Anak taman kanak-kanak adalah anak yang sedang berada dalam rentang usia 4–6 tahun, yang merupakan sosok individu yang sedang berada dalam proses perkembangan. Perkembangan anak merupakan proses perubahan perilaku dari tidak matang menjadi matang, dari sederhana menjadi kompleks, suatu proses

evolusi manusia dari ketergantungan menjadi makhluk dewasa yang mandiri. Perkembangan anak adalah suatu proses perubahan dimana anak belajar menguasai tingkat yang lebih tinggi dari aspek-aspek : gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan sesama maupun dengan benda-benda dalam lingkungan hidupnya.

Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai 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. Usia 4-6 tahun merupakan masa peka bagi anak dalam mendapatkan pendidikan. Pengalaman yang diperoleh dari lingkungan akan mempengaruhi kehidupan anak di masa yang akan datang.

Sofia Hartati (2005: 7) menyatakan, anak usia dini adalah sekelompok individu unik dalam masa pertumbuhan dan perkembangan yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Anak usia dini adalah anak usia prasekolah yang memerlukan stimulasi untuk pertumbuhan dan perkembangan agar berkembang sesuai tahapannya. Melalui suatu proses pembelajaran sejak usia dini, diharapkan anak tidak saja siap untuk memasuki jenjang pendidikan lebih lanjut, tetapi yang lebih utama agar anak memperoleh rangsangan-rangsangan fisik-motorik, intelektual, sosial, dan emosi sesuai dengan tingkat usianya.

Berdasarkan hasil penelitian Benyamin S Bloom, anak pada usia 4 tahun telah terbentuk 50% inteligensi yang akan dimilikinya setelah dewasa. Saat anak

usia 6 tahun, anak telah mencapai dua pertiga intelligensi yang akan dimilikinya pada usia 17 tahun (Soegeng Santoso, 2002 : 5). Maka perkembangan anak pada usia 17 tahun lebih banyak ditentukan sebelum usia 4 tahun. Ini berarti pendidikan pada usia dini merupakan pendidikan yang penting dan strategis bagi perkembangan berikutnya. Adapun aspek-aspek perkembangan anak usia dini meliputi fisik motorik, intelektual, moral, sosial, emosional, bahasa dan kreativitas (Slamet Suyanto, 2003 : 53)

Membantu proses pengembangan berbagai aspek perkembangan anak perlu diawali dengan pemahaman tentang perkembangan anak, karena perkembangan anak berbeda dengan perkembangan anak remaja atau orang dewasa. Anak memiliki karakteristik tersendiri dan anak memiliki dunianya sendiri. Untuk mendidik anak usia dini, perlu dibekali pemahaman tentang dunia anak dan bagaimana proses perkembangan anak. Dengan pemahaman ini diharapkan para pendidik anak usia dini memiliki pemahaman yang lebih baik dalam menentukan proses pembelajaran ataupun perlakuan pada anak yang dibinanya.

## **2. Karakteristik anak**

Pandangan orang atau para ahli pendidikan tentang anak cenderung berubah dari waktu ke waktu, dan berbeda satu sama lain sesuai dengan landasan teori yang digunakannya. Ada yang memandang anak sebagai makhluk yang sudah terbentuk oleh bawaannya, atau memandang anak sebagai makhluk yang dibentuk oleh lingkungannya. Ada ahli lain yang menganggap anak sebagai

miniatur orang dewasa, dan ada pula yang memandang anak sebagai individu yang berbeda total dari orang dewasa.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik tersendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa. Anak sangat aktif, dinamis, antusias dan hampir selalu ingin tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, seolah-olah tak pernah berhenti untuk belajar.

Pertumbuhan dan perkembangan anak seringkali digunakan seolah-olah keduanya mempunyai pengertian yang sama, karena menunjukan adanya suatu proses perubahan tertentu yang mengarah kepada kemajuan. Padahal sesungguhnya istilah pertumbuhan dan perkembangan ini mempunyai pengertian yang berbeda.

Pertumbuhan dapat diartikan sebagai perubahan yang bersifat kuantitatif, sebagai akibat dari adanya pengaruh luar atau lingkungan. Pertumbuhan mengandung arti adanya perubahan dalam ukuran dan struktur tubuh sehingga lebih banyak menyangkut perubahan fisik. Hasil dari pertumbuhan ini berupa bertambah panjang tulang-tulang terutama lengan dan tungkai, bertambah tinggi dan berat badan serta makin bertambah sempurnanya susunan tulang dan jaringan syaraf. Pertumbuhan ini akan terhenti setelah adanya maturasi atau kematangan pada diri individu.

Berbeda dengan pertumbuhan, perkembangan adalah suatu perubahan fungsional yang bersifat kualitatif, baik dari fungsi-fungsi fisik maupun mental

sebagai hasil keterkaitannya dengan pengaruh lingkungan. Perkembangan dapat juga dikatakan sebagai suatu urutan-urutan perubahan yang bersifat sistematis, dalam arti saling ketergantungan atau saling mempengaruhi antara aspek-aspek fisik dan psikis dan merupakan satu kesatuan yang harmonis.

Berkesinambungan merupakan ciri lain dari perubahan yang terjadi, artinya perubahan itu berlangsung secara beraturan atau berurutan, tidak bersifat meloncat-loncat atau karena unsur kebetulan. Contoh, agar anak mampu berlari maka sebelumnya anak harus mampu berdiri dan merangkak terlebih dahulu.

Belajar hubungan sosial yang baik dengan orang tua, serta orang-orang dekat lainnya, karena akan selalu berhubungan dengan orang lain, baik dalam keluarganya maupun di lingkungannya, maka ia dituntut untuk dapat membina hubungan baik dengan orang-orang tersebut. Anak dituntut dapat menggunakan bahasa yang tepat dan baik, bersopan santun.

Karakteristik anak usia dini menurut Masithoh (2005:112-113) antara lain:

- a. Memiliki rasa ingin tahu yang besar

Rasa ingin tahu yang besar akan membuat anak mudah tertarik dengan dunia sekitarnya. Maka sering terlihat anak senang menjelajahi seluruh lingkungannya hingga ke sudut-sudut yang ada. Hal ini dilakukan untuk memenuhi rasa ingin tahu nya. Selain mudah tertarik anak juga banyak bertanya tentang hal-hal baru yang dianggap anak aneh dan belum pernah dilihat anak sebelumnya. Ada kemungkinan pertanyaan-pertanyaan yang tidak terduga akankeluar dari mulut anak sehingga akan membuat yang ditanya sulit untuk

memberikan jawaban yang tepat atau yang mudah diterima sesuai kemampuan berpikirnya.

b. Sebagai pribadi yang unik

Setiap anak memiliki pribadi yang berbeda. Sekalipun anak kembar tentu ada perbedaannya. Keunikan anak dipengaruhi dari faktor genetis maupun dari faktor lingkungan. Untuk itu dalam memberikan pendidikan bagi anak usia dini pun juga harus memperhatikan keunikan setiap anak. Dengan pendekatan secara individual akan membuat anak benar-benar diketahui potensi dan segala kelebihan yang dimiliki setiap anak.

c. Senang berfantasi dan berimajinasi

Kemampuan imajinasi anak perlu dikembangkan sejak usia dini. Karena dengan mengembangkan imajinasi anak akan sekaligus mengembangkan daya kreativitas yang merupakan salah satu cara untuk mengembangkan kemampuan kognitif anak. Hal ini terlihat ketika anak suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal yang jauh dari yang sebenarnya. Kadang-kadang anak membicarakan yang tidak masuk akal atau membicarakan yang seolah-olah telah melakukan suatu tindakan yang secara nalar sulit dipahami oleh orang dewasa di sekitarnya.

d. Menunjukkan sikap egosentris

Anak usia dini memiliki sikap egosentrisme yang sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena anak hanya memahami sesuatu dari sudut pandang diri mereka sendiri.

e. Memiliki rentan daya konsentrasi pendek

Anak usia dini sulit untuk bisa berkonsentrasi dalam jangka waktu yang lama. Tetapi anak usia 5 tahun hanya mampu berkonsentrasi selama 10 menit, kecuali untuk hal-hal yang membuatnya senang. Untuk itu penting sekali merangrang model pembelajaran yang menarik dan menantang sehingga bisa memperpanjang waktu anak untuk bisa berkonsentrasi.

f. Banyak gerak

Anak usia dini adalah anak yang tidak bisa diam. Hal ini disebabkan selain anak memiliki rasa ingin tahu yang besar juga karena memiliki energi yang berlebih (*surplus energy*) yang perlu disalurkan. Untuk itu penting sekali untuk merancang kegiatan pembelajaran yang aktif sehingga energi anak yang berlebih dapat disalurkan secara positif.

g. Suka bermain

Masa usia dini adalah masanya anak untuk bermain. Dengan bermain itulah anak belajar bereksplorasi dengan lingkungan sekitar dan bakat atau kemampuan yang dimilikinya. Dengan bermain pula anak belajar membangun konsep pengetahuannya sendiri. Bagi anak-anak, bermain adalah aktivitas yang dilakukan karena ingin, bukan karena harus memenuhi tujuan atau keinginan orang lain (Tadzkiroatun Musfiroh, 2005:2).

h. Spontan dan suka meniru

Karakteristik anak usia dini yang lain adalah bersifat spontan. Anak sering menyikapi sesuatu atau peristiwa secara spontan tanpa mempertimbangkan sudut pandang orang lain. Anak sering meniru perilaku orang di sekitarnya. Untuk itu

penting untuk disadari bagi orang dewasa agar selalu bersikap dan memberi contoh yang baik sehingga anak-anak meniru contoh yang baik pula dari orang dewasa yang dilihatnya.

i. **Jujur**

Dalam pembicaraan anak akan selalu jujur dan apa adanya. Sikap positif dari anak ini perlu agar tetap ada sampai usia anak dewasa nantinya. Karena dengan sikap jujur anak memiliki moral yang baik juga mencerminkan bahwa anak tersebut sangat menghargai orang lain.

j. **Sebagai makhluk sosial**

Manusia diciptakan selain menjadi makhluk individu juga kodratnya menjadi makhluk sosial. Makhluk sosial tidak akan bisa hidup sendiri tanpa bantuan orang lain. Begitu juga dengan anak dari lahir sampai dewasapun memerlukan orang lain dalam mengembangkan berbagai potensi yang dia miliki.

## **C. Bermain**

### **1. Pengertian Bermain**

Menurut Hurlock (1997) dalam (Tadkiroatun Musfiroh, 2005:2-3) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir, yang dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Bermain bagi anak berkaitan dengan peristiwa, situasi, interaksi, dan aksi. Bagi anak-anak bermain dilakukan karena ingin bukan karena harus.

Menurut Santrock (2006) dalam (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2010:2) bermain adalah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Bermain merupakan sebuah proses dalam mengikutsertakan peserta dalam tujuan, namun lebih dari pembentukan sikap di dalamnya. Permainan bersifat sosial, melibatkan proses belajar, mematuhi peraturan, pemecahan masalah, disiplin diri dan *control emotional* dan adopsi peran-peran pemimpin dengan pengikutnya yang kesemuanya merupakan komponen penting dari sosialisasi (Rusmana, 2009) dalam (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2010:4).

Menurut Dave Meier (2002: 206) berpendapat bahwa “bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka adalah sebuah permainan”. Permainan belajar (*learning in games*) yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan terhalang dapat memberikan banyak sumbang. Permainan bukanlah tujuan itu sendiri, melainkan sekedar sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Permainan yang menarik, cerdik, menyenangkan dan sangat memikat namun tidak memberi hasil dalam pembelajaran itu hanya membuang-buang waktu dan harus ditinggalkan.

Kegiatan bermain anak usia prasekolah (4 – 6) tahun termasuk kegiatan bermain praktis. Umumnya anak-anak usia prasekolah berada pada kisaran perkembangan bermain konstruktif. anak-anak mungkin menbangun sesuatu pada beberapa tingkatan bermain sosial. Objek-objek ini biasanya digunakan dalam kegiatan bermain simbolik atau bermain dengan aturan (Tadkiroatun Musfiroh,

2005:12). Bermain dengan aturan dinamakan permainan. Dengan adanya aturan inilah anak akan belajar berbagai aspek keterampilan sosial. Tanpa adanya aturan, bermain tidak mengembangkan keterampilan sosial anak, karena bermain itu didasarkan atas kesenangan saja tanpa memiliki tujuan akhir yang ingin dicapai.

## **2. Manfaat Bermain bagi Anak**

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak, meliputi dunia fisik dan sosial, sistem komunikasi. Bermain berkaitan erat dengan pertumbuhan anak. Menurut Catron & Ellen (1999) dalam (Tadkiroatun Musfiroh, 2005:13) kegiatan bermain mempengaruhi perkembangan keenam aspek perkembangan anak yakni aspek kesadaran diri, emosional, sosial, komunikasi, kognisi, dan keterampilan motorik.

Beberapa manfaat bermain pada anak menurut (Tadkiroatun Musfiroh, 2005:15) yaitu:

- a. Bermain membantu anak membangun konsep dan pengetahuan
- b. Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasikan dan menyelesaikan masalah
- c. Bermain membantu anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak
- d. Bermain mendorong anak untuk berpikir kreatif
- e. Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak
- f. Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut
- g. Bermain membantu anak menguasai konflik dan tauma sosial
- h. Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri
- i. Bermain membantu anak mengontrol gerak motorik

- j. Bermain membantu anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi
- k. Bermain menyediakan konteks yang aman dan memotivasi anak belajar bahasa kedua

### **3. Fungsi Bermain dan Perkembangan Sosial**

Fungsi bermain dan perkembangan sosial dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan sikap sosial

Ketika bermain, anak-anak harus memperhatikan cara pandang lawan bermainnya, dengan demikian akan mengurangi egosentrismnya. Dalam permainan itu pula anak-anak dapat mengetahui bagaimana bersaing dengan jujur, sportif, tahu akan hak dan peduli akan hak orang lain. Anak juga dapat belajar bagaimana sebuah tim dan semangat tim.

- b. Belajar berkomunikasi

Agar dapat melakukan permainan, seorang anak harus mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya, karena permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana mengungkapkan pendapatnya, juga mendengarkan pendapat orang lain.

- c. Belajar Berorganisasi

Permainan seringkali menghendaki adanya peran yang berbeda, oleh karena itu dalam permainan, anak-anak dapat belajar berorganisasi sehubungan dengan penentuan ‘siapa’ yang akan menjadi ‘apa’. Dengan permainan, anak-anak dapat belajar bagaimana membuat peran yang harmonis dan melakukan kompromi (Suwarjo, 2010:9-10).

#### **4. Jenis-jenis Permainan**

Jenis permainan dilihat dari jumlahnya, menurut Piaget (Moeslichatun, 1999) dalam (Suwarjo dan Eva Imania Eliasa, 2010:6) dapat dikelompokkan dalam bermain sendiri seperti anak perempuan berbicara dengan bonekanya, anak laki-laki bermain dengan miniatur mobilnya, sampai bermain secara kooperatif yang menunjukkan adanya perkembangan sosial anak. Pendapat ini sejalan dengan Gordan & Browne (Moeslichatun, 2004:37) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain ditinjau dari dimensi perkembangan sosialnya, digolongkan menjadi 4 bentuk, yaitu:

a. Bermain soliter

Bermain sendiri atau tanpa dibantu oleh orang lain. Para peneliti menganggap bermain soliter mempunyai fungsi yang sangat penting, karena setiap kegiatan bermain jenis ini, 50% akan menyangkut kegiatan edukatif dan 25% menyangkut kegiatan otot.

b. Bermain paralel

Bermain paralel yaitu bermain sendiri namun berdampingan. Jadi tidak ada interaksi anak satu dengan yang lain. Selama bermain, anak sering menirukan apa yang dilakukan oleh temannya. Dengan meniru anak belajar tema bermain yang dimiliki anak lain.

c. Bermain asosiatif

Bermain asosiatif terjadi bila anak bermain bersama dalam kelompoknya, seperti bermain bola bersama.

d. Bermain kooperatif

Bermain kooperatif bila anak-anak mulai aktif menggalang teman untuk membicarakan, merencanakan dan melaksanakan permainan.

## 5. Pemanfaatan Bermain oleh Guru

Guru dapat menggunakan bermain sebagai alat untuk melakukan pengamatan dan penilaian atau suatu evaluasi terhadap anak. Menurut (Mayke S Tedjasaputra, 2001:46) dari mainan atau permainan yang sering dipilih oleh anak maka guru dapat melakukan pengamatan:

- a. Apakah anak melakukan kegiatan bermain yang beraneka ragam atau tidak.
- b. Bagaimana cara memainkan mainan tersebut.
- c. Apakah anak lebih condong bermain sendiri atau bersama teman.
- d. Bila bermain bersama teman bagaimana sikap anak dan bagaimana penerimaan teman-teman terhadap kehadirannya.
- e. Apakah anak lebih banyak bersikap pasif saja mengikuti teman ataukah ia lebih sering mengatur teman-temannya.
- f. Apakah anak mau menang sendiri, kerap kali mengalah, atau mau berbagi dengan teman.
- g. Berapa lama anak dapat menekuni mainannya.
- h. Bagaimana perhatian anak selama bermain, tertuju pada hal yang sedang dikerjakan atau mudah teralih pada hal-hal lain.
- i. Apakah anak akan marah, menangis atau merusak mainannya bila ia gagal atau sedang kesal?
- j. Apakah anak senang bergaul atau senang menyendiri.

- k. Apakah anak mudah putus asa atau sebaliknya memperlihatkan ketekunannya dan keuletan bila menghadapi kesulitan dengan mainannya.
- l. Apakah anak mempunyai cara kerja yang teratur dan terencana ataukah serabutan sehingga mainan tercecer kemana-mana.
- m. Apakah balok yang disusun mudah jatuh karena sering tersenggol.
- n. Apakah anak menyelesaikan permainan sampai tuntas ataukah mudah sekali teralih pada mainan atau kegiatan yang sedang dilakukan temannya.
- o. Apakah anak suka merebut mainan dari teman, tidak mau menunggu giliran?

Masih berkaitan dengan manfaat bermain, Dave Meier (2002: 208) mengatakan bahwa permainan yang tepat pada waktu yang tepat dapat membuat pembelajaran menyenangkan dan menarik, memberi tinjauan berguna yang dapat menguatkan pembelajaran, dan bahkan dapat menjadi semacam ujian dan ukuran bagi anak. Dari pernyataan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pemilihan permainan bagi anak harus tepat dan diberikan pada waktu yang tepat pula agar dapat meningkatkan hasil belajar.

## 6. Bentuk–Bentuk Permainan Anak usia Dini

Yang dimaksud permainan disini adalah permainan yang dilakukan oleh anak yang jumlahnya banyak maupun sedikit (kelompok besar maupun kelompok kecil) di mana dibutuhkan kerja sama, kesabaran, serta sikap saling menghargai. Dalam melatih anak untuk bisa kerja sama dengan temannya dirancang permainan dalam bentuk kerja kelompok. Adapun bentuk-bentuk permainan kelompok yang difokuskan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak diantaranya adalah :

a. Permainan air mengalir bola pingpong

Air mengalir bola pingpong juga termasuk bentuk permainan kelompok yang sarat makna dan penting sekali untuk diajarkan kepada anak TK. Karena dalam permainan ini dibutuhkan kerja sama yang baik antar anak dalam kelompok untuk bisa mengalirkan bola pingpong yang ada di dalam belahan bambu sehingga gerakan bola seperti air yang sedang mengalir.

b. Permainan Bakiak

Permainan bakiak merupakan permainan berkelompok yaitu dilakukan dalam kelompok yang terdiri dari 2-3 anak (kelompok kecil). Permainan ini merupakan bentuk permainan untuk mengasah keterampilan kerja sama anak sekaligus mengasah keterampilan motorik kasar anak. Kerja sama dan kekompakan sangat dibutuhkan dalam permainan ini agar dapat berjalan dengan lancar dari garis start menuju garis finish (Arini Yuli Astuti, 2010: 71). Anak belajar kompak untuk memulai jalan dari kaki kanan atau kaki kiri terlebih dahulu agar tidak sampai terjatuh.

## **D. Kerangka Pikir**

Masa usia emas anak usia dini merupakan masa perlu stimulasi dengan benar dan sesuai agar semua potensi yang dimiliki anak dapat berkembang dengan optimal. Perkembangan tersebut merupakan bekal bagi anak di masa depan sebagai manusia yang terampil dan cerdas.

Salah satu pendidikan yang diselenggarakan yaitu melalui lembaga sekolah. Taman Kanak-kanak ABA Karangkajen Yogyakarta khususnya kelompok A2 selama ini pembelajaran yang dilaksanakan kurang bervariasi. Hal

ini membuat pembelajaran menjadi kurang kondusif. Anak masih suka berebut mainan yang mengakibatkan salah satu anak menangis karena mainannya tidak sesuai yang diinginkan. Saat bermain anak-anak juga belum dapat sabar dalam menunggu giliran, ini terlihat saling mendorong anak yang berada di depannya ketika berada di jembatan gantung sehingga anak yang di depan terjatuh.

Pada saat pembelajaran di kelas terlihat beberapa anak yang sangat marah sampai memukul temannya karena teman tersebut menginjak pewarnanya sampai patah. Demikian juga dalam hal berkomunikasi melalui percakapan terlihat belum dapat menghargai temannya, misalkan saat temannya sedang berpendapat, langsung dipotong pembicaranya sehingga temannya merasa terpojokkan. Saat melihat hasil karya temannya langsung memberikan komentar dan menilai dengan penilaian yang negatif tanpa menghargai jerih payah temannya.

Anak belum bisa memahami perasaan temannya yang sedang mengalami hal yang tidak menyenangkan misalnya menangis karena jatuh maka cenderung dibiarkan. Ada anak yang sama sekali belum berani bermain dengan temannya dan selalu bermain sendiri dan selalu minta ditunggu sama orang tuanya. Anak belum bisa mentaati aturan yang berlaku, terlihat saat bermain belum bisa mengembalikan alat permainan pada tempatnya. Artinya perlu ada pemberian, perubahan serta peningkatan metode pembelajaran yang bervariatif, menyenangkan agar dapat meningkatkan kemampuan berteman dan bergaul dengan baik. Oleh karena itu dibutuhkan keterampilan sosial yang baik agar anak mampu membangun hubungan yang menyenangkan dan dapat diterima oleh lingkungan sesuai dengan norma yang berlaku.

Satu anak dengan yang lain tentunya memiliki karakteristik, potensi dan kemampuan yang berbeda-beda. Sehingga perlu ada cara atau stimulasi yang

berbeda pula antara anak satu dengan lainnya agar semua anak terfasilitasi perkembangannya dengan baik. Namun pada dasarnya semua anak menyenangi bermain. Dengan bermain anak-anak dapat berekspresi bebas tanpa paksaan untuk melakukan segala sesuatu sesuai dengan keinginan anak. Sebagai seorang guru hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik anak dan dapat mengembangkan keterampilan sosial dan kemampuan yang lain.

Tahapan perkembangan psikososial anak Taman Kanak-kanak menurut Erikson (Patmonodewo, 2003: 21-22) yaitu pada tahapan *inisiative versus guilt* dan *industry versus inveriority*. Pada masa ini anak dapat menunjukkan sikap bergerak bebas, berinteraksi dengan bebas, berinteraksi dengan lingkungan yang menimbulkan rasa untuk berinisiatif. Sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah apabila kebebasan tersebut tidak diberikan. Sehingga anak merasa kurang percaya diri yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosialnya. Pada tahapan ini anak juga sudah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk memasuki masa dewasa. Seperti pendapat (Anita Yus, 2005: 41) bahwa aspek keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak meliputi: (a) bekerja sama, (b) mudah bergaul/ berinteraksi dengan orang lain, (c) mau berbagi dengan teman, (d) tolong menolong sesama teman, (e) dapat mengikuti aturan permainan.

Seiring dengan semakin membutuhkan teman dan keinginan diterima di lingkungan teman, maka semakin menguat pula keinginan untuk bermain dengan teman sebaya. Maka pembelajaran melalui permainan cukup menarik digunakan untuk mengembangkan keterampilan sosial. Anak akan mendapat kesempatan sesuai dengan keinginan, kemampuan, potensi dan pembelajaran anak usia dini.

Pengalaman yang dimiliki anak dengan bermain akan membantu anak mencapai perkembangannya dengan lebih baik. Anak akan dapat hidup

berdampingan dengan orang lain di masyarakat dan menghargai adanya suatu perbedaan serta dapat menyesuaikan dengan baik. Orang yang cerdas kognitif tetapi kurang bermasyarakat atau kurang kecerdasan sosial, ilmu yang dimiliki anak kurang bermanfaat karena belum diaplikasikan terhadap dirinya sendiri dan orang lain. Orang yang memiliki kecerdasan kognitif dan kecerdasan sosial yang bagus, maka orang akan lebih mudah diterimadan dipercaya oleh masyarakat. Tentunya hidupakan lebih bermanfaat untuk dirinya sendiri maupun orang lain.

Agar anak nantinya dapat mencapai tujuan yang lebih, maka berbagai kegiatan melalui perrmainan perlu diberikan. Permainan secara kelompok membuat anak lebih mudah untuk berinteraksi dengan orang lain. Permainan secara kelompok dapat berikan melalui permainan air mengalir bola pingpong atau permainan bakiak.

Sebagaimana menurut Dave Meier, (2002: 206) “bagi banyak orang, ungkapan kehidupan dan kecerdasan kreatif yang paling tinggi di dalam diri mereka adalah sebuah permainan”. Permainan belajar (*learning in games*) yang menciptakan atmosfer menggembirakan dan membebaskan kecerdasan penuh dan terhalang dapat memberikan banyak sumbangan. Permainan bukanlah tujuan itu sendiri melainkan sekedar sarana untuk mencapai tujuan, yaitu meningkatkan pembelajaran. Keterampilan sosial dapat berkembang dengan baik seiring dengan banyaknya pengalaman yang didapat anak di lingkungan saat dia bermain.

## **E. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan paparan kerangka pikir, hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah jenis permainan kelompok air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. JenisPenelitian**

Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) kolaborasi. Dalam penelitian ini peneliti menemukan masalah dalam pembelajaran, yaitu keterampilan sosial anak kelompok A2 di Taman Kanak-kanak ABA Karangkajen Yogyakarta tentang pendekatan pembelajaran yang digunakan belum dapat mengoptimalkan keterampilan sosial anak sehingga keterampilan berinteraksi dan bekerja sama anak dengan teman satu kelasnya masih rendah.

Penelitian tindakan kelas ini bersifat kolaboratif dengan melibatkan mahasiswa sebagai peneliti dan guru kelas kelompok A2 sebagai kolaborator sekaligus pengajar. Kolaborasi antara guru kelas TK kelompok A2 dan peneliti diwujudkan dalam pelaksanaan pembelajaran dan melakukan tindakan yang inovatif dan kreatif. Secara partisipatif guru dan peneliti bekerja sama dalam penyusunan perencanaan, persiapan, pelaksanaan refleksi tindakan.

#### **B. SubyekPenelitian**

Subjek penelitian ini adalah anak usia 4–5 tahun kelompok A2 di TK ABA Karangkajen Yogyakarta yang berjumlah 17 siswa yang terdiri dari 11 anak laki-laki dan 6 anak perempuan.

### **C. Tempat dan Waktu Penelitian**

#### 1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelompok A2 Taman Kanak-kanak Aisyiyah Bustanul Athfal Karangkajen Yogyakarta.

#### 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2013.

### **D. Rancangan Penelitian**

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kurt Leewin (Suharsimi Arikunto, 2006 : 92). Model ini dapat mencakup beberapa siklus pada masing-masing siklus meliputi 4 tahapan, yaitu:

#### 1. Tahap perencanaan

- a. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. RKH disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru partner. RKH berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RKH berisikan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang telah diprogramkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi di dalam kelas.
- b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran.

- c. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan dan perkembangan anak berupa foto.
- d. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.
- e. Mempersiapkan lembar catatan lapangan mengenai aktivitas anak dan materi, untuk mencatat keterlibatan anak bermain, dan ketertarikan anak pada kegiatan.

## 2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan ini dilakukan dengan menggunakan panduan perencanaan yang telah dibuat. Guru yang melaksanakan pembelajaran adalah guru kelompok A2 dibantu peneliti. Dalam pelaksanaan tindakan, guru menjelaskan permainan air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak. Sementara itu, peneliti mengamati partisipasi dan aktivitas belajar anak saat pembelajaran. Tindakan ini dilakukan secara fleksibel dan terbuka terhadap perubahan-perubahan sesuai apa yang terjadi di lapangan.

Adapun tindakan yang akan dilakukan peneliti adalah memakai dua permainan yang telah disebutkan dalam bab sebelumnya yaitu : a) permainan air mengalir bola pingpong; b) permainan bakiak.

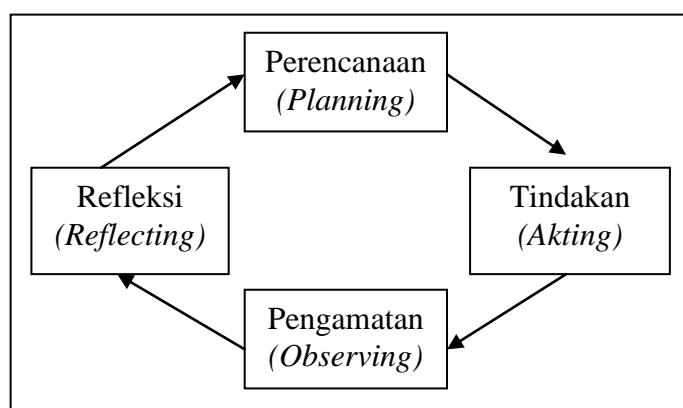
## 3. Observasi

Observasi dilaksanakan selama proses pembelajaran di kelas berlangsung dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Observasi dilakukan untuk melihat secara langsung bagaimana keterampilan sosial anak saat proses

pembelajaran. Selain itu observasi dilakukan untuk mengetahui ketertarikan anak terhadap kegiatan yang dirancang dalam pembelajaran.

#### 4. Refleksi

Pada tahap ini peneliti menggunakan semua data yang telah diperoleh selama kegiatan pembelajaran. Peneliti mengevaluasi perkembangan anak pada tingkat keterampilan sosial, apakah ada peningkatan atau tidak? Jika sama sekali tidak terjadi peningkatan atau perbaikan, peneliti melakukan evaluasi mulai dari awal perencanaan dan pelaksanaan apakah ada data yang terlewatkan sehingga hasil yang diinginkan tidak tercapai. Jika diketahui siklus pertama belum memenuhi target, maka akan dilanjutkan pada siklus 2 dan selanjutnya sampai tujuan penelitian tercapai. Adapun gambaran pelaksanaan model tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:



**Gambar 1. Rancangan Penelitian Model Kurt Lewin**  
(Suharsimi Arikunto, 2006 : 92)

### E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data sebagai bahan untuk

memenuhi syarat standar data (Sugiyono, 2008:14). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut :

### 1. Observasi

Data dalam penelitian ini dikumpulkan peneliti melalui observasi. Data ini bersumber dari interaksi peneliti dengan anak kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta dan didiskusikan bersama kolaborator selama dilakukan tindakan.

Teknik observasi di lapangan yaitu pada saat kegiatan pembelajaran. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui dan mengamati subjek penelitian secara bertahap, kesulitan-kesulitan dan gejala-gejala yang dihadapi anak selama proses pembelajaran diamati dan dicatat oleh peneliti secara cermat. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui seberapa jauh keterampilan sosial anak.

Data observasi dalam penelitian ini berupa pengamatan yang berisi tentang keterampilan sosial anak selama proses pembelajaran dengan menggunakan permainan. Observasi dalam penelitian ini berisi indikator-indikator yang berkaitan dengan hal menunjukkan keterampilan sosial anak.

### 2. Dokumentasi

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 12) dalam teknis dokumentasi yaitu mencari data mengenai hal-hal berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti agenda dan sebagainya. Teknik dokumentasi digunakan untuk memperkuat data yang diperoleh selama observasi dan memberikan gambaran secara konkret mengenai pertisipasi anak selama proses

pembelajaran. Dokumen-dokumen tersebut dapat memperkuat hasil observasi dan tes yang diperoleh yaitu dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian beserta saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

## **F. Instrumen Pengumpulan Data**

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

### 1. Lembar observasi

Lembar observasi bertujuan untuk mencatat dan mengambil data yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung yang berupa observasi *check list* dengan rubrik kemampuan yang diharapkan dicapai anak. Lembar observasi digunakan agar peneliti dapat melakukan observasi lebih terarah, terukur sehingga hasil data yang didapatkan mudah diolah. Lembar observasi tersebut digunakan untuk mengetahui keterampilan sosial anak melalui permainan.

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi ini berupa data dan catatan pada permasalahan masa lampau yang digunakan untuk memberikan gambaran secara menyeluruh keadaan anak untuk memperkuat data yang diperoleh.

## **G. Teknik Analisis Data**

Pendekatan penelitian dapat ditinjau dari berbagai sudut pandang, sehingga terdapat berbagai jenis penelitian tergantung dari sudut mana penelitian itu dilihat. Penelitian ini ditinjau dari jenis datanya adalah penelitian deskriptif kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Maka dapat disimpulkan bahwa jenis

penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif dan kualitatif karena peneliti mencoba menggambarkan keadaan sebenarnya tentang intensitas pelaksanaan kegiatan pembelajaran di TK ABA Karangkajen Yogyakarta melalui pengolahan data secara kuantitatif dan kualitatif.

Data yang terkumpul yang berupa pengamatan, dokumen foto tidak akan bermakna tanpa dianalisis yaitu diolah dan dipresentasikan. Menganalisis data menurut Wina Sanjaya (2009: 106) adalah suatu proses mengolah dan menginterpretasikan data dengan tujuan untuk mendudukan sebagai informasi sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki makna.

Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan bahwa tindakan yang dilaksanakan dapatmenimbulkan adanya perbaikan, peningkatan dan perubahan ke arah yang lebih baik jika dibandingkan keadaan sebelumnya (Suharsimi Arikunto, 2010:209). Data yang diperoleh melalui pengamatan selama kegiatan berlangsung, melalui diskusi, dan hasil akhir pengamatan proses pembelajaran pada akhir siklus dianalisis dengan memberikan skor pada masing-masing komponen penilaian. Masing-masing penilaian diberi skor 1 sampai 3 dari hasil penelitian tersebut dianalisis tingkat keberhasilannya kemudian disajikan secara deskriptif. Data dalam observasi keterampilan sosial anak kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta dalam penelitian ini mencakup lima indikator yaitu: bekerja sama dengan teman, mudah bergaul, mau berbagi dengan teman, tolong menolong, dapat mengikuti aturan permainan.

## H. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan penelitian ini ditandai adanya perubahan menuju ke arah perbaikan. Keberhasilan diperoleh jika terjadi peningkatan keterampilan sosial sesudah diberi tindakan. Keberhasilan menunjukkan efektifnya pembelajaran, dan indikator keberhasilan dapat dilihat dari perilaku anak yang mau bermain dengan teman sebayanya, dapat mentaati aturan permainan dan dapat bekerja sama dengan teman. Dikatakan berhasil jika keterampilan sosial anak mengalami peningkatan lebih dari 75% dari jumlah anak yang dapat mencapai indikator keterampilan sosial yaitu 14 anak menunjukkan tingkat keterampilan sosial berada pada kategori berkembang sesuai harapan. Hasil yang diperoleh kemudian dimasukkan ke dalam tiga kategori kriteria yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (0%): 0-33 = Belum Berkembang (BB)
2. Kesesuaian kriteria (0%): 34-66 = Mulai Berkembang (MB)
3. Kesesuaian kriteria (0%): 67-100 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH)

Berdasarkan kriteria di atas, maka untuk mengetahui tingkat keberhasilan penelitian ini menggunakan rumus rata-rata (Suharsimi Arikunto, 2010: 284-285)

$$x = \frac{\Sigma X}{N}$$

Keterangan :

- X = Mean (rata-rata)  
 $\Sigma X$  = Jumlah nilai  
N = jumlah yang akan dirata-rata

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Deskripsi Lokasi**

Penelitian ini dilaksanakan di TK ABA Karangkajen Yogyakarta.TK ABA Karangkajen adalah TK yayasan Aisyiyah yang berdiri sejak tahun 1930.Berlokasi di Karangkajen, MG III/923 Yogyakarta.TK ABA Karangkajen memiliki jumlah anak didik 150 anak.Mereka dikelompokkan menjadi dua kelompok belajar berdasarkan umur, yaitu kelompok A dan kelompok B. Kelompok A adalah anak-anak yang berumur 4-5 tahun, dan kelompok B berumur 5-6 tahun.

##### **2. Deskripsi Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada anak kelompok A2 usia 4 – 5 tahun yang berjumlah 17 anak.Dengan rincian putra berjumlah 11 anak dan putri berjumlah 6 anak.Model pembelajaran yang digunakan menggunakan permainan.

##### **3. Deskripsi Hasil Penelitian**

###### **a. Deskripsi Pra Tindakan**

Kegiatan awal dalam tindakan kelas ini adalah melakukan observasi pada proses pembelajaran keterampilan sosial di kelompok A2. Observasi dilakukan pada bulan Oktober 2013.Dari data tersebut peneliti dapat melihat bahwa keterampilan sosial anak belum berkembang secara optimal.Hal ini terlihat pada saat pembelajaran berlangsung.Kebanyakan anak masih terlihat marah ketika dinasehati guru agar mendengarkan penjelasan tentang kegiatan belajar pada hari

itu. Anak sering terlihat marah ketika berebut tempat duduk sesuai yang diinginkan. Ada anak yang sama sekali belum tertarik untuk bermain bersama temannya. Ada juga anak yang belum berani ditinggal orang tuanya dan masih ditunggu di dalam kelas dari pagi sampai saatnya pulang. Maka dari itu subjek yang diambil dalam penelitian ini sesuai dengan karakter permasalahan dalam penelitian.

Metode yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan anak yaitu dengan menggunakan metode observasi. Penelitian mulai dilaksanakan pada bulan November 2013 diawali dengan komunikasi antara peneliti dengan guru kelas kelompok A2 di TK ABA Karangkajen (yang selanjutnya berperan sebagai kolaborator) tentang permasalahan pembelajaran yang muncul dan sangat perlu adanya peningkatan ke arah yang lebih sesuai dengan kondisi normatifnya. Selanjutnya kegiatan awal penelitian adalah observasi terhadap pembelajaran yang mengembangkan keterampilan sosial anak kelompok A2 di TK ABA Karangkajen.

Adapun kegiatan pembelajaran yang berlangsung yaitu pada kegiatan awal dimulai dengan berbaris di depan kelas, membaca ikrar baru masuk kelas. Setelah masuk kelas, anak-anak duduk di karpet dan doa bersama sebelum belajar, presensi oleh guru, bernyanyi-nyanyi dan tanya jawab tentang hal-hal yang berkaitan dengan tema hari tersebut. Sebelum masuk pada kegiatan inti, terlebih dahulu melakukan kegiatan fisik yang dipimpin oleh guru. Pada kegiatan inti anak mendapat tiga kegiatan yang sebagian besar menggunakan lembar kerja anak.

Setelah kegiatan inti selesai maka anak diberi waktu untuk beristirahat yaitu dengan bermain bebas yang bisa dilakukan di dalam maupun di luar kelas. Pada kegiatan akhir anak mendapat satu tugas lagi dari guru, kemudian bernyanyi-nyanyi, bercakap-cakap tentang kegiatan hari tersebut, berdoa dan pulang.

Dari proses pelaksanaan pembelajaran tersebut didapatkan data observasi keterampilan sosial anak sebagai berikut:

Tabel 1. Rekapitulasi hasil observasi awal keterampilan sosial anak

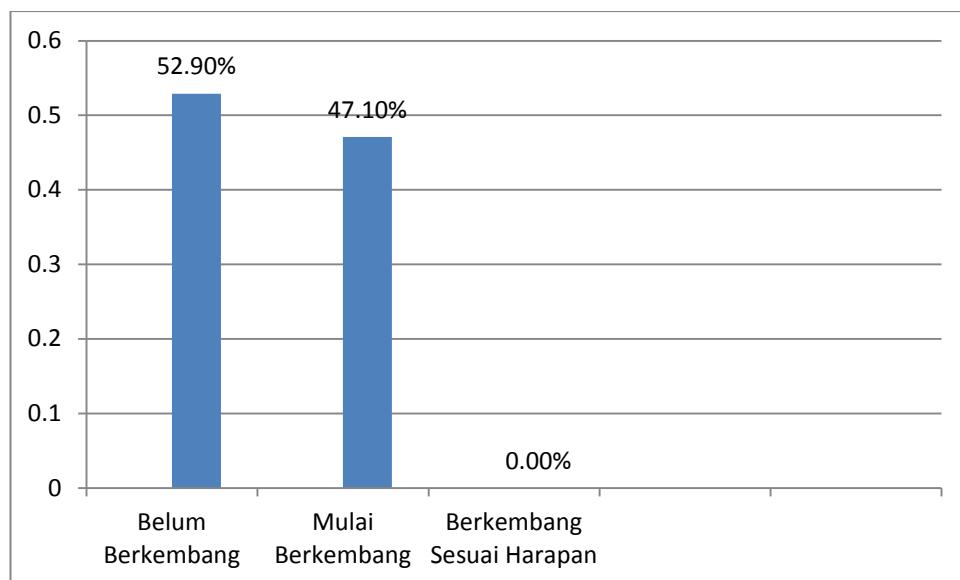
Kelompok	Kriteria	Kondisi Awal	
		Jumlah Anak	%
A2	Berkembang Sesuai Harapan	0	0
	Mulai Berkembang	8	52,9
	Belum Berkembang	9	47,1

Dari lembar observasi penilaian pada pra tindakan didapat skor dari lima indikator keterampilan sosial, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 2. Rentang Skor Keterampilan Sosial Anak pada Pra Tindakan

Rentang Skor	Jumlah	%	Kriteria
1 – 5	9	52,9	Belum Berkembang
6 – 10	8	47,1	Mulai Berkembang
11 – 15	0	0	Berkembang Sesuai Harapan

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase keterampilan sosial anak sebelum tindakan dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 1. Grafik Presentasi Keterampilan Sosial Pra Tindakan

Dari grafik presentase keterampilan sosial anak sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan keterampilan sosial pada kriteria belum berkembang. Belum berkembangnya keterampilan sosial anak dikarenakan kurang terbiasanya anak-anak dalam bermain kelompok, saling berbagi mainan, menyelesaikan permainan secara bersama-sama, serta pembelajaran yang masih bersifat individu dan penggunaan metode pembelajaran yang kurang menarik serta belum memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat menyelesaikan permasalahan secara bersama-sama. Berdasarkan data di atas peneliti menemukan beberapa permasalahan yang kemudian peneliti jadikan sebagai bahan refleksi untuk menentukan perencanaan

dalam kegiatan pembelajaran berikutnya. Adapun masalah yang peneliti temukan, seperti berikut:

1. Banyak anak yang belum mau bermain bersama-sama dengan teman dengan alasan takut dinakali
  2. Anak belum terbiasa bekerja sama yang baik dengan teman kelompok dan sering bertengkar karena berebut mainan ataupun saat kegiatan pembelajaran
- b. Deskripsi Penelitian Siklus I Pertemuan I
- 1) Perencanaan (*Plan*)

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus-siklus pembelajaran. Dalam penelitian ini pembelajaran dilakukan dalam dua siklus. Adapun tahap perencanaan pada siklus I pertemuan I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan. RKH disusun oleh peneliti dengan pertimbangan dari dosen dan guru *partner*. RKH berguna sebagai pedoman guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas. RKH berisikan kegiatan pembelajaran yang telah diprogramkan untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi di dalam kelas.
- b. Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan di kelas yang digunakan untuk mengetahui proses pembelajaran.
- c. Mempersiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan dan perkembangan anak berupa foto.

- d. Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam setiap pembelajaran.
- e. Mempersiapkan lembar catatan lapangan mengenai aktivitas anak dan materi, untuk mencatat keterlibatan anak bermain, dan ketertarikan anak pada kegiatan.
- f. Membagi anak dalam kelompok yang heterogen
- g. Mempersiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan.
- h. Menyiapkan lembar pengamatan untuk melihat tingkat perkembangan keterampilan sosial anak.

2) Pelaksanaan dan Observasi(*Act and Observe*)

1. Pelaksanaan(*Act*)

Pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

1. Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I

Hari/tanggal : Senin, 4 November 2013

Waktu : 180 menit

Tujuan Pembelajaran : Anak dapat bekerja sama yang baik dengan teman

Indikator : - Bekerja sama dengan teman

- Mudah bergaul/ berinteraksi dengan orang lain
- Mau berbagi dengan teman
- Tolong menolong sesama teman
- Dapat mengikuti aturan permainan

(a) Kegiatan Awal (30 menit)

(1) Guru mengawali pembelajaran dengan berbaris, berdoa, presensi

- (2) Anak menyanyikan mars TK ABA dilanjutkan dengan menghafal doa harian dan surat pendek.
- (3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yaitu belajar tentang macam-macam binatang
- (4) Guru melakukan apersepsi kepada anak dengan bertanya “apa saja macam-macam binatang itu?”
- (b) Kegiatan Inti (60 menit)
- (1) guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan bersama dalam melaksanakan proses pembelajaran. Kegiatan tersebut adalah kerjasama dalam kelompok dengan cara bergiliran dalam melakukan permainan.
- (2) Pembagian kelompok dengan guru membagi anak menjadi 4 kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 4-5 anak.
- (3) Kegiatan dilanjutkan dengan pemberian materi yaitu tugas untuk membawa bola sampai garis finish tanpa terjatuh atau disebut permainan air mengalir bola pingpong.
- (4) Permainan ini membutuhkan peralatan diantaranya bambu belahan, bola pingpong atau bola plastik ukuran kecil.
- (5) Salah satu dari setiap kelompok bertugas menaruh bola di atas bambu belahan yang dibawa oleh teman-teman, yang lain dalam posisi bambu bersambung antara satu anak dengan anak yang lain dari gambar binatang berkaki dua sampai pada gambar binatang

berkaki empat. Anak yang membawa bambu berusaha agar posisi bambu tidak sampai renggang agar bola tidak sampai jatuh.

(6) Aturan dalam permainan ini yaitu apabila bola terjatuh, anak mengulanginya dari awal.

(c) Kegiatan Akhir (30 menit)

(1) Gurudan siswa melakukan refleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan

(2) Guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam serta memberikan motivasi dan informasi pembelajaran besok.

## 2. Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan 2

Hari/ tanggal : Selasa, 5 November 2013

Waktu : 180 menit

Indikator : - Bekerja sama dengan teman

- Mudah bergaul/ berinteraksi dengan orang lain
- Mau berbagi dengan teman
- Tolong menolong sesama teman
- Dapat mengikuti aturan permainan

(a) Kegiatan Awal (30 menit)

(1) Guru mengawali pembelajaran dengan salam, berdoa dilanjutkan presensi

(2) Anak diajak bernyanyi mars TK ABA dilanjutkan dengan menghafal surat pendek

(3) Anak diajak senam menggunakan irama sebagai pemanasan sebelum masuk pada kegiatan inti

(b) Kegiatan Inti (60 menit)

(1) Anak diajak tanya jawab tentang perkembangbiakan kupu-kupu

(2) Anak diajak bermain air mengalir bola pingpong

(3) Anak dibagi menjadi beberapa kelompok

(4) Satu kelompok terdiri dari 3 – 4 anak

(5) Setiap kelompok diberi nama sesuai perkembangbiakan kupu-kupu (kelompok telur, kelompok ulat, kelompok kepompong, dan kelompok kupu-kupu

(6) Setiap kelompok berjalan menuju gambar sesuai nama kelompoknya

(7) Anak berjalan harus dengan sabar dan hati-hati agar bola tidak terjatuh di atas bambu tidak jatuh

(8) setelah sampai di garis finish dan menemukan gambar, masing-masing kelompok menggambar proses perkembangbiakan kupu-kupu

(c) kegiatan Akhir (30 menit)

(1) Guru dan anak melakukan refleksi proses pembelajaran yang telah dilakukan

(2) Guru menutup pembelajaran dengan doa, salam dan memberikan informasi pembelajaran besok

### 3) Observasi(*Observe*)

Pada siklus ini observasi dilakukan untuk mengamati keterampilan sosial anak. Observasi dilakukan selama 1 minggu setelah dilakukannya tindakan. Kemudian hasil pengamatan lapangan ditulis dalam lembar observasi. Hasil observasi selama satu minggu kemudian dirata-rata dan dijadikan skor akhir pada hasil tindakan pada siklus I.

### 4) Refleksi

Dari hasil lembar observasi didapat data masih banyak anak yang masih belum berkembang. Hal ini dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil observasi keterampilan sosial anak pada tindakan siklus I anak berikut ini :

Tabel 3. Rekapitulasi hasil observasi tindakan siklus I  
keterampilan sosial anak

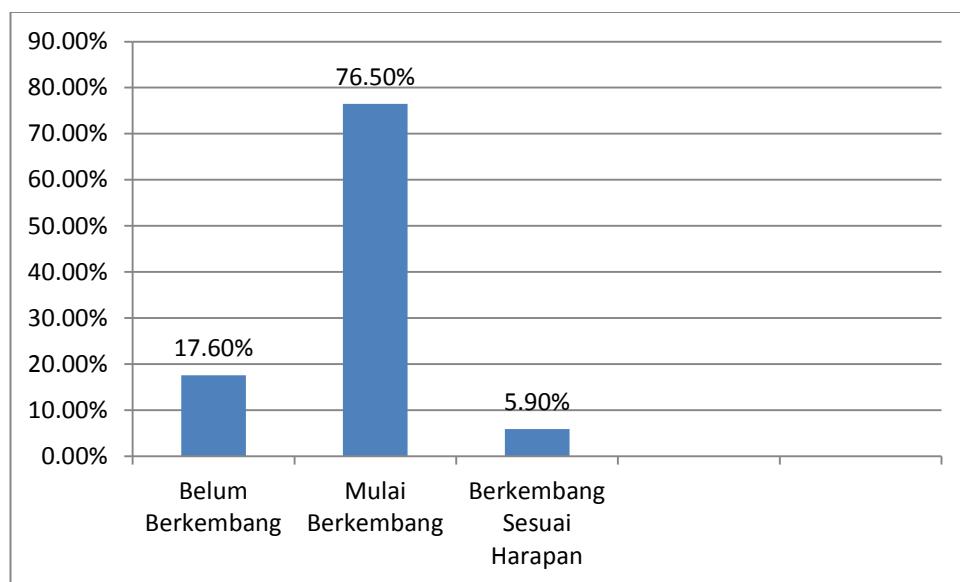
Kelompok	Kriteria	Siklus I	
		Jumlah Anak	%
A2	Berkembang Sesuai Harapan	1	5,9
	Mulai Berkembang	13	76,5
	Belum Berkembang	3	17,6

Dari lembar observasi penilaian pada tindakan siklus I di atas didapat skor dari lima indikator keterampilan sosial, diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 4. Rentang Skor Keterampilan Sosial Anak Siklus I

Rentang Skor	Jumlah	%	Kriteria
1 – 5	3	17,6	Belum Berkembang
6 – 10	13	76,5	Mulai Berkembang
11 – 15	1	5,9	Berkembang Sesuai Harapan

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase keterampilan sosial anak siklus I dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 2. Grafik Presentasi Keterampilan Sosial Siklus I

Dari grafik persentase keterampilan sosial anak pada siklus I di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak sudah menunjukkan keterampilan sosial pada kriteria mulai berkembang. Hal ini menunjukkan bahwa sudah ada

perkembangan pada siklus I yaitu dari kriteria belum berkembang ke kriteria mulai berkembang. Kegiatan refleksi ini dimaksudkan sebagai bahan masukan pada perencanaan siklus selanjutnya. Dari refleksi siklus I ini, diharapkan dapat memberikan perubahan yang lebih baik terhadap proses pembelajaran dan hasil siklus II. Refleksi pada siklus I memberikan hasil sebagai berikut:

- (1) Model pembelajaran yang digunakan sudah tidak bersifat individu.
- (2) Proses pembelajaran sudah memberikan kesempatan kepada anak untuk dapat berinteraksi dengan orang lain.
- (3) Proses pembelajaran lebih menyenangkan.
- (4) Metode pembelajaran yang digunakan sudah lebih bervariatif.
- (5) Media pembelajaran yang digunakan lebih menarik minat anak.
- (6) Pembelajaran sudah mengintegrasikan antara belajar dan bermain.

Dalam siklus I tersebut juga didapat permasalahan sebagai berikut:

- (1) Beberapa anak masih berebut dalam melakukan permainan.
- (2) Beberapa anak belum dapat bekerjasama dengan baik dengan anggota kelompoknya. Hal ini terlihat ada kelompok yang belum mengutamakan pada hasil dan proses kerja kelompok tetapi hanya pada kemampuannya sendiri dalam bermain.
- (3) Antar anggota kelompok kurang kompak dalam bekerjasama sehingga masih ada anak yang menangis saat bermain karena berebut dalam menggunakan alat permainan. Hal ini disebabkan karena penguatan yang seharusnya dilakukan oleh guru belum dilaksanakan.

(4) Tingkat pencapaian hasil stimulasi dari proses pembelajaran selama siklus I masih menunjukkan kriteria cukup.

c. Deskripsi Penelitian Siklus II Pertemuan I

1) Merevisi Perencanaan(*Revised Plan*)

Berpijak pada refleksi di siklus I, peneliti bersama guru memperbaiki rencana tindakan sebelumnya, maka diperlukan penyempurnaan-penyempurnaan baik mengenai proses pembelajaran, media, dan kegiatan yang lebih menyenangkan anak, setelah berdiskusi dengan kolaborator, maka dapat disusun suatu landasan sebagai penyempurnaan pada tindakan kelas siklus berikutnya antara lain:

(1) Pembelajaran disajikan melalui kegiatan yang lebih menyenangkan anak sehingga anak lebih dapat belajar bekerja sama, tolong menolong, melatih anak untuk lebih mudah bergaul dengan teman tanpa merasa takut serta mulai dapat mematuhi aturan dalam permainan.

(2) Kegiatan dikemas sedemikian rupa sehingga anak dapat merasa senang dengan anggota kelompok lain dan tidak berebut.

2) Pelaksanaan dan Observasi(*Act and Observe*)

a) Pelaksanaan(*Act*)

Pelaksanaan tindakan siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

(1) Pelaksanaan tindakan siklus II pertemuan I

Hari/ tanggal : Rabu, 6 November 2013

Waktu : 180 menit

Indikator : - Bekerja sama dengan teman

- Mudah bergaul/ berinteraksi dengan orang lain

- Mau berbagi dengan teman
- Tolong menolong sesama teman
- Dapat mengikuti aturan permainan

(a) Kegiatan Awal (30 menit)

- (1) guru mengawali kegiatan dengan berbaris, berdoa, absensi
- (2) Anak diajak bercakap-cakap tentang sifat-sifat Alloh
- (3) Anak diajak tanya jawab tentang lambang pemuda muhammadiyah
- (4) Anak diajak mendengarkan cerita tentang anak yang jujur

(b) Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Anak diajak untuk membuat kesepakatan bersama dalam melaksanakan kegiatan bermain.
- (2) Kegiatan tersebut adalah kerjasama dalam kelompok dengan cara bergiliran bermain bakiak.
- (3) Pembagian kelompok dengan guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 2 anak.
- (4) Bakiak yang dipakai terbuat dari bahan kayu yang ringan dan diberi slop dari ban berjumpah 2 slop. Slop dibuat dari ban bekas bertujuan agar ketika anak memakai tidak lecet.
- (5) Permainan ini dibutuhkan kekompakan agar dalam berjalan tidak mudah terjatuh.

(c) Kegiatan akhir (30 menit)

- (1) Guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, kemudian guru mencoba memberikan umpan balik atas kegiatan pembelajaran yang

telah dilakukan anak dengan menggunakan metode bercakap-cakap dan tanya jawab tentang kegiatan kelompok tersebut.

- (2) Dalam kegiatan ini guru bertanya pada anak tentang kesan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan doa, salam dan memberikan informasi pembelajaran besok.

(2) Pelaksanaan Tidakan Siklus II Pertemuan 2

Hari/ tanggal : Kamis, 7 November 2013  
Waktu : 180 menit  
Indikator : - Bekerja sama dengan teman

- Mudah bergaul/ berinteraksi dengan orang lain
- Mau berbagi dengan teman
- Tolong menolong sesama teman
- Dapat mengikuti aturan permainan

(a) Kegiatan Awal (30 menit)

- (1) guru mengawali kegiatan dengan berbaris, berdoa, absensi
- (2) Anak diajak menghafal hadist
- (3) Anak diajak tanya jawab tentang cara memelihara lingkungan sekolah

(b) Kegiatan Inti (60 menit)

- (1) Anak diajak untuk membuat kesepakatan bersama dalam melaksanakan kegiatan bermain.
- (2) Kegiatan tersebut adalah kerjasama dalam kelompok dengan cara bergiliran bermain bakiak.

- (3) Pembagian kelompok dengan guru membagi anak menjadi beberapa kelompok, masing-masing kelompok beranggotakan 2 anak.
- (4) Bakiak yang dipakai terbuat dari bahan kayu yang ringan dan diberi slop dari ban berjumpah 2 slop. Slop dibuat dari ban bekas bertujuan agar ketika anak memakai tidak lecet.
- (5) Permainan ini dibutuhkan kekompakan agar dalam berjalan tidak mudah terjatuh.

(c) Kegiatan akhir (30 menit)

- (1) Guru mengkondisikan anak untuk duduk tenang, kemudian guru mencoba memberikan umpan balik atas kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan anak dengan menggunakan metode bercakap-cakap dan tanya jawab tentang kegiatan kelompok tersebut.
- (2) Dalam kegiatan ini guru bertanya pada anak tentang kesan anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan.
- (3) Guru menutup pembelajaran dengan doa, salam.

3) Observasi(*Observe*) Siklus II

Seperti halnya pada siklus pertama, observasi yang diamati adalah seluruh kegiatan anak selama proses pembelajaran selama satu minggu setelah diberi tindakan. Hasil observasi diambil dari rata-rata pengamatan perlilaku anak setelah diberi tindakan selama satu minggu yang dijadikan skor akhir pada tindakan siklus II.

#### 4) Refleksi Siklus II

Dari hasil lembar observasi didapat data bahwa sudah tidak ada anak yang belum berkembang keterampilan sosialnya. Terjadi peningkatan kriteria keterampilan sosial anak dari mulai berkembang menjadi berkembang sesuai harapan. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan tepat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun khususnya kelompok A2. Selain hal tersebut terjadi peningkatan persentase keterampilan sosial anak sudah mencapai indikator keberhasilan, sehingga peneliti dan guru kelas sepakat untuk tidak menambah siklus pada penelitian. Hal ini dapat dilihat pada tabel rekapitulasi hasil observasi keterampilan sosial anak pada tindakan siklus II berikut ini :

Tabel 5. Rekapitulasi hasil observasi tindakan siklus II

keterampilan sosial anak

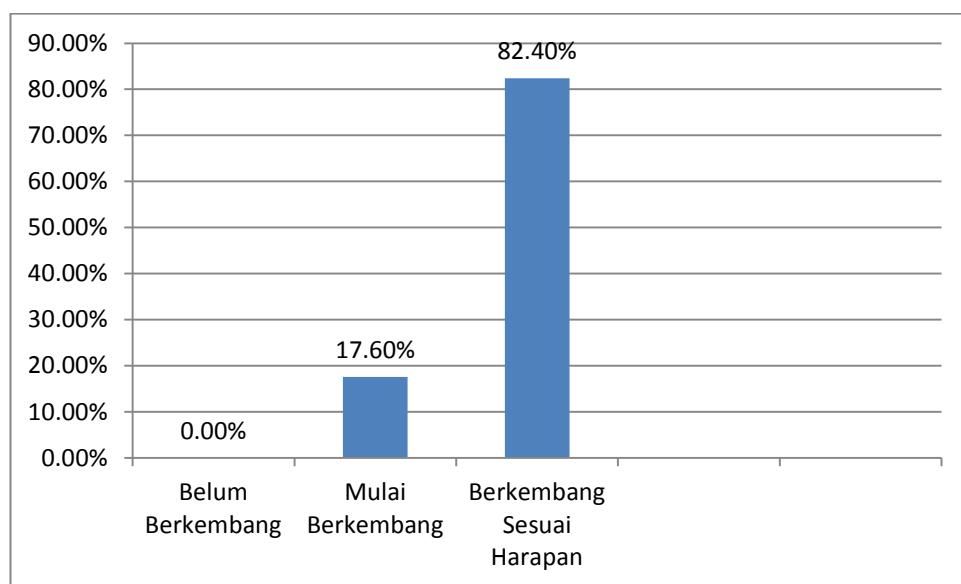
Kelompok	Kriteria	Siklus II	
		Jumlah Anak	%
A2	Berkembang Sesuai Harapan	14	82,4
	Mulai Berkembang	3	17,6
	Belum Berkembang	0	0

Dari lembar observasi dapat digambarkan skor dalam tabel rentang skor berikut ini :

Tabel 6. Rentang Skor Keterampilan Sosial Anak Siklus II

Rentang Skor	Jumlah	%	Kriteria
1 – 5	0	0	Belum Berkembang
6 – 10	3	17,6	Mulai Berkembang
11 – 15	14	82,4	Berkembang Sesuai Harapan

Dari data pada tabel rekapitulasi persentase keterampilan sosial anak siklus II pertemuan II dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 3. Grafik Presentasi Keterampilan Sosial Siklus II

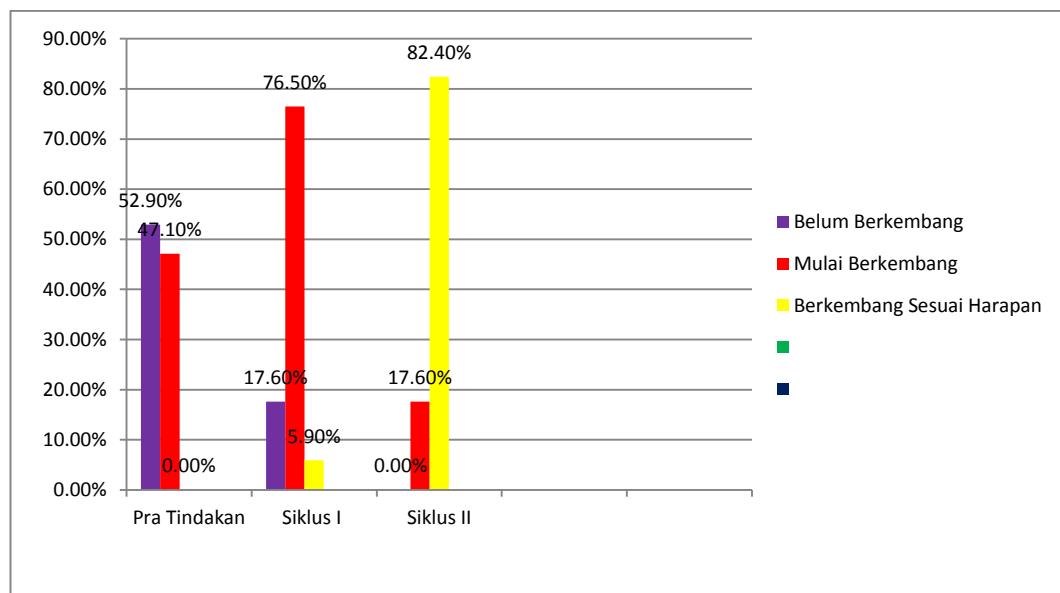
Dari grafik persentase keterampilan sosial anak pada siklus II di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak sudah menunjukkan keterampilan sosial pada kriteria Berkembang Sesuai Harapan. Dapat dilihat pada tabel

perubahan kriteria keterampilan sosial anak dari observasi awal, observasi tindakan siklus I, dan observasi tindakan siklus II pada tabel di bawah ini.

Tabel 7. Rekapitulasi hasil observasi awal, tindakan siklus I dan siklus II keterampilan sosial anak.

Kelompok	Kriteria	Kondisi Awal		Tindakan Siklus I		Tindakan Siklus II	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
A2	BSH	0	0	1	5,9	14	0
	MB	8	47,1	13	76,5	3	17,6
	BB	9	52,9	3	16,6	0	82,4

Perubahan kriteria keterampilan sosial anak pada tabel di atas dapat diperjelas melalui grafik di bawah ini:



Gambar 4. Grafik Presentasi Perubahan Keterampilan Sosial pada Kondisi Awal, Tindakan Siklus I, dan Tindakan Siklus II

Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak sudah sesuai dengan target dalam penelitian ini sebagaimana yang tertera dalam indikator keberhasilan. Alasan ini digunakan untuk menghentikan penelitian atau siklus selanjutnya.

## **B. Pembahasan Hasil Penelitian**

Proses tindakan dalam pembelajaran pada kelompok A2 usia 4–5 tahun di TK ABA Karangkajen Yogyakarta menggunakan permainan terbukti dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Berdasarkan hasil pengamatan dan analisa data yang telah diuraikan sebelumnya, permainan air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak yang diterapkan dalam pembelajaran keterampilan sosial anak di Taman Kanak-kanak ABA Karangkajen Yogyakarta pada kelompok A2 tepat digunakan. Perkembangan keterampilan sosial anak meningkat pada setiap siklusnya. Peningkatan keterampilan sosial mencapai kemampuan pada kriteria berkembang sesuai harapan sampai dengan siklus II. Hal ini dapat dilihat adanya peningkatan keterampilan sosial anak pada kriteria berkembang sesuai harapan mencapai 14 anak atau 82,4%.

Perubahan perkembangan keterampilan sosial terjadi secara bertahap. Kegiatan main yang awalnya berpusat pada diri sendiri berubah menjadi kegiatan main yang lebih banyak bersama-sama. Anak yang awalnya belum dapat bekerja sama menjadi pribadi yang suka menolong. Anak dapat bekerja sama saat bermain air mengalir bola pingpong. Ketika bola terjatuh anak yang lain berusaha untuk mengambilkannya. Pada saat bermain bakiak anak berusaha untuk kompak agar

tidak terjatuh. Anak mau menolong temannya ketika terjatuh saat bermain bakiak. Anak mulai teratur dalam bermain. Anak dapat berbagi baik mainan ataupun makanan yang disukainya. Anak dapat mengikuti aturan yang ada baik saat belajar di kelas ataupun saat bermain bersama-sama.

Perkembangan keterampilan sosial anak terjadi merupakan proses penyesuaian anak terhadap lingkungan baik dengan teman ataupun dengan guru. Selain itu anak juga menyesuaikan terhadap aturan dan cara-cara yang baru agar dapat diterima oleh teman sebayanya pada saat bermain. Hal ini merupakan proses belajar anak terhadap lingkungan sekitar untuk dapat diterima dengan baik. Sebagaimana menurut pendapat Loree (Ali dan Yeni, 2005: 1.13) bahwa sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan dalam kelompoknya serta belajar bergaul dengan bertingkah laku di dalam lingkungan sosialnya. Hal tersebut juga didukung pendapat Hurlock (1998: 250) bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, dan sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan nilai atau harapan sosial.

Peningkatan keterampilan sosial anak tersebut menjadi bukti bahwa pembelajaran melalui permainan menjadi salah satu cara yang efektif. Hal tersebut dibuktikan dengan terjadi perubahan secara bertahap mulai dari anak belum mengenal bermain secara kelompok seperti permainan bakiak dan air mengalir

bola pingpong terlihat anak mau bermain bersama.Pada awalnya anak masih suka berebut, lambat laun anak mau bergiliran dalam menggunakan alat permainan.Anak mulai suka bermain balap bakiak dan air mengalir bola pingpong.

Hal tersebut terlihat bahwa anak-anak mulai lebih suka bermain dengan teman daripada bermain sendiri.Dari permainan tersebut anak belajar untuk bekerjasama. Terlihat ketika anak membawa bola dalam bambu belahan setiap anak berusaha agar bola tidak sampai terjatuh dengan cara menyambungkan setiap potongan bambu. Anak berusaha menyeragamkan irama kaki saat bejalan dengan bakiak agar tidak sampai terjatuh. Anak terlihat mau berbagi saat ada teman lain yang ingin memainkan permainan tersebut memberikannya tanpa harus dipaksa dan bermain secara bergantian dengan teman yang berbeda pula.

Anak terlihat nyaman dan senang berada di sekitar teman-temannya tanpa ada tekanan ataupun paksaan. Walaupun ada perselisihan, masing-masing anak dapat mengungkapkan apa adanya sehingga perasaan puas dan dapat mengurangi perselisihan karena anak tidak mau dijauhi oleh teman-temannya. Anak-anak mudah dan cepat belajar dari temannya. Sebagaimana pendapat Hurlock (1998: 252) bahwa anak berusaha disukai dan diterima oleh orang lain. Semakin meningkat usia anak, semakin meningkat pula interaksi antar teman, dan semakin menurun pula interksi bermusuhan. Anak mulai menyadari kebutuhan sosialisasinya dan memenuhi kebutuhan tersebut.Anak mulai menekan rasa egonya dan berusaha untuk dapat diterima di kalangan teman sebayanya.

Proses pembelajaran di kelompok A2 setelah menggunakan permainan air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak menunjukkan anak (1) lebih berani untuk bermain bersama teman sebayanya, (2) mau berbagi baik mainan ataupun makanan kepada teman lain, (3) dapat mentaati aturan yang ada, (4) dapat menolong teman yang membutuhkan, (5) dapat bekerja sama yang baik sesama teman. Hal ini sesuai dengan pendapat Tadkiroatun Musfiroh (2005:13) yang menjelaskan bahwa kegiatan bermain akan meningkatkan keenam aspek perkembangan anak yang salah satunya adalah aspek sosial.

Penelitian ini sesuai dengan pernyataan Yudha M Saputra dan Rudyanto (2005: 27) bahwa keterampilan sosial selain dipengaruhi oleh faktor kematangan juga sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosial seperti orang tua, sanak keluarga, orang dewasa lainnya atau teman sebaya. Hal ini terlihat saat anak bermain anak akan mempengaruhi anak lain yang awalnya belum berani bermain bersama menjadi berani bermain bersama karena ingin seperti temannya.

Dalam tindakan penelitian melalui permainan air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, terdapat beberapa permasalahan yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak terhadap pembelajaran yang ada. Permasalahan tersebut menghambat peningkatan keterampilan sosial anak. Permasalahan tersebut terjadi pada anak yang sama sekali belum berani bersama teman yang lain. Anak sangat takut saat jauh dari orang tuanya, sehingga anak tidak mau bermain kalau orang tuanya tidak ikut bermain. Perlu adanya dukungan dari berbagai yang ada di lingkungan anak untuk

membantu dan memotivasi anak agar anak tetap dapat berkembang sesuai tahap perkembangannya.

Hal ini sesuai dengan tahapan perkembangan psikososial anak Taman Kanak-kanak menurut Erikson (Patmonodewo, 2003: 21-22) yaitu pada tahapan *inisiative versus guilt* dan *industry versus inveriority*. Pada masa ini anak dapat menunjukkan sikap bergerak bebas, berinteraksi dengan bebas, berinteraksi dengan lingkungan yang menimbulkan rasa untuk berinisiatif. Sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah apabila kebebasan tersebut tidak diberikan. Sehingga anak merasa kurang percaya diri yang dapat menghambat perkembangan keterampilan sosialnya. Pada tahapan ini anak juga sudah dapat melaksanakan tugas-tugas perkembangan untuk memasuki masa dewasa.

Seperti pendapat (Anita Yus, 2005: 41) bahwa aspek keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak meliputi: (a) bekerja sama, (b) mudah bergaul/berinteraksi dengan orang lain, (c) mau berbagi dengan teman, (d) tolong menolong sesama teman, (e) dapat mengikuti aturan permainan. Perlu memiliki keterampilan tertentu, dan apabila mampu menguasai dapat menimbulkan rasa berhasil. Sebaliknya apabila tidak menguasai akan menimbulkan rasa rendah diri. Oleh karena itu perlu pemahaman terhadap karakteristik masing-masing anak sehingga orang tua atupun guru dapat memberikan perlakuan yang benar kepada anak. Perlakuan tersebut sebagai upaya untuk mencari solusi terhadap hambatan-hambatan yang ada dalam penelitian dan dilaksanakan dengan baik. Kerjasama dari orang tua juga sangat diperlukan untuk mengatasi hambatan yang ada agar dapat diatasi dengan baik.

Dari beberapa paparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian tindakan kelas yang dilakukan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok A2 di TK ABA Karangkajen Yogyakarta. Konsep permainan air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak yang diberikan dapat bermanfaat sebagai stimulus untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Melalui kegiatan main bersama teman dalam kelompok dapat memberikan kebebasan anak untuk memilih teman dan kegiatan. Dengan kegiatan main secara berkelompok banyak pengalaman yang didapat anak. Mulai dari menyendiri kemudian anak berani bermain bersama, anak belajar bekerja sama dengan temannya, anak saling tolong menolong, belajar berbagi serta anak mulai dapat mentaati aturan yang ada sehingga anak dapat diterima di lingkungan dia berada.

Dengan bermain bersama teman akan tercipta suasana bermain yang menyenangkan. Tidak ada paksaan dari guru ataupun teman yang lain, sehingga anak dapat belajar dengan kebebasan yang dia miliki. Alur bermain dan pilihan bermainpun sesuai keinginan masing-masing anak, sehingga anak tidak merasa terikat. Kebebasan yang diberikan merupakan suatu kepercayaan yang diberikan kepada anak akan dapat memberikan pengaruh besar terhadap kepercayaan diri anak. Anak akan mampu berinisiatif dan menguasai keterampilan yang diharapkan. Dengan demikian keterampilan sosial anak dapat berkembang dengan baik. Selain memberikan kepercayaan dan kebebasan juga ada tata cara dan aturan yang diberikan kepada anak. Aturan ini bertujuan agar anak mengetahui batasan-batasan dalam bermain sehingga tidak terjadi peyimpangan-penyimpangan yang tidak diharapkan. Langkah-langkah yang dilakukan dalam proses pembelajaran

untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui permainan yaitu: (1) memberikan stimulasi menggunakan permainan secara berkelompok, (2) memberi contoh bagaimana cara melakukan permainan, (3) menjelaskan tentang aturan dan cara menggunakan alat saat melakukan permainan, (4) memberi kebebasan kepada anak untuk berulang kali memilih teman yang berbeda saat bermain, (5) memberikan umpan balik kepada anak dan menyimpulkan tentang konsep yang diharapkan.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan pada anak kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta ini telah diupayakan untuk memperoleh hasil yang maksimal, namun pada kenyataannya masih terdapat kekurangan-kekurangan yang disebabkan oleh beberapa keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Penelitian ini terbatas pada mengukur keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan.
- b. Pengambilan data sebatas pada pengamatan penelitian dan observasi secara langsung pada tiap pertemuan dan satu minggu setelah tindakanserta hanya sebatas pelaksanaan penelitian.

## **BABV** **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **B. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial kelompok A2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta meningkat melalui permainan. Hal ini dibuktikan dengan tercapainya kemampuan keterampilan sosial lebih dari 75% dari 17 jumlah anak yang dapat mencapai indikator keterampilan sosial yaitu 14 anak yang menunjukkan tingkat keterampilan sosial berada pada kategori berkembangsesuaiharapan.

Langkah-langkah dalam mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini dengan menggunakan permainan air mengalir bola pingpong dan permainan bakiak adalah guru menyiapkan peralatan yang dibutuhkan. Guru menjelaskan bagaimana cara memainkan peralatan tersebut dari segi pemakaian, peraturan dalam permainan serta tujuan dari permainan tersebut dilakukan. Dalam proses pembelajaran guru memberikan kesempatan anak untuk berulang kali bergantian memilih teman dalam kelompok. Setelah guru memberikan kesempatan anak untuk bermain, guru mengobservasi perubahan indikator keterampilan sosial anak setelah tindakan itu diberikan tanpa ada paksaan dari manapun baik dari guru atau teman yang lain.

### **C. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan, maka dapat diajukan saran sebagai berikut:

4. Bagi guru/Pendidik

Diharapkan dapat menerapkan dan mengembangkan kegiatan bermain di dalam pembelajaran sehari-hari untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

5. Bagi anak

Melatih kerjasama yang baik dalam memecahkan masalah, mengungkapkan pendapat dan melatih anak untuk menerima perbedaan yang terjadi di dalam kelompok.

6. Bagi sekolah

Diharapkan dapat memberikan masukan dalam kualitas pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

7. Bagi penelitian berikutnya

Penelitian berikutnya hendaknya memperhatikan keterbatasan dari penelitian ini yaitu :

- a. Penelitian ini terbatas pada mengukur keterampilan sosial anak dengan menggunakan permainan
- b. Pengambilan data sebatas pada pengamatan penelitian dan observasi langsung pada tiap pertemuan dan satu minggu setelah tindakan dan hanya sebatas pelaksanaan penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati. (2005). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anita Yus. (2005). *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas.
- Arini Yuli Astuti. (2010). *Kumpulan Games Cerdas dan Kreatif*. Yogyakarta: Galang Press.
- Dave Meier. (2002). *Panduan Kreatif dan Efektif Merancang Program Pendidikan dan Pelatihan (Alih bahasa: Rahmani Astuti)*. Bandung: Kaifa.
- Hurlock, E. B. (1998). *Jilid I Perkembangan Anak Edisi Keenam (Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Terjemahan)*. Jakarta: Erlangga. Buku asli diterbitkan tahun 1978.
- Martini Jamaris. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Grasindo.
- Masitoh,dkk. (2005). *Pendekatan Belajar Aktif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas Rektorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Myke S Tedjasaputra. (2010). *Bermain Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo
- M. Yudha & Rudyanto Saputra. (2005). *Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Ketrampilan Anak TK*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Poerwadarminto. (2003). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Edisi Ketiga. Jakarta: Balai Pustaka.
- Slamet Suyanto. (2003). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: UNY.
- \_\_\_\_\_.(2005). *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publishing.
- Soemiarti Patmonodewo. (2003). *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Soegeng Santoso. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Citra Pendidikan.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Soegeng Santoso. (2002). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Citra Pendidikan.
- Suwarjodan Eva ImaniaEliasa. (2010). *55 Permainan (Games) dalam Bimbingan dan Konseling*. Yogyakarta: Paramitra Publishing.
- Suryati Sidharto dan Rita Eka Izzty. (2009). *Program Pembelajaran untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak bagi Pendidik Taman Kanak-Kanak*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Suharsimi Arikunto, dkk.(2006). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- \_\_\_\_\_. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara
- Syamsu Yusuf. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tadzkiroatun Musfiroh. (2005). *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Depdiknas.
- Wina Sanjaya. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Wipress. (2006). *Undang-undang Republik Indonesia No.14 Tahun 2005 Guru dan Dosen & Undang-undang Republik Indonesia No.20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional*. Bandung

## Lampiran 1

### Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281  
Telp.(0274) 586168 Hunting, Fax.(0274) 540611, Dekan Telp. (0274) 520094  
Telp.(0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295,344, 345, 366, 368,369, 401, 402, 403, 417)



No. : 6265 /JN34.11/PL/2013  
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal  
Hal : Permohonan izin Penelitian

23 Oktober 2013

Yth. Kepala TK ABA Karangkajen  
Mg III / 923 Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebuah persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Retno Setiawati  
NIM : 10111247016  
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD  
Alamat : Jl.Prapanca, No.63 , Gedongkiwo, Yogyakarta

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami meminta izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi  
Lokasi : TK ABA Karangkajen Yogyakarta  
Subjek : Anak kelompok A-Z  
Obyek : Keterampilan Sosial  
Waktu : Oktober-Desember 2013  
Judul : Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Kelompok A 2 TK ABA Karangkajen Yogyakarta Melalui Model Pembelajaran Cooperative Teknik Keliling Kelompok

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan Yth:  
1. Rektor ( sebagai laporan)  
2.Wakil Dekan I FIP  
3.Ketua Jurusan PPSD FIP  
4.Kabag TU  
5.Kasubbag Pendidikan FIP  
6.Mahasiswa yang bersangkutan  
Universitas Negeri Yogyakarta

# Lampiran 2

## Surat Keterangan Pelaksaan Penelitian



TAMAN KANAK-KANAK 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL  
KARANGKAJEN YOGYAKARTA  
ALAMAT: KARANGKAJEN, MG III/ 923 YOGYAKARTA

**SURAT KETERANGAN**  
NO.04/2014

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala TK ABA Karangkajen Yogyakarta, menerangkan bahwa:

Nama	:	Retno Setiawati
NIM	:	10111247016
Program Studi/Jurusan	:	PPSD/ PG PAUD
Fakultas	:	Ilmu Pendidikan
Universitas	:	Universitas Negeri Yogyakarta

Mahasiswa yang tersebut di atas akan mengadakan Penelitian Tindakan Kelas di TK ABA Karangkajen Yogyakarta, pada semester I Tahun Ajaran 2013-2014 dengan judul " UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KELOMPOK A2 TK ABA KARANGKAJEN YOGYAKARTA MELALUI PERMAINAN (GAME) "

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 26 Oktober 2013  
Kepala TK ABA Karangkajen

Wimantini S. Pd



## Lampiran 3

### Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok A2

Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak Kelompok A2

No	Nama Anak	Kegiatan												Jumlah Skor	Kriteria				
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4			Hari Ke-5					
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Ab																		
2	Raf																		
3	Akb																		
4	Lin																		
5	Ezr																		
6	Nfs																		
7	Ary																		
8	Hn																		
9	Ltf																		
10	Zhr																		
11	Nd																		
12	Dvn																		
13	Kai																		
14	Ark																		
15	Bi																		
16	Nbl																		
17	Adln																		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria :

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6

Mulai Berkembang (MB) : 7-12

Belum Berkembang (BB) : 13-18

## Lampiran 4

### Rubrik Penilaian Keterampilan Sosial

**Rubrik Penilaian Keterampilan Sosial**

<b>No</b>	<b>Indikator</b>	<b>Skor</b>	<b>Deskripsi</b>	<b>Kriteria</b>
1	Bekerjasama dengan teman	3	<p>Jika anak tanpa diminta gurudapat bekerjasama dengan teman dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- membereskan mainan</li> <li>- menata sepatu pada rak sepatu</li> <li>- mengisi pola gambar binatang dengan kertas</li> <li>- membangun dengan kepingan balok menjadi sebuah bangunan yang utuh</li> <li>- menyortir bombik yang tercampur</li> <li>- memasang puzzle gambar binatang</li> </ul>	Berkembang Sesuai Harapan
		2	<p>Jika anak mulai dapat bekerjasama dengan teman setelah diminta guru dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- membereskan mainan</li> <li>- menata sepatu pada rak sepatu</li> <li>- mengisi pola gambar binatang dengan kertas</li> <li>- membangun dengan kepingan balok menjadi sebuah bangunan yang utuh</li> </ul>	Mulai Berkembang

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- menyortir bombik yang tercampur</li> <li>- memasang puzzle gambar binatang</li> </ul>	
		1	<p>Jika anak belum dapat bekerjasama dengan teman tanpa diminta ataupun setelah diminta guru dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- membersikan mainan</li> <li>- menata sepatu pada rak sepatu</li> <li>- mengisi pola gambar binatang dengan kertas</li> <li>- membangun dengan kepingan balok menjadi sebuah bangunan yang utuh</li> <li>- menyortir bombik yang tercampur</li> <li>- memasang puzzle gambar binatang</li> </ul>	Belum Berkembang
2	Mudah Bergaul	3	<p>Jika anak dapat bermain dengan siapa saja, baik teman lama ataupun teman yang baru dalam bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ular naga</li> <li>- lempar tangkap bola</li> <li>- congklak</li> <li>- pesan berantai</li> <li>- memainkan sebuah peran</li> <li>- bebas saat istirahat</li> </ul>	Berkembang Sesuai Harapan

		2	<p>Jika anak dapat bermain hanya dengan teman yang dirasa dekat dengan anak saat bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ular naga</li> <li>- lempar tangkap bola</li> <li>- congklak</li> <li>- pesan berantai</li> <li>- memainkan sebuah peran</li> <li>- bebas saat istirahat</li> </ul>	Mulai Berkembang
		1	<p>Jika anak belum mampu terlibat aktif dalam bermain dari awal sampai akhir (hanya melihat saja) saat ada teman sedang bermain:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ular naga</li> <li>- lempar tangkap bola</li> <li>- congklak</li> <li>- pesan berantai</li> <li>- memainkan sebuah peran</li> <li>- bebas saat istirahat</li> </ul>	Belum Berkembang

3	Mau berbagi dengan teman	3	Jika anak mau berbagi dengan teman tanpa harus diingatkan guru dalam: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbagi makanan saat istirahat</li> <li>- Berbagi tempat duduk yang sengaja kursinya dibuat terbatas</li> <li>- Berbagi kertas dan lem saat mengisi pola</li> <li>- Berbagi leggo saat bermain projek membangun</li> <li>- Berbagi krayon saat mewarnai ketika adateman yang lupa membawa</li> </ul>	Berkembang Sesuai Harapan
		2	Jika anak mau berbagi dengan teman setelah diingatkan guru dalam kegiatan: <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbagi makanan saat istirahat</li> <li>- Berbagi tempat duduk yang sengaja kursinya dibuat terbatas</li> <li>- Berbagi kertas dan lem saat mengisi pola</li> <li>- Berbagi leggo saat bermain projek membangun</li> <li>- Berbagi krayon saat mewarnai ketika adateman yang lupa membawa</li> </ul>	Mulai Berkembang

		1	<p>Jika anak belum mau berbagi dengan teman tanpa diingatkan ataupun setelah diingatkan guru dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Berbagi makanan saat istirahat</li> <li>- Berbagi tempat duduk yang sengaja kursinya dibuat terbatas</li> <li>- Berbagi kertas dan lem saat mengisi pola</li> <li>- Berbagi leggo saat bermain projek membangun</li> <li>- Berbagi krayon saat mewarnai ketika adateman yang lupa membawa</li> </ul>	Belum Berkembang
4	Tolong menolong sesama teman	3	<p>Jika anak dapat menolong teman atau guru yang menbutuhkan bantuan dengan senang hati tanpa diminta guru dalam</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengambilkan tabungan yang jatuh</li> <li>- menggantengkan baju teman yang belum bisa</li> <li>- meminjamkan krayon teman yang lupa membawa</li> <li>- mengambilkan obat saat ibu guru atau teman sedang sakit</li> <li>- menaruh kembali tas teman yang terjatuh</li> <li>- memberikan buku tabungan kelas lain saat terbawa di kelasA2</li> </ul>	Berkembang Sesuai Harapan

		2	<p>Jika anak mampu menolong teman yang membutuhkan jika ada guru saja atau setelah diingatkan guru dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengambilkan tabungan yang jatuh</li> <li>- menggantengkan baju teman yang belum bisa</li> <li>- meminjamkan krayon teman yang lupa membawa</li> <li>- mengambilkan obat saat ibu guru atau teman sedang sakit</li> <li>- menaruh kembali tas teman yang terjatuh</li> <li>- memberikan buku tabungan kelas lain saat terbawa di kelasA2</li> </ul>	Mulai Berkembang
		1	<p>Jika anak belum mampu menolong teman atau yang membutuhkan meskipun sudah diingatkan atau diminta guru dalam:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mengambilkan tabungan yang jatuh</li> <li>- menggantengkan baju teman yang belum bisa</li> <li>- meminjamkan krayon teman yang lupa membawa</li> <li>- mengambilkan obat saat ibu guru atau teman sedang sakit</li> <li>- menaruh kembali tas teman yang terjatuh</li> </ul>	Belum Berkembang

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- memberikan buku tabungan kelas lain saat terbawa di kelasA2</li> </ul>	
5	Dapat mentaati peraturan yang berlaku	3	<p>Jika anak mau mentaati peraturan yang telah disepakati baik ada ataupun tidak ada guru dalam dalam kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cuci tangan sebelum makan</li> <li>- menaruh sepatu pada rak sepatu</li> <li>- Membuang sampah pada tempatnya</li> <li>- mengembalikan alat tulis pada tempatnya</li> <li>- tidak mengganggu teman saat belajar</li> <li>- menaruh hasil karya pada lokermasing-masing</li> </ul>	Berkembang Sesuai Harapan
		2	<p>Jika anak mau mentaati peraturan yang telah disepakati ketika ada guru saja dalam dalam kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- cuci tangan sebelum makan</li> <li>- menaruh sepatu pada rak sepatu</li> <li>- Membuang sampah pada tempatnya</li> <li>- mengembalikan alat tulis pada tempatnya</li> <li>- tidak mengganggu teman saat belajar</li> <li>- menaruh hasil karya pada lokermasing-masing</li> </ul>	Mulai Berkembang

		1	<p>Jika anak belum dapat mentaati peraturan yang telah disepakati baik ada ataupun tidak ada guru dalam kegiatan:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- cuci tangan sebelum makan</li><li>- menaruh sepatu pada rak sepatu</li><li>- Membuang sampah pada tempatnya</li><li>- mengembalikan alat tulis pada tempatnya</li><li>- tidak mengganggu teman saat belajar</li><li>- menaruh hasil karya pada loker masing-masing</li></ul>	Belum Berkembang
--	--	---	--	------------------

# Lampiran 5

## Lembar Rekap Data Observasi

**Lembar Rekap Data Observasi**  
**Keterampilan Sosial Anak TK ABA Karangkajen Kelompok A2**

No	Nama	Indikator Keterampilan Sosial														Jumlah skor	Kriteria	
		Kerja sama			Mudah bergaul			Mau berbagi			Tolong menolong			Dapat mengikuti aturan permainan				
		BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB		
1	Ab	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
2	Raf																	
3	Akb																	
4	Lin																	
5	Ez																	
6	Nis																	
7	Ary																	
8	Hn																	
9	Lif																	
10	Zhr																	
11	Nd																	
12	Dvn																	
13	Kai																	
14	Ark																	
15	Bi																	
16	Nbl																	
17	Audl																	
Jumlah																		
Rata-rata																		
Percentase																		

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

## Lampiran 6

### Rekap Data Observasi Sebelum Tindakan

**Rekap Data Observasi Sebelum Tindakan**  
**Keterampilan Sosial Anak TK ABA Karangkajen Kelompok A2**  
**Hari/Tanggal : Sabtu, 2 November 2013**

No	Nama	Indikator Keterampilan Sosial												Jumlah skor	Kriteria		
		Kerja sama			Mudah bergaul			Mau berbagi			Tolong menolong			Dapat mengikuti aturan permainan			
		BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	
1	Ab	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
2	Raf															5 BB	
3	Akb															5 BB	
4	Lin	v						v			v			v		8 MB	
5	Ez		v			v		v			v			v		6 MB	
6	Nfs	v				v		v			v			v		7 MB	
7	Ary	v			v			v			v			v		9 MB	
8	Hn		v			v		v			v			v		5 BB	
9	Ltf	v			v			v			v			v		7 MB	
10	Zhr	v		v				v			v			v		6 MB	
11	Nd		v			v		v			v			v		5 BB	
12	Dvn	v				v		v			v			v		8 MB	
13	Kai					v		v			v			v		5 BB	
14	Ark	v			v			v			v			v		10 MB	
15	Bi		v			v		v			v			v		5 BB	
16	Nbl		v			v		v			v			v		5 BB	
17	Audl		v			v		v			v			v		5 BB	
Jumlah		0	6	11	0	4	13	0	5	12	0	4	13	0	4	13	106
Rata-rata		0	0,35	0,65	0	0,24	0,76	0	0,29	0	0	0,24	0,71	0	0,24	0,76	6,24
Persentase		0%	35,00%	65,00%	0%	24,00%	76,00%	0%	29,00%	71,00%	0%	24,00%	71,00%	0%	24,00%	76,00%	62%

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

## Lampiran 7

### Hasil Observasi Tindakan Siklus I

No	Nama Anak	Kegiatan																		Jumlah Skor	Kriteria		
		membereskan mainan			menata sepatu di rak sepatu			mengisi pola dengan potongan kertas			menbangun dengan balok			menyortir bombik			memasang puzzle						
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4			Hari Ke-5			Hari Ke-6						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Ab		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
2	Raf		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
3	Akb		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
4	Lin		v				v			v			v			v			v	7	Mulai Berkembang		
5	Ezr		v				v			v			v			v			v	8	Mulai Berkembang		
6	Nfs		v				v			v			v			v			v	7	Mulai Berkembang		
7	Ary		v				v			v			v			v			v	7	Mulai Berkembang		
8	Hn		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
9	Ltf		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
10	Zhr		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
11	Nd		v		v			v		v			v			v			v	8	Mulai Berkembang		
12	Dvn	v				v			v		v			v			v			v	8	Mulai Berkembang	
13	Kai		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
14	Ark		v		v		v			v			v			v			v	9	Mulai Berkembang		
15	Bi		v				v			v			v			v			v	8	Mulai Berkembang		
16	Nbl		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		
17	Adln		v				v			v			v			v			v	6	Belum Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6  
 Mulai Berkembang (MB) : 7-12  
 Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi

Tindakan Siklus I pada Indikator Mudah Bergaul

Hari/Tanggal : Kamis, 7 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan																		Jumlah Skor	Kriteria		
		Bermain ular naga			lempar tangkap			Bermain			Pesan Berantai			Bermain Peran			Bermain bebas saat						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Ab		v			v		v			v			v		v				7	Mulai Berkembang		
2	Raf		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
3	Akb		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
4	Lin		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
5	Ezr		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
6	Nfs		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
7	Ary		v			v		v			v			v		v				7	Mulai Berkembang		
8	Hn		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
9	Ltf		v			v		v			v			v		v				7	Mulai Berkembang		
10	Zhr	v				v		v			v			v		v				8	Mulai Berkembang		
11	Nd		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
12	Dvn		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
13	Kai		v		v		v			v			v		v					10	Mulai Berkembang		
14	Ark	v			v		v			v			v		v					13	Berkembang Sesuai Harapan		
15	Bi	v			v		v			v			v		v					10	Mulai Berkembang		
16	Nbl		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		
17	Adln		v			v		v			v			v		v				6	Belum Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6  
 Mulai Berkembang (MB) : 7-12  
 Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi  
Tindakan Siklus I pada Indikator Mau Berbagi

Hari/ Tanggal : Jumat, 8 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan																		Jumlah Skor	Kriteria		
		Berbagi makanan			Berbagi tempat duduk			Berbagi kertas dalam mengisi pola			Berbagi makanan			Berbagi Lego			Berbagi Krayon						
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4			Hari Ke-5			Hari Ke-6						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Ab				v			v			v			v			v			6	Belum Berkembang		
2	Raf				v			v			v			v			v			6	Belum Berkembang		
3	Akb				v			v			v			v			v			6	Belum Berkembang		
4	Lin				v			v			v			v			v			8	Mulai Berkembang		
5	Ezr				v			v			v			v			v			8	Mulai Berkembang		
6	Nfs				v			v			v			v			v			9	Mulai Berkembang		
7	Ary				v			v			v			v			v			10	Mulai Berkembang		
8	Hn				v			v			v			v			v			9	Mulai Berkembang		
9	Ltf				v			v			v			v			v			7	Mulai Berkembang		
10	Zhr				v			v			v			v			v			7	Mulai Berkembang		
11	Nd				v			v			v			v			v			6	Belum Berkembang		
12	Dvn				v			v			v			v			v			10	Mulai Berkembang		
13	Kai				v			v			v			v			v			9	Mulai Berkembang		
14	Ark				v			v			v			v			v			11	Mulai Berkembang		
15	Bi				v			v			v			v			v			6	Belum Berkembang		
16	Nbl				v			v			v			v			v			6	Belum Berkembang		
17	Adln				v			v			v			v			v			7	Mulai Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6  
Mulai Berkembang (MB) : 7-12  
Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi  
Tindakan Siklus I pada Indikator Tolong menolong

Hari/Tanggal : Sabtu, 9 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan																		Jumlah Skor	Kriteria		
		Mengambilkan buku tabungan yang jatuh			mengkancangkan baju teman yang belum bisa			meminjamai krayon teman yang lupa membawa			mengambilkan obat saat ibu guru sakit			menaruh kembali tas teman yang jatuh			memberikan buku tabungan kelas lain yang terbawa di A2						
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4			Hari Ke-5			Hari Ke-6						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Ab			v			v			v			v			v		v		7	Mulai Berkembang		
2	Raf			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
3	Akb			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
4	Lin			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
5	Ezr			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
6	Nfs			v			v			v			v			v		v		8	Mulai Berkembang		
7	Ary	v			v			v			v			v			v		v		7	Mulai Berkembang	
8	Hn			v			v			v			v			v		v		7	Mulai Berkembang		
9	Ltf			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
10	Zhr			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
11	Nd			v			v			v			v			v		v		9	Mulai Berkembang		
12	Dvn			v			v			v			v			v		v		7	Mulai Berkembang		
13	Kai			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
14	Ark			v		v			v			v			v		v		10	Mulai Berkembang			
15	Bi			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
16	Nbl			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		
17	Adln			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6

Mulai Berkembang (MB) : 7-12

Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi  
Tindakan Siklus I pada Indikator Dapat Mentaati Aturan

Hari/Tanggal : Senin, 11 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan														Jumlah Skor	Kriteria			
		Cuci tangan sebelum makan			menaruh sepatu pada tempatnya			membuang sampah pada tempatnya			mengembalikan alat tulis pada tempatnya			tidak mengganggu teman saat belajar						
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4			Hari Ke-5						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	1			
1	Ab		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
2	Raf		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
3	Akb		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
4	Lin		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
5	Ezr		v			v			v		v			v			v	8 Mulai Berkembang		
6	Nfs		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
7	Ary	v			v			v		v			v			v	7 Mulai Berkembang			
8	Hn		v			v			v		v			v			v	9 Mulai Berkembang		
9	Ltf		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
10	Zhr		v			v			v		v			v			v	7 Mulai Berkembang		
11	Nd	v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang			
12	Dvn	v			v		v		v		v		v			v	9 Mulai Berkembang			
13	Kai		v			v			v		v			v			v	9 Mulai Berkembang		
14	Ark		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
15	Bi		v			v			v		v			v			v	9 Mulai Berkembang		
16	Nbl		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		
17	Adln		v			v			v		v			v			v	6 Belum Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6  
Mulai Berkembang (MB) : 7-12  
Belum Berkembang (BB) : 13-18

## Lampiran 8

### Rekap Data Observasi Tindakan Siklus I

**Rekap Data Observasi Tindakan Siklus I**  
**Keterampilan Sosial Anak TK ABA Karangkajen Kelompok A2**  
**Hari/Tanggal :Senin, 11 November 2013**

No	Nama	Indikator Keterampilan Sosial															Jumlah skor	Kriteria		
		Kerja sama			Mudah bergaul			Mau berbagi			Tolong menolong			Dapat mengikuti aturan permainan						
		BSB	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1			
1	Ab		v				v			v				v			7 MB			
2	Raf		v			v			v			v			v		5 BB			
3	Akb		v			v			v			v			v		5 BB			
4	Lin	v			v		v		v			v		v			8 MB			
5	Ez	v			v		v		v			v			v		7 MB			
6	Nfs	v			v		v		v			v		v			9 MB			
7	Ary	v			v		v		v			v		v			10 MB			
8	Hn		v		v		v		v			v			v		7 MB			
9	Ltf		v		v		v		v			v		v			8 MB			
10	Zhr		v		v		v		v			v		v			7 MB			
11	Nd	v			v		v		v			v		v			8 MB			
12	Dvn	v			v		v		v			v		v			9 MB			
13	Kai		v		v		v		v			v		v			7 MB			
14	Ark	v		v		v		v		v		v		v			11 MB			
15	Bi	v			v			v			v		v		v		7 MB			
16	Nbl		v		v		v		v			v		v			5 BB			
17	Audl				v		v		v			v		v			6 MB			
Jumlah		0	8	9	1	6	10	0	11	6	0	7	10	0	7	10	126			
Rata-rata		0	0,47	0,53	0,06	0,35	0,59	0	0,65	0,35	0	0,41	0,59	0	0,41	0,59				
Persentase		0%	47,00%	53,00%	6,00%	35,00%	59,00%	0%	65,00%	35,00%	0%	41,00%	59,00%	0%	41,00%	59,00%				

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

## Lampiran 9

### Hasil Observasi Tindakan Siklus II

Hasil Observasi  
Tindakan Siklus II pada Indikator Dapat Bekerja Sama dengan Teman

Hari/ Tanggal : Kamis, 14 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan																		Jumlah Skor	Kriteria		
		membereskan mainan			menata sepatu di rak sepatu			mengisi pola dengan potongan kertas			menbangun dengan balok			menyortir bombik			memasang puzzle						
		Hari Ke-1		Hari Ke-2		Hari Ke-3		Hari ke-4		Hari Ke-5		Hari Ke-6		Hari Ke-7		Hari Ke-8		Hari Ke-9					
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Ab	v				v		v		v		v		v		v		v		8	Mulai Berkembang		
2	Raf		v			v		v			v			v		v		v		8	Mulai Berkembang		
3	Akb		v			v		v		v		v			v		v		v	7	Mulai Berkembang		
4	Lin	v				v		v		v			v		v		v		v	14	Berkembang Sesuai Harapan		
5	Ezr		v		v			v		v			v		v		v		v	10	Mulai Berkembang		
6	Nfs	v			v			v		v			v		v		v		v	13	Berkembang Sesuai Harapan		
7	Ary	v			v		v			v		v		v		v		v		15	Berkembang Sesuai Harapan		
8	Hn	v			v			v			v			v		v		v		9	Mulai Berkembang		
9	Ltf		v		v			v		v			v		v		v		v	14	Berkembang Sesuai Harapan		
10	Zhr	v			v		v			v			v		v		v		v	15	Berkembang Sesuai Harapan		
11	Nd	v			v			v		v			v		v		v		v	15	Berkembang Sesuai Harapan		
12	Dvn	v			v			v		v			v			v		v		16	Berkembang Sesuai Harapan		
13	Kai	v			v		v			v			v		v		v		v	15	Berkembang Sesuai Harapan		
14	Ark	v			v		v			v			v		v		v		v	18	Berkembang Sesuai Harapan		
15	Bi		v		v			v	v				v		v		v		v	11	Mulai Berkembang		
16	Nbl	v			v			v			v			v		v		v		13	Berkembang Sesuai Harapan		
17	Adln		v		v			v			v			v		v		v		7	Mulai Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6

Mulai Berkembang (MB) : 7-12

Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi  
Tindakan Siklus II pada Indikator Mudah Bergaul

Hari/Tanggal : Jumat, 15 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan																		Jumlah Skor	Kriteria		
		Bermain ular naga			lempar tangkap			Bermain			Pesan Berantai			Bermain Peran			Bermain bebas saat						
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4			Hari Ke-5			Hari Ke-6						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Ab		v		v			v			v			v			v			10	Mulai Berkembang		
2	Raf		v		v			v			v			v			v			9	Mulai Berkembang		
3	Akb		v			v		v			v			v			v			6	Belum Berkembang		
4	Lin	v			v		v			v			v			v			v		15	Berkembang Sesuai Harapan	
5	Ezr	v			v			v			v			v			v			12	Mulai Berkembang		
6	Nfs	v			v			v			v			v			v			12	Mulai Berkembang		
7	Ary	v		v				v			v			v			v			14	Berkembang Sesuai Harapan		
8	Hn	v			v		v			v			v			v			v		14	Berkembang Sesuai Harapan	
9	Ltf	v		v		v			v			v			v			v			17	Berkembang Sesuai Harapan	
10	Zhr	v			v		v			v			v			v			v		16	Berkembang Sesuai Harapan	
11	Nd	v			v			v			v			v			v			v		11	Mulai Berkembang
12	Dvn		v			v		v			v			v			v			v		9	Mulai Berkembang
13	Kai	v		v				v		v			v			v			v		16	Berkembang Sesuai Harapan	
14	Ark	v			v			v		v			v			v			v		15	Berkembang Sesuai Harapan	
15	Bi	v			v		v			v			v			v			v		11	Mulai Berkembang	
16	Nbl		v		v				v		v			v			v			v		10	Mulai Berkembang
17	Adln		v			v			v			v			v			v		v		6	Belum Berkembang

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6  
Mulai Berkembang (MB) : 7-12  
Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi  
Tindakan Siklus II pada Indikator Mau Berbagi

Hari/ Tanggal : Sabtu, 16 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan														Jumlah Skor	Kriteria								
		Berbagi makanan			Berbagi tempat			Berbagi kertas dalam			Berbagi makanan			Berbagi Lego			Berbagi Krayon								
		Hari Ke-1		Hari Ke-2		Hari Ke-3		Hari ke-4		Hari Ke-5		Hari Ke-6		BSH		MB		BB		BSH		MB		BB	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Ab	v			v			v			v			v			v			v			12	Mulai Berkembang	
2	Raf		v	v				v			v			v			v			v			12	Mulai Berkembang	
3	Akb		v		v			v			v			v			v			v			11	Mulai Berkembang	
4	Lin	v			v			v			v			v			v			v			12	Mulai Berkembang	
5	Ezr	v			v	v				v			v			v	v			v			15	Berkembang Sesuai Harapan	
6	Nfs	v		v	v			v			v	v					v			v			15	Berkembang Sesuai Harapan	
7	Ary	v			v	v			v			v			v		v			v			16	Berkembang Sesuai Harapan	
8	Hn		v	v				v			v			v			v			v			11	Mulai Berkembang	
9	Ltf	v			v	v			v			v			v		v			v			11	Mulai Berkembang	
10	Zhr	v			v	v			v			v			v		v			v			17	Berkembang Sesuai Harapan	
11	Nd	v		v				v			v			v			v			v			16	Berkembang Sesuai Harapan	
12	Dvn	v			v			v			v			v		v	v			v			13	Berkembang Sesuai Harapan	
13	Kai	v		v			v			v			v			v			v			15	Berkembang Sesuai Harapan		
14	Ark	v			v	v			v			v			v	v	v			v			16	Berkembang Sesuai Harapan	
15	Bi	v			v	v			v			v			v	v	v			v			14	Berkembang Sesuai Harapan	
16	Nbl		v		v	v		v			v			v		v	v		v			10	Mulai Berkembang		
17	Adln	v			v			v			v			v		v	v		v			10	Mulai Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6

Mulai Berkembang (MB) : 7-12

Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi  
Tindakan Siklus II pada Indikator Tolong Menolong

Hari/ Tanggal: Senin, 18 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan																		Jumlah Skor	Kriteria		
		Mengambilkan buku tabungan yang jatuh			mengkancangkan baju teman yang belum bisa			meminjamai krayon teman yang lupa membawa			mengambilkan obat saat ibu guru sakit			menaruh kembali tas teman yang jatuh			memberikan buku tabungan kelas lain yang terbawa di A2						
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4			Hari Ke-5			Hari Ke-6						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1				
1	Ab	v			v		v		v		v		v		v		v		v	16	Berkembang Sesuai harapan		
2	Raf	v			v		v		v		v		v		v		v		v	12	Mulai Berkembang		
3	Akb	v			v		v		v		v		v		v		v		v	12	Mulai Berkembang		
4	Lin	v		v				v		v				v		v		v		14	Berkembang Sesuai harapan		
5	Ezr		v		v		v		v		v		v		v		v		v	11	Mulai Berkembang		
6	Nfs	v			v		v		v		v		v		v		v		v	12	Mulai Berkembang		
7	Ary	v			v		v		v		v		v		v		v		v	12	Mulai Berkembang		
8	Hn	v			v		v		v		v		v		v		v		v	15	Berkembang Sesuai harapan		
9	Ltf	v		v		v		v		v		v		v		v		v		17	Berkembang Sesuai harapan		
10	Zhr	v			v		v		v		v		v		v		v		v	12	Mulai Berkembang		
11	Nd	v			v		v		v		v		v		v		v		v	13	Berkembang Sesuai harapan		
12	Dvn	v			v		v		v		v		v		v		v		v	14	Berkembang Sesuai harapan		
13	Kai	v			v		v		v		v		v		v		v		v	12	Mulai Berkembang		
14	Ark	v		v		v		v		v		v		v		v		v		16	Berkembang Sesuai harapan		
15	Bi	v			v		v		v		v		v		v		v		v	12	Mulai Berkembang		
16	Nbl		v		v		v		v		v		v		v		v		v	11	Mulai Berkembang		
17	Adln		v		v		v		v		v		v		v		v		v	10	Mulai Berkembang		

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6  
Mulai Berkembang (MB) : 7-12  
Belum Berkembang (BB) : 13-18

Hasil Observasi

Tindakan Siklus II pada Indikator Dapat Mentaati Aturan

Hari/ Tanggal : Selasa, 19 November 2013

No	Nama Anak	Kegiatan												Jumlah Skor	Kriteria		
		Cuci tangan sebelum makan			menaruh sepatu pada tempatnya			membuang sampah pada tempatnya			mengembalikan alat tulis pada tempatnya						
		Hari Ke-1			Hari Ke-2			Hari Ke-3			Hari ke-4						
		BSH	MB	BB	BSH	BB	MB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	
1	Ab	v			v			v			v			v		12	Mulai Berkembang
2	Raf		v		v			v			v			v		11	Mulai Berkembang
3	Akb	v			v			v			v			v		11	Mulai Berkembang
4	Lin	v			v			v			v			v		15	Berkembang Sesuai Harapan
5	Ezr		v		v			v			v			v		10	Mulai Berkembang
6	Nfs	v			v			v			v			v		13	Berkembang Sesuai Harapan
7	Ary	v			v			v			v			v		15	Berkembang Sesuai Harapan
8	Hn	v			v			v			v			v		17	Berkembang Sesuai Harapan
9	Ltf		v		v			v			v			v		6	Belum Berkembang
10	Zhr	v			v			v			v			v		12	Mulai Berkembang
11	Nd	v			v			v			v			v		15	Berkembang Sesuai Harapan
12	Dvn	v			v			v			v			v		13	Berkembang Sesuai Harapan
13	Kai		v		v			v			v			v		11	Mulai Berkembang
14	Ark	v			v			v			v			v		11	Mulai Berkembang
15	Bi	v			v			v			v			v		12	Mulai Berkembang
16	Nbl	v			v			v			v			v		12	Mulai Berkembang
17	Adln		v		v			v			v			v		6	Belum Berkembang

Rentang Skor Keterampilan Sosial dari enam hari observasi:

Kriteria:

Berkembang Sesuai Harapan (BSH) : 0-6

Mulai Berkembang (MB) : 7-12

Belum Berkembang (BB) : 13-18

## Lampiran 10

### Rekap Data Observasi Tindakan Siklus II

**Rekap Data Observasi Tindakan Siklus II**  
**Keterampilan Sosial Anak TK ABA Karangkajen Kelompok A2**  
**Hari/Tanggal :Selasa, 19 November 2013**

No	Nama	Indikator Keterampilan Sosial															Jumlah skor	Kriteria		
		Kerja sama			Mudah bergaul			Mau berbagi			Tolong menolong			Dapat mengikuti aturan permainan						
		BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB	BSH	MB	BB				
1	Ab	v			v			v			v			v			11	BSH		
2	Raf	v			v			v			v			v			10	MB		
3	Akb	v				v		v			v			v			9	MB		
4	Lin	v			v			v			v			v			14	BSH		
5	Ez	v			v			v			v			v			14	BSH		
6	Nfs	v			v			v			v			v			11	BSH		
7	Ary	v			v			v			v			v			13	BSH		
8	Hn	v			v			v			v			v			13	BSH		
9	Ltf	v			v			v			v			v			13	BSH		
10	Zhr	v			v			v			v			v			12	BSH		
11	Nd	v			v			v			v			v			13	BSH		
12	Dvn	v			v			v			v			v			14	BSH		
13	Kai	v			v			v			v			v			14	BSH		
14	Ark	v			v			v			v			v			13	BSH		
15	Bi	v			v			v			v			v			14	BSH		
16	Nbl	v			v			v			v			v			11	BSH		
17	Audl	v				v		v			v			v			11	BSH		
Jumlah		10	7	0	7	8	2	9	7	1	7	10	0	6	9	2	205			
Rata-rata		0,59	0,41	0	0,41	0,47	0,12	0,53	0,47	0	0,41	0,59	0	0,35	0,53	0,12				
Persentase		59,00%	41,00%	0%	41,00%	47,00%	12,00%	53,00%	47,00%	0,00%	41,00%	59,00%	0%	35,00%	53,00%	12,00%				

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

MB : Mulai Berkembang

BB : Belum Berkembang

## Lampiran 11

### Rencana Kegiatan Harian (RKH)

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELompOK : A2  
Semester / Mg / Hari Ke : I/ XII/ 1

TEMA/SUB TEMA : Binatang/ Macam-macam binatang  
Hari / Tgl / Waktu : Sabtu, 2 November 213

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERTAMA				ANALISIS				PERBAIKAN	PENGAYAAN		
					HASIL				ANALISIS							
					*	**	***	****	*	**	***	****				
nengucapkan dengan fasih 2 kalimat syahadat dan artinya PAI-1)	I. KEGIATAN AWAL ± 45 MENIT * Doa, salam * mengucapkan dengan fasih 2 kalimat syahadat	* anak dapat mengucapkan 2 kalimat syahadat dengan fasih	guru, anak	urjuk kerja												
menyebutkan agama yang dianut (NAM-1.1.2/ PKB Kecintaan terhadap Tuhan ME-2)	* tanya jawab tentang agama yang dianut anak	* anak mengetahui agama yang dianutnya	guru, anak	percakapan												
melakukan 3-5 perintah secara berurutan dengan benar (B-1.1/PKB Percaya diri-4)	II KEGIATAN INTI ± 60 MENIT * PT. menghubungkan bagian tubuh binatang sesuai dengan fungsinya	* anak dapat melakukan 3 perintah secara berurutan	buku tulis, pensil	penugasan												
menyebutkan perbedaan fungsi dari berbagai benda (K-1.1.3/ PKB Percaya diri-8)	* PT. menghubungkan benda sesuai dengan fungsinya	* anak mengetahui fungsi berbagai benda	LKA, pensil	Penugasan												
nencetak dengan berbagai media (jari,kuas,pelepas pisang,daun,bulu ayam) dengan rapi (FMH-6.1.4/PKB Creatif-1)	* mencetak dengan pelepas pisang menjadi bentuk binatang	* anak dapat berkreasi dengan berbagai media	kertas gambar, pewarna makanan, pelepas pisang, air	hasil karya												
nau bermain dengan teman SE-1.1.2/PKB Rendah hati-1)	III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT * Bermain bebas	* anak dapat bermain dengan teman tanpa berebut	slop baik 2 anak	observasi												

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN					ANALISIS					PERBAIKAN	PENGAYAAN		
					ANAK HASIL					ANALISIS								
					*	**	***	****	*	*	**	***	****	*				
	IV KEGIATAN AKHIR ± 45 MENIT  berjalan mundur,berjalan di atas papan titian,berjalan dengan jinjit,berjalan dengan tumit sambil membawa beban (FMK-1.1.1/PKB Percaya diri-6 menyebutkan 3 gambar sesuai unsur lambang 'aisyiyah (matahari, syahadat dan tulisan aisyiyah) (K/K-11)	<ul style="list-style-type: none"> <li>PL. berjalan dengan jinjit sambil membawa piring plastik di kedua tangan</li> <li>Tanya jawab unsur lambang 'aisyiyah (matahari bersinar 12, 2 kalimat syahadat, tulisan 'aisyiyah)</li> <li>Diskusi, doa pulang, salam</li> <li>Pesan guru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* melatih keseimbangan badan anak</li> <li>* Buku pegangan ke'aisyiyahan</li> </ul>	balok kecil, anak unjuk kerja														

YOGYAKARTA, 30 Oktober 2013

Guru Kelas

Maryati, S. Pd

jumlah anak 1 kelas :  
 s :  
 i :  
 a :  
 jumlah anak yang hadir :


  
 KEPALA SEKOLAH  
 WINARNI, S.Pd.  
 MERCANGSAN YOGYAKARTA

RENCANA KEGIATAN HARIAN											
INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN JUJUK		ANALISIS			PERBAIKAN	PENGAYAAN
					HASIL				*****		
					*	**	***	****	*	**	***
mengenal asmaul husna (PAI-13) Bercakap-cakap cara menghormati orang tua atau orang yang lebih tua (NAM-3.2.1/PKB Toleransi dan cinta damai- )	<p>I. KEGIATAN AWAL</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Doa, salam</li> <li>* menyebutkan macam-macam asmaul husna</li> <li>* bercakap-cakap tentang cara menghormati guru atau orang yang lebih tua</li> </ul> <p>menendang bola ke depan dan ke belakang (bermain bola) (FMK-2.1.1/PKB Percaya diri-6)</p> <p>Meniru melipat kertas sederhana (1-7 lipatan) (FMH-7.1.2/PKB Kreatif- )</p> <p>menjawab tentang keterangan (B-14.1.1/PKB Percaya diri- )</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* anak hafal asmaul husna dan artinya</li> <li>* anak mengetahui dan mengerti adap menghormati orang yang lebih tua</li> </ul> <p>II KEGIATAN INTI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* menendang bola ke depan dan ke belakang</li> <li>* melipat kertas menjadi bentuk katak</li> <li>* Tj. Tentang peralatan sekolah dan menggambar peralatan sekolah</li> <li>* Bermain, cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan</li> </ul> <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>guru, anak</li> <li>guru, anak</li> <li>bola besar, guru, anak</li> <li>kertas lipat, lem, buku tempel, anak, guru</li> <li>anak, buku gambar, pensil</li> <li>alat bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>unjuk kerja</li> <li>percakapan</li> <li>unjuk kerja</li> <li>hasil karya</li> <li>hasil karya</li> <li>observasi</li> </ul>							

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN				ANALISIS				PERBAIKAN	PENGAYAAN		
					HASIL				ANALISIS							
					*	**	***	****	*	**	***	****				
* mengajak teman untuk mentaati aturan yang berlaku (SE- 5.1.1/PKB Disiplin- )	IV KEGIATAN AKHIR ± 30 MENIT * PL mengajak teman untuk * bercakap-cakap cara mentaati aturan bermain alir mengalir bola pingpong dan prtek langsung memainkannya  * Diskusi, doa pulang, salam * Pesan guru	* anak dapat bermain * anak mengetahui tata tertib di sekolah	guru, anak, alat guru, anak	observasi Percakapan												
jumlah anak 1 kelas	:															
s	:															
i	:															
a	:															
jumlah anak yang hadir	:															

YOGYAKARTA, 1 November 2013

GURU KELAS

MARYATI, S. Pd



### RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELLOMPOK : A2  
Semester / Mg / Hari Ke : I/ XII/ 3

TEMA/SUB TEMA : Binatang/ Macam-macam Binatang  
Hari / Tgl / Waktu : Selasa, 5 November 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK		ANALISIS				PERBAIKAN	PENGAYAAN
					HASIL		*					
					*	**	***	****	*	**	***	****
	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 45 MENIT</p> <p>Mengucapkan dengan fasih dan hafal beberapa surat pendek dalam alqur'an (PAI-11)</p> <p>Menari/senam menurut musik yang di dengar (FMK-2.1.5/PKB Percaya diri-3)</p> <p>mengungkapkan sebab akibat, misal: mengapa sakit gigi? Mengapa kita lapar? (K-4.1.1/PKB Toleransi dan cinta damai-1)</p> <p>sabar menunggu giliran (SE-3.1.1/PKB Kerja keras-4)</p> <p>membuat lingkaran, segitiga dan bujur sangkar dengan rapi (FMH-7.1.4/PKB Kerja keras-3)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Doa, salam</li> <li>* mengucapkan dengan fasih surat al kautsar</li> <li>* PL. senam irama</li> <li>* PT. memberi tanda pada gambar penyebab sakit gigi</li> <li>* Praktek langsung sabar dalam bermain air mengalir bola pingpong dengan rintangan ban ditata berjajar atau tali karet/rafin</li> <li>* membuat lingkaran, segitiga dan bujur sangkar di buku tulis menjadi satu proses perkembangblakan kupu-kupu</li> <li>* Bermain air mengalir bola pingpong</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* anak hafal surat al katsar dan artinya</li> <li>* anak dapat menyesuaikan antara gerak dan musik yang didengar</li> <li>* anak mengetahui konsep sebab akibat, anak mengetahui penyebab sakit gigi</li> <li>* anak dapat sabar dalam menunggu giliran</li> <li>* anak dapat membuat lingkaran, segi tiga dan bujur sangkar dengan rapi</li> <li>* anak dapat bermain dengan teman tanpa berebut</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>juz 'ama</li> <li>VCD,TV,remot,ka bel,guru anak</li> <li>LKA, pensil</li> <li>bola pingpong,bola golf, bambu belahan</li> <li>buku tulis, pensil</li> <li>alat bermain</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>observasi</li> <li>unjuk kerja</li> <li>penugasan</li> <li>observasi</li> <li>hasil karya</li> <li>observasi</li> </ul>							

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN					ANALISIS				PERBAIKAN	PENGAYAN		
					ANAK HASIL					ANALISIS							
					*	**	***	****	*	**	***	****	*				
menyebutkan tempat-tempat	IV KEGIATAN AKHIR ± 45 MENIT * tanya jawab tentang tempat- * Diskusi, doa pulang, salam * Pesan guru	* anak dapat mengetahui	guru, anak	percakapan													
jumlah anak 1 kelas	:																
s	:																
i	:																
a	:																
jumlah anak yang hadir	:																

YOGYAKARTA, 2 November 2013  
GURU KELAS  
MARYATI, S. Pd


  
 KEPALA SEKOLAH  
 WINARANI, S.Pd

RENCANA KEGIATAN HARIAN																
KELOMPOK Semester / Mg / Hari Ke	: A2 1/ XII/ 4		TEMA/SUB TEMA : Binatang/ Macam-macam Binatang Hari / Tgl / Waktu : Rabu, 6 November 2013													
INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				ANALISIS		PERBAIKAN	PENGAYAAN				
					HASIL				*	**			***	****	*	**
<p>Mengenal sifat-sifat Alloh (PAI-18) menyebutkan dan menunjukkan lambang pemuda muhammadiyah (K/K-16) bersikap jujur (NAM-3.3.1/PKB Kejuuran-1)</p> <p>mampu mengambil keputusan secara sederhana (K-6.1.4/PKB Percaya diri-8)</p> <p>membut berbagai macam coretan (FMH-9.1.2/PKB Kerja keras-3)</p> <p>menyanyi lebih dari 20 lagu anak-anak (B-6.2.2), melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai dengan guru (B-8.1.1/PKB Percaya diri-4)</p>	<p>I. KEGIATAN AWAL ± 45 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Doa, salam</li> <li>* Bercakap-cakap tentang sifat-sifat Alloh</li> <li>* PT. menyebutkan dan menunjukkan lambang pemuda muhammadiyah</li> <li>* bercerita tentang anak yang jujur</li> </ul> <p>II KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* menyusun gambar peralatan sekolah dari besar ke kecil atau sebaliknya</li> </ul> <p>* menggambar mainan yang ada di sekolah dari yang kecil ke yang besar</p> <p>* menyanyi lagu taman yang paling indah dilanjutkan melengkapi kalimat "aku harus rajin belajar supaya....."</p> <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Bermain, cuci tangan, berdoa sebelum dan sesudah makan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* anak mengetahui sifat-sifat Alloh</li> <li>* anak dapat mengetahui lambang pemuda muhammadiyah, guru, anak</li> <li>* anak mengetahui sikap jujur dan dapat melaksanakannya</li> <li>* melatih keberanian anak untuk berani mengambil keputusan dalam menyusun benda</li> <li>* anak dapat menggambar macam-macam peralatan sekolah</li> <li>* anak dapat menyanyi lagu anak-anak dan dapat melengkapi kalimat sederhana</li> <li>* anak dapat bermain dengan teman tanpa berebut</li> </ul>	<p>guru, anak</p> <p>lambang pemuda muhammadiyah, guru, anak</p> <p>guru, anak</p> <p>gambar peralat sekolah, lem, buku tempel</p> <p>buku gambar, pensil</p> <p>anak, guru</p> <p>alat bermain</p>	<p>Percakapan</p> <p>unjuk kerja</p> <p>percakapan</p> <p>hasil karya</p> <p>hasil karya</p> <p>hasil karya</p> <p>observasi</p>												

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN				ANALISIS				PERBAIKAN	PENGAYAAN		
					HASIL				ANALISIS							
					*	**	***	****	*	**	***	****				
memantulkan bola besar, bola sedang dan bola kecil (FMK-/PKB Percaya diri-6)	IV KEGIATAN AKHIR ± 45 MENIT * PL memantulkan bola besar	* anak dapat memantulkan bola besar dengan lincah	bola besar, anak, guru	unjuk kerja												
dapat bekerjasama dengan teman (SE-6.1.2/PKB Tolong menolong-5)	* PL langsung bermain bakiak 2 slop * Diskusi, doa pulang, salam * Pesan guru	* buku bacaan doa sehari-hari	guru, anak	observasi												
jumlah anak 1 kelas	:															
s	:															
i	:															
a	:															
jumlah anak yang hadir	:															

YOGYAKARTA, 4 November 2013

GURU KELAS

Waryati, S. Pd.

KARANGKAJEN

BERGANGSAAN YOGYAKARTA

KEPALA SEKOLAH

WINARMI, S.Pd.

### RENCANA KEGIATAN HARIAN

KELompOK : A2  
 Semester / Mg / Hari Ke : I/ XII/ 5

TEMA/SUB TEMA : Binatang/Macam-macam Binatang  
 Hari / Tgl / Waktu : Kamis, 7 November 2013

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK				ANALISIS				PERBAIKAN	PENGAYAAN		
					HASIL				ANALISIS							
					*	**	***	****	*	**	***	****				
mengenal hadist sederhana (PAI-23)	I. KEGIATAN AWAL ± 45 MENIT * Doa, salam * menghafal hadist menuntut ilmu	* anak hafal hadist menuntut ilmu	buku kumpulan hadist, guru, anak	observasi												
memelihara kebersihan lingkungan (NAM-4.2.3/PKB Peduli lingkungan-1)	* TJ. Tentang cara memelihara lingkungan sekolah	* anak dapat memelihara kebersihan lingkungan sekolah	guru, anak	percakapan												
mencocokkan bilangan dengan lambang bilangan (K-13.1.2/PKB Percaya diri-7)	II KEGIATAN INTI ± 60 MENIT * mencocokkan gambar peralatan sekolah sesuai dengan jumlahnya	* anak dapat mengetahui konsep bilangan dan lambang bilangan dengan benar	LKA, Pensil	hasil karya												
mewarnai benda 3 dimensi dengan berbagai media (FMH-12.1.5/PKB Kerja keras-4)	* PT. mewarnai gambar binatang berkaki 4	* anak dapat mewarnai gambar dengan rapai dan mandiri	LKA, krayon	hasil karya												
menulis nama sendiri dengan lengkap (B-15.1.1/PKB percaya diri-4)	* PT. menulis nama sendiri dengan lengkap	* anak dapat menulis namanya sendiri dengan benar	buku, pensil	penugasan												
	III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT * Bermain, cuci tangan, berdoa sebelum makan, makan bersama dan berdoa sesudah makan			observasi												

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	TUJUAN PEMBELAJARAN	ALAT/SUMBER BELAJAR	ALAT	PENILAIAN PERKEMBANGAN				ANALISIS				PERBAIKAN	PENGAYAAN		
					HASIL				* ** *** ****							
					*	**	***	****	*	**	***	****				
membersihkan diri tanpa bantuan misal:menggosok gigi, mandi, buang air (FMK-5.1.2/PKB Percaya diri-4)	IV KEGIATAN AKHIR ± 45 MENIT	<ul style="list-style-type: none"> <li>PL. menggosok gigi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* anak dapat menjaga kebersihan giginya sendiri</li> </ul>	pasta gigi, sikat gigi, air	unjuk kerja											
dapat bersikap sportif dalam bermain (SE-8.1.1/PKB Tanggung jawab-3)		<ul style="list-style-type: none"> <li>PL. Lomba bakiak dengan anak yang di depan mengambil bendera gambar binatang berkaki 4 dibawa sampai garis finish</li> <li>Diskusi, doa pulang, salam</li> <li>Pesan guru</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* melatih anak untuk dapat menerima hasil dari perlombaan baik menang ataupun kalah</li> </ul>	bakiak 2 slop	unjuk kerja											

jumlah anak 1 kelas :  
 s :  
 i :  
 a :  
 jumlah anak yang hadir :  


YOGYAKARTA, 5 November 2013  
 GURU KELAS  
  
 Maryati, S. Pd

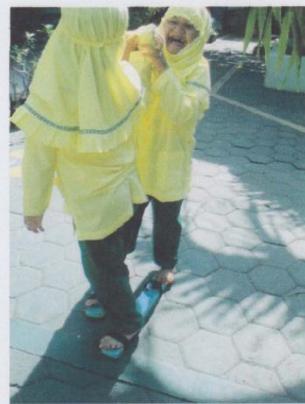
## Lampiran 12

### Foto-foto Kegiatan Penelitian

Foto-foto Anak sedang Bermain Bakiak



Anak-anak persiapan untuk bermain bakiak setelah mendapat arahan dari guru



Zahra berebut tempat dengan Kaira



Nabil dan Hana belum bisa kompak dalam bermain



Luthfia sudah mulai kompak dalam bermain

Foto-foto Anak sedang Bermain Permainan Air Mengalir Bola Pingpong



Guru member arahan tentang permainan air mengalir bola pingpong



Anak-anak mulai bermain air mengalir bola pingpong



Peneliti mulai mengawasi jalannya permainan antar dua kelompok



Arya menangis karena berebut ingin memegang bambu