

**PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK DAN SIKAP
KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
TAM TAM BUKU**

TESIS

Oleh

**MEVIRA INDRI
NPM. 161804038**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2018**

**PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK DAN SIKAP
KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
TAM TAM BUKU**

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi
pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area

Oleh

**MEVIRA INDRI
NPM. 161804038**



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2018**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul : Pengembangan Prilaku Sosial Anak Dan Sikap Kooperatif
Melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku**

N a m a : Mevira Indri

N I M : 161804038

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Amanah Surbakti., M.Psi

Prof. Dr.Lahmuddin Lubis., M.Ed

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**

Direktur

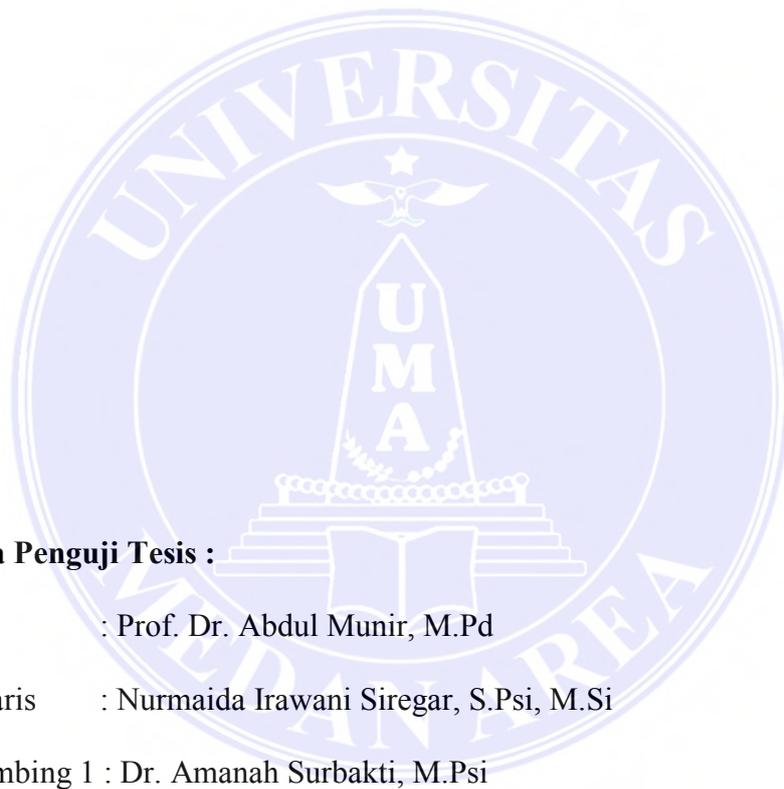
Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS., Kons.

Prof. Dr.Ir. Retna Astuti K., MS

TELAH DI UJI PADA TANGGAL 31 AGUSTUS 2018

Nama : Mevira Indri

Npm : 161804038



Panitia Penguji Tesis :

Ketua : Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd

Sekretaris : Nurmaida Irawani Siregar, S.Psi, M.Si

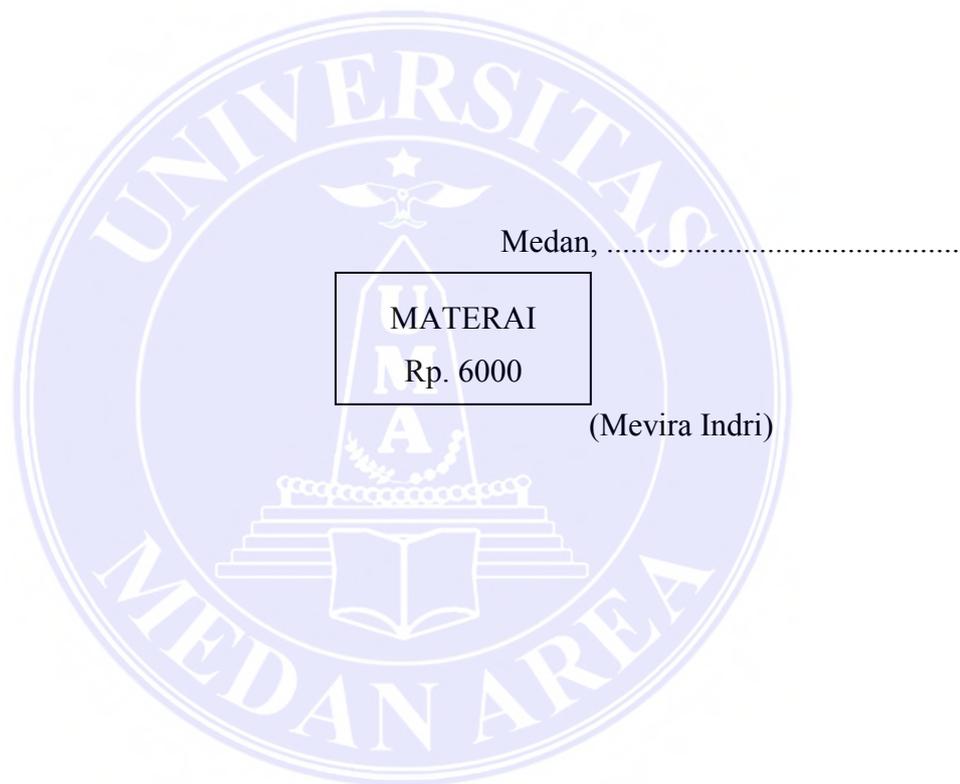
Pembimbing 1 : Dr. Amanah Surbakti, M.Psi

Pembimbing 2 : Prof.Dr.Lahmuddin Lubis, M.Ed

Penguji Tamu : Prof.Dr.Sri Milfayetty, MS, Kons.

PERNYATAAN

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



KATA PENGANTAR

Puji syukur Penulis sanjungkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Tesis yang berjudul **"PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK DAN SIKAP KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONALTAM TAM BUKU"**. Tesis ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat guna memperoleh gelar Magister Psikologi pada Program Pascasarjana Universitas Medan Area.

Penulis menyadari bahwa Tesis ini masih banyak kekurangannya, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati penulis membuka diri untuk menerima saran maupun kritikan yang konstruktif, dari para pembaca demi penyempurnaannya dalam upaya menambah khasanah pengetahuan dan bobot dari Tesis ini. Semoga Tesis ini dapat bermanfaat, baik bagiperkembanganilmupengetahuanmaupunbagiduniausaha dan pemerintah.

Medan, Agustus 2018
Penulis

Mevira Indri

UCAPAN TERIMA KASIH

Assalamu 'alaikum wr.wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin, Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul **"PENGEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK DAN SIKAP KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL TAM TAM BUKU"**

Peneliti menyadari bahwa terselesaikannya tesis ini tidak dapat terlepas dari bantuan beberapa pihak Alhamdulillah dengan keikhlasan dan bantuan tersebut, sudah seharusnya peneliti menghanturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M.Eng., M.Sc
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani. MS
3. Ketua program studi magister psikologi : Prof. Dr. Sri Milfayetty, MS. Kons
4. Komisi Pembimbing : Dr. Amanah Surbakti, M.Psidan Prof. Dr. Lahmuiddin Lubis., M.Ed
5. Ucapan terimakasih pada Bapak/Ibu Doen Pasca Sarjana Program Studi Psikologi Pendidikan Universitas Medan Area.
6. Terimakasih yang sebesar-besarnya kepada yang terkasih dan tercinta. Orang tuasaya Bapak Kopol. Saiful dan Ibunda Budiana, S.Pd yang tiada hentinya memberikan dukungan moral maupun materil, serta keluarga dan kerabat, khususnya untuk Muhammad Masykur Rinandar, ST sehingga peneliti dapat melangkah sejauh ini.
7. Kepada Ibu Kepala Sekolah TK. Bunda beserta guru-guru yang telah membantu peneliti melakukan kegiatan penelitian.

8. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa Pasca Sarjana Program Studi Psikologi Pendidikan khususnya untuk ‘Geng Anak Mamak’ (mak uci, apriliana, kak Mely, bang Gempur, bang Bani) yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan
9. Seluruh Staff/ Pegawai Pascasarjana Magister Psikologi Universitas Medan Area.

Akhir kata peneliti mengucapkan terimakasih bagi setiap pembaca dan berharap agar kiranya tesis ini dapat bermanfaat bagi kita semua

Wassalamu 'alaikum wr.wb

2018

Medan,

Agustus

Mevira Indri

ABSTRAK

Pengembangan Prilaku Sosial Anak dan sikap kooperatif melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku. Oleh: Mevira Indri, NPM. 161804038. Program Pascasarjana Psikologi Universitas Medan Area. 2018

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu: 1) apakah permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan prilaku sosial anak, 2) apakah permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak, dan 3) apakah permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan prilaku sosial dan sikap kooperatif anak. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengembangkan prilaku sosial anak melalui permainan tradisional tam tam buku, 2) untuk mengembangkan sikap kooperatif anak melalui permainan tradisional tam tam buku, dan 3) untuk mengembangkan prilaku sosial dan sikap kooperatif anak melalui permainan tradisional tam tam buku. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*), yang terdiri dari empat fase kegiatan yakni : (1) merencanakan, (2) melakukan tindakan, (3) mengamati, dan (4) merefleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Bunda Kecamatan Medan Maimun yang terdiri dari 18 orang anak, laki-laki 11 orang dan perempuan 7 orang. Penelitian ini dibantu oleh dua orang guru yang mengajar yang terdiri dari satu guru utama dan satu guru pendamping. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi langsung. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 1) permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial anak di TK. Bunda, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik uji *wilcoxon signed ranks*. Dimana Berdasarkan output “test statistics” diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial anak. Dengan pengertian bahwa permainan tam tam buku efektif dalam mengembangkan perilaku sosial anak di TK Bunda, 2) permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak di TK. Bunda, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik uji *wilcoxon signed ranks*. Dimana berdasarkan output “test statistics” diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,022 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak. Dengan pengertian bahwa permainan tam tam buku efektif dalam mengembangkan sikap kooperatif anak di TK Bunda, 3) hipotesis penelitian yang berbunyi permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak di TK. Bunda dapat diterima kebenarannya.

Kata Kunci :Perilaku Sosial, Sikap Kooperatif Permainan Tradisional Tam Tam Buku.

ABSTRACT

The development of children's social behavior and cooperative attitude through traditional games of Tam tam buku. By : Mevira Indri, NPM.161804038. Postgraduate psychology program of Univesity Medan Area.2018

The problems in this study were: 1) whether traditional game play can develop children's social behavior, 2) whether traditional game play can develop children's cooperative attitudes, and 3) whether traditional game play can develop social behavior and cooperative attitude child. The purpose of this study is 1) to develop children's social behavior through traditional game play, 2) to develop children's cooperative attitudes through traditional game play, and 3) to develop children's social behavior and cooperative behavior through traditional games. The type of research used is Classroom Action Research (Action Research), which consists of four phases of activity namely: (1) planning, (2) taking action, (3) observing, and (4) reflecting. The subjects in this study were students of group B of Bunda Kindergarten in Medan Maimun District consisting of 18 children, 11 men and 7 women. This study was assisted by two teachers who taught, consisting of one main teacher and one accompanying teacher. Data collection method used in this study is direct observation. The results of this study conclude that 1) traditional game play can develop children's social behavior in kindergarten. Bunda, this can be seen from the results of the calculation of the test statistics wilcoxon signed ranks. Where Based on the output "test statistics" known Asymp.Sig. (2-tailed) worth 0,000 less than <0.05 , it can be concluded that traditional games with books can develop children's social behavior. With the understanding that the game tam Tam book is effective in developing children's social behavior in Bunda Kindergarten, 2) traditional games can develop children's cooperative attitude in kindergarten. Mother, this can be seen from the calculation of the Wilcoxon signed ranks test statistics. Where based on the output "test statistics" known Asymp.Sig. (2-tailed) is 0.022 less than <0.05 , so it can be concluded that traditional games can develop children's cooperative attitude. With the understanding that the game tam Tambuku is effective in developing the cooperative attitude of children in Bunda Kindergarten, 3) the research hypothesis that reads traditional games can develop social behavior and cooperative attitudes of children in kindergarten can be accepted.

Keywords: Social Behavior, Cooperative Attitude, Traditional Games of tam tam buku.



**UNIVERSITAS MEDAN AREA
PROGRAM PASCASARJANA
MAGISTER PSIKOLOGI**

HALAMAN PERSETUJUAN

**Judul : Pengembangan Prilaku Sosial Anak Dan Sikap Kooperatif
Melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku**

N a m a : Mevira Indri

N I M : 161804038

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Amanah Surbakti., M.Psi

Prof. Dr.Lahmuddin Lubis., M.Ed

**Ketua Program Studi
Magister Psikologi**

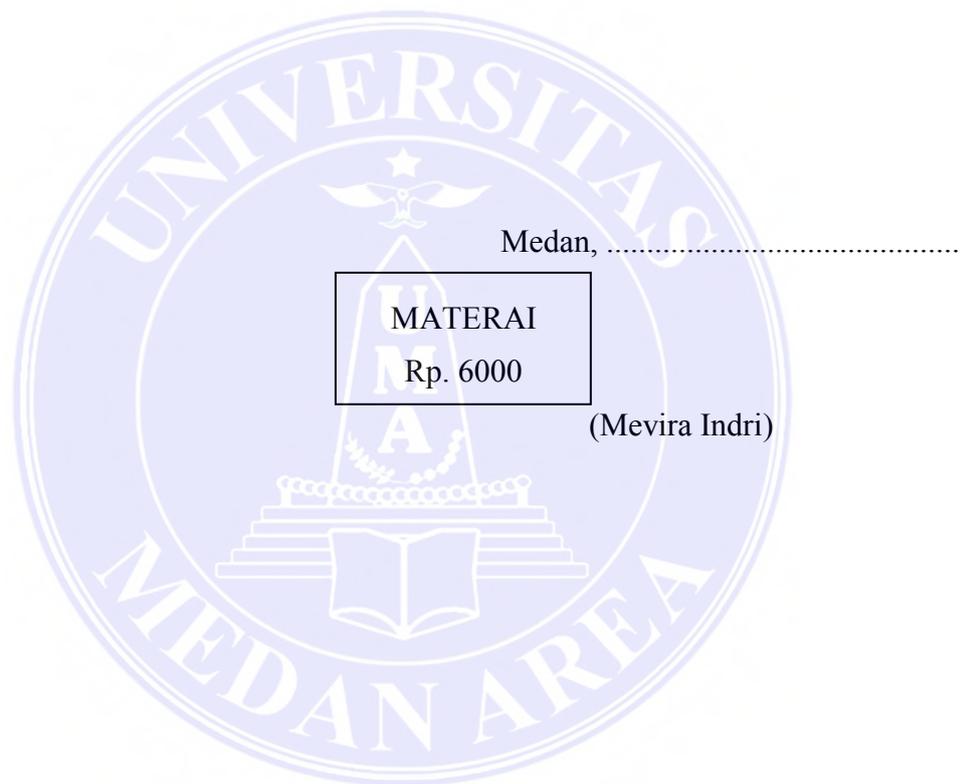
Direktur

Prof. Dr. Sri Milfayetty., MS., Kons.

Prof. Dr.Ir. Retna Astuti K., MS

PERNYATAAN

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



UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur Penulis sanjungkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis yang berjudul ”

Dalam penyusunan Tesis ini penulis telah banyak mendapatkan bantuan materil maupun dukungan moril dan membimbing (penulisan) dari berbagai pihak. Unutuk itu penghargaan dan ucapan terima kasih disampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Medan Area, Prof. Dr. Dadan Ramdan., M.Eng.,M.Sc
2. Direktur Pascasarjana Universitas Medan Area, Prof. Dr. Ir. Hj. Retna Astuti Kuswardani.MS
3. Ketua Program Studi Magister Psikologi, Prof.Dr. Sri Milfayetty,MS.Kons.S.Psi.
4. Komisi Pembimbing : Prof. Dr. Abdul Munir., MPd., dan Prof. Dr. Zainuddin.,M.Pd
5. Ayah dan Ibunda serta isteri, ananda serta semua saudara/keluarga.
6. Rekan-rekan mahasiswa Pascasarjana Universitas Medan Area seangkatan 200 .
7. Seluruh staff/pegawai Pascasarjana Universitas Medan Area.
8. Responden TK di Rokan Hilir

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya. Selawa berangkaikan salam pada junjungan alam Rasulullah SAW beserta keluarga dan para sahabatnya.

Adapun judul Penelitian ini adalah Pengembangan perilaku sosial anak dan sikap kooperatif melalui permainan tradisional tam tam buku. Tesis ini merupakan salah satu syarat bagi setiap mahasiswa Pasca Sarjana untuk memperoleh gelar Mater Psikologi Jurusan Psikologi Pendidikan Universitas Medan Area.

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti banyak mendapat bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti banyak mengucapkan terima kasih yang sebesar- besarnya kepada pihak yang telah membantu. Ucapan terimakasih ini peneliti sampaikan kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Retna Astuti K., MS selaku Direktur Pasca Sarjana Psikologi
2. Ibu Prof. Dr. Sri Melfayetti, selaku ketua Program Studi Magister Psikologi Pendidikan
3. Bapak Prof. Dr. Lahmuddin Lubis, M.Ed selaku pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan dan penjelasan serta bimbingan dalam penyusunan tesis ini.
4. Ibu Dr. Amanah Surbakti, M.Psi selaku pembimbing I juga yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran dalam memberikan arahan dan penjelasan serta bimbingan dalam penyusunan tesis ini.

5. Ibu Kepala Sekolah TK.Bunda ibu Budiana, S.Pd yang telah memberikan kesempatan bagi peneliti untuk melakukan observasi meneliti perilaku sosial anak TK binaannya.
6. Para Ibu Guru TK.Bunda yang sudah membantu melakukan permainan anak tradisional Tam-Tam Buku dan mengamati perilaku sosial anak TK.Bunda.
7. Ucapan terimakasih pada Bapak/Ibu Doen Pasca Sarjana Program Studi Psikologi Pendidikan Universitas Medan Area.
8. Terima kasih kepada teman-teman mahasiswa Pasca Sarjana Program Studi Psikologi Pendidikan khususnya untuk ‘Geng Anak Mamak’ yang telah memberikan bantuan secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan tesis ini dapat diselesaikan.
9. Dan yang terakhir, Terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terkasih dan tercinta. Orang tua saya sebagai peneliti yang tak hentinya memberikan dukungan moril maupun materil, serta keluarga dan kerabat sehingga peneliti dapat melangkah sejauh ini.

Akhir kata, semoga tesis ini dapat berlanjut menjadi penelitian yang sempurna demi kemajuan mutu pendidikan dan pencerdasan generasi bangsa. Mudah-mudahan usaha kita untuk memajukan pendidikan mendapat ridho Allah SWT, Aamiin.

Medan, September 2018
Peneliti

Mevira Indri
NPM.161804038

ABSTRAK

Pengembangan Perilaku Sosial anak Melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku dan Sikap Kooperatif. Program Pasca Sarjana Psikologi Universitas Medan Area.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengembangan Perilaku Sosial anak Melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku dan Sikap Kooperatif di TK.Bunda. Jenis Penelitian ini adalah Action Research. Penelitian dilakukan dalam 2 Siklus, siklus I dilaksanakan dalam dua tindakan, karena belum mencapai 80 % maka penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan dua kali tindakan. Subyek penelitian yaitu anak Kelompok B di TK Bunda yang berjumlah 18 anak. Objek penelitian ini adalah Perilaku sosial. Instrumen penelitian Perilaku sosial meliputi Bekerjasama, Bermain dengan teman sebaya, Bersaing, Menghargai teman, Mampu berbagi pada teman, Membantu teman, Anak Ramah, Anak tidak mementingkan diri sendiri, Anak meniru, Bersimpat, Anak tersenyum dan tertawa. Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis dapat diterima, yaitu bahwa Permainan Tradisional Tam Tam Buku dan Sikap Kooperatif dapat mengembangkan Perilaku Sosial. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil Observasi sebelum tindakan diperoleh persentase anak yang berkembang sangat baik, untuk perilaku sosial sebesar 5,56% dan pada pelaksanaan siklus II meningkat menjadi 85,35%.

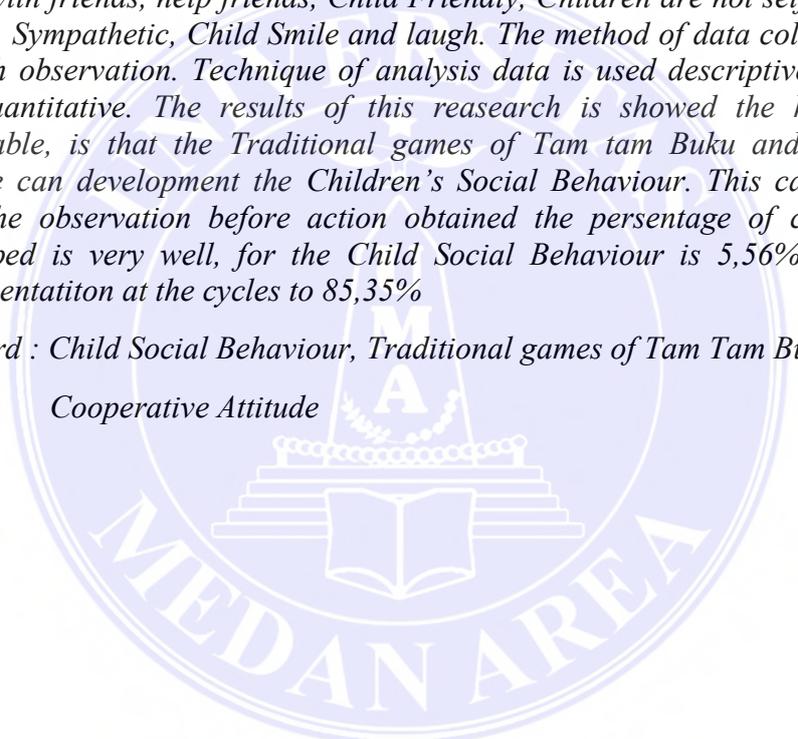
Kata Kunci : Perilaku Sosial , Permainan Tradisional Tam Tam Buku,
Sikap Kooperatif

ABSTRACT

The Develop of Children's Social Behaviour Through Traditional game of Tam Tam Buku and Cooperative Attitude Post Graduate Program, Education Phyysichology, Medan Area University.

The researchis to in develop of Children's Social Behaviour. The kind of this research is did on 2 cycle. The first cycle is did on two times action, because is not to get 80%. So, the research continued on cycle II with two times action. The subject of this research is the chid on Group Bunda's Kindegarten. The object of research is Children's Social Behaviour. The instrumen of Children's Social Behaviour is Cooperate, Playing with peers, Compete, Appreciate friends, able to share with friends, help friends, Child Friendly, Children are not selfish, children imitate, Sympathetic, Child Smile and laugh. The method of data collection is did through observation. Technique of analysis data is used descriptive, qualitative and quantitative. The results of this reasearch is showed the hypothesis is acceptable, is that the Traditional games of Tam tam Buku and cooperative attitude can development the Children's Social Behaviour. This can be proved from the observation before action obtained the persentage of children who developed is very well, for the Child Social Behaviour is 5,56% and on the implementatiton at the cycles to 85,35%

*Keyword : Child Social Behaviour, Traditional games of Tam Tam Buku,
Cooperative Attitude*



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Manusia dalam kehidupannya tidak lepas dari orang lain, apalagi seorang anak. Kehidupan seorang anak sebagian besar tidak lepas dari teman-temannya. Mereka melakukan kegiatan belajar hingga bermain bersama-sama. Proses sosialisasi anak ini tidak lepas dari penyesuaian sosial. Anak yang tidak memiliki penyesuaian sosial dengan baik biasanya menyendiri, tidak bisa bergaul dengan teman-temannya. Sebaliknya, anak yang memiliki penyesuaian sosial bisa bergaul dengan teman-temannya dengan luwes. Anak yang bisa melakukan penyesuaian sosial mempunyai dampak positif, yaitu dapat membangun sikap sosial yang menyenangkan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain (Hurlock, 2002). Hurlock (2002) mendefinisikan penyesuaian sosial sebagai keberhasilan seseorang untuk beradaptasi dan menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Seorang anak jika mengalami kesulitan dalam melakukan penyesuaian sosial di sekolahnya maka akan memiliki ketidakmampuan dalam bergaul dengan teman sebayanya (Schneiders, 1991). Anak sekolah yang bergaul dengan temannya, misal melalui permainan dapat menyesuaikan diri lebih mudah daripada anak-anak yang tidak bermain dengan temannya (Sarah Smilansky dalam Kostelnik dkk, 1988). Interaksi yang dialami anak dengan teman-temannya mempunyai peran yang penting dalam perkembangan sosial anak. Interaksi ini meningkat semakin kuat dan menjadi hal yang umum setelah umur 6 tahun (Barker dan Wright dalam Levin, 1983).

Permainan merupakan salah satu cara bagi anak agar memiliki penyesuaian sosial terhadap lingkungannya. Menurut Tedjasaputra (2001) melalui kegiatan bermain bersama teman-temannya, egosentrisme anak semakin berkurang, dan secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain bersama ini ditandai dengan adanya interaksi dengan orang lain, sehingga anak mampu bekerja sama dalam bermain. Mulyadi (dalam Raharjani, 2004) menambahkan sosialisasi dapat dipupuk melalui kesempatan bermain bersama teman-teman sebayanya. Bentuk permainan juga mempengaruhi proses sosialisasi anak (Raharjani, 2004). Bentuk permainan secara umum ada dua, yaitu permainan modern dan tradisional (Suyami, 2007). Permainan modern itu sendiri antara lain permainan yang terdapat dalam play station seperti Winning Eleven, Gran Turismo, Devil May Cry, Harvest Moon, dan lainnya. Permainan lainnya juga terdapat dalam nintendo, sega, X-Box, maupun dalam komputer yang bisa di-download melalui internet maupun di-instal melalui Compact Disc (CD). Permainan-permainan ini sebagian besar dimainkan secara individual, meskipun kadang dimainkan secara berkelompok.

Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya yang mempunyai ciri khas kebudayaan suatu bangsa maka, pendidikan karakter bisa dibentuk melalui permainan tradisional sejak usia dini. Karena selama ini pendidikan karakter kurang mendapat penekanan dalam sistem pendidikan di Negara kita. Pendidikan budi pekerti hanyalah sebatas teori tanpa adanya refleksi dari pendidikan tersebut. Dampaknya, anak-anak tumbuh menjadi manusia yang tidak

memiliki karakter, bahkan lebih kepada bertingkah laku mengikuti perkembangan zaman namun tanpa filter.

Akan tetapi menurut Suyami (2007) sifat permainan modern adalah personal, yaitu anak bermain sendiri, tidak berinteraksi sosial dan tidak terlibat emosional dengan teman-temannya, sehingga menyebabkan perkembangan jiwa si anak tidak bisa mengerti perasaan orang lain dan tidak mampu melakukan musyawarah dengan teman lainnya. Sebaliknya, dalam permainan tradisional anak terlibat secara emosional dengan teman lain, merasa saling membutuhkan, sehingga akan berkembang menjadi generasi yang penuh tepa selira, bisa mengerti dan memahami perasaan orang lain (Suyami, 2007). Salah satu permainan tradisional yang diharapkan mampu mengembangkan perilaku sosial anak adalah tam tam buku.

Oleh karena itu permainan tradisional anak anak juga dapat dianggap sebagai aset budaya, sebagai modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan keberadaannya dan identitasnya di tengah kumpulan masyarakat yang lain (Sukirman, 2004). Misbach (2006) mengatakan dalam artikelnya bahwa permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan lokal (local wisdom). Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan, permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat edukatif. Walaupun permainan-permainan ini dibeda-bedakan dalam 3 kategori, namun tidak berarti sifat yang ada pada satu macam permainan tidak terdapat dalam permainan jenis lainnya. Ada percampuran-percampuran diantara unsur-unsur permainan tersebut. Yang

mendasar, semua jenis permainan ini kental dengan nilai-nilai kerjasama; kebersamaan; kedisiplinan; kejujuran; yang merupakan nilai-nilai pandangan hidup (world-view) dari berbagai suku bangsa di Indonesia, yang mendasari filosofi terbentuknya permainan tradisional ini. Menurut Purwaningsih (2006) permainan tradisional mengandung unsur-unsur nilai budaya. Menurut Dharmamulya (2008), unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, rasa berteman, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai kebersamaan dan saling membantu, nilai kepatuhan, melatih cakup dalam berhitung, melatih kecakapan berpikir, nilai kejujuran dan sportivitas.

Dari hasil observasi peneliti di TK.Bunda menunjukkan bahwa kegiatan belajar mengajar di sekolah tersebut lebih mengedepankan pada spek akademik dan aspek-aspek yang lain kurang mendapat perhatian secara seimbang. Siswa – siswa lebih ditekankan untuk belajar membaca dan menulis sederhana seperti tuntutan beberapa sekolah dasar nantinya. Kurangnya perhatian pada aspek sosial ini mengakibatkan anak memiliki prilaku sosial rendah yang di tunjukkan dengan adanya kecendrungan anak untuk tidak mau mengikuti aturan yang di sepakati misalnya bergantian dalam menggunakan alat- alat permainan, membatasi diri dalam pergaulan, kecendrungan bermain dengan teman tertentu yang memiliki tingkat kemampuan kognitif yang setara, dan sikap merasa berkuasa terhadap teman lain bagi anak yang mempunyai kelebihan fisik.

Untuk mengembangkan prilaku sosial anak perlu penanganan khusus yang melibatkan semua anak dalam kelas. Ini tentunya membutuhkan permainan di

lapangan yang melibatkan gerak tubuh anak, yakni permainan tradisional yang penuh dengan kegembiraan di luar ruangan. Hasil penelitian Kurniati (2011) menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, mengembangkan perilaku empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

Berdasarkan uraian tentang permainan, maka dalam penelitian ini, penulis memilih salah satu permainan, yaitu permainan tam tam buku sebagai media yang digunakan untuk membantu pembelajaran secara efektif untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Permainan Tam Tam Buku adalah permainan tradisional yang bersal dari tanah melayu tepatnya permainan ini adalah permainan yang berasal dari daerah sumatera timur yang sering disebut dengan sebutan "bumi bertuah" sebelum akhirnya dijadikan satudengan provinsi utara (Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar) dalam buku permainan tradisional Indonesia (Direktorat Jendral Kebudayaan, 1998)).

Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok, dimana terdapat dua orang anak yang menyatukan tangan mereka keatas yang menyerupai terowongan sedangkan anak yang lainnya berbaris seperti ular sambil memegang pundak atau pinggang temannya yang berada didepan. Permainan ini hampir sama dengan permainan ular naga dan wak wak gung karena anak yang memainkannya

saling berbaris menyerupai bentuk ular yang panjang, meskipun hampir sama dalam proses memainkannya, permainan tam tam buku, ular naga maupun wak wak gung memiliki lagu yang berbeda.

Permainan dalam usia prasekolah membutuhkan sebuah kerjasama atau kooperatif. Pengertian kerjasama atau kooperaif itu sendiri adalah gejala saling mendekati antar individu untuk kepentingan bersama dan untuk tujuan bersama. Sikap kooperatif itu dapat diterapkan pada kegiatan-kegiatan apapun, tak terkecuali dalam permainan. Menurut Gallahue (dalam Saputra Y.M 2005:50) definisi pembelajaran kooperatif ialah proses positif dalam bentuk kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan. Pembelajaran kooperatif memerlukan adanya komunikasi efektif, kejujuran individu, sportivitas, dan kerja kelompok. Untuk itu pembelajaran kooperatif dapat dimanfaatkan dengan baik dalam program pendidikan di TK, Kostelnik dkk (dalam Saputra Y.M 2005:51).

Oleh karena itu, stimulasi ini jika dilakukan dengan tepat tentunya akan sangat membantu perkembangan sosial anak dengan optimal dalam pembelajaran di kelas. Kegiatan belajar bukan hanya dilakukan di dalam kelas tetapi juga dilakukan di luar kelas. Diharapkan dengan permainan tradisional Tam tam buku ini anak-anak bisa bermain dengan bebas. Berjalan, merunduk, tertawa. Anak merasa lebih senang karena tempat belajarnya lebih luas dan tidak cepat bosan belajar sambil bermain.

Dengan dasar pemikiran di atas maka peneliti terdorong mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Prilaku Sosial Anak dan sikap kooperatif melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku.**

1.2 Identifikasi Masalah

Agar pembahasan dalam peneliti ini lebih terarah, maka peneliti akan mengidentifikasi masalah yang terdapat dalam judul penelitian ini, yaitu :

1. Kurangnya kegiatan mengembangkan prilaku sosial pada diri anak usia dini dalam mengajar.
2. Pentingnya mengenalkan sikap kooperatif pada anak sejak dini yang dapat berpengaruh di kehidupan sosial anak usi dini kelak melalui media permainan tradisional tam tam buku.
3. Anak lebih terbiasa memainkan permainan modern atau permainan elektronik daripada permainan tradisional.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas permasalahan yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut :

1. Apakah permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan prilaku sosial anak
2. Apakah permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak
3. Apakah permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan prilaku sosial dan sikap kooperatif anak.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengembangkan perilaku sosial anak melalui permainan tradisional tam tam buku
2. Untuk mengembangkan sikap kooperatif anak melalui permainan tradisional tam tam buku
3. Untuk mengembangkan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak melalui permainan tradisional tam tam buku

1.5 Manfaat Penelitian

Setiap penelitian mempunyai maksud atau harapan agar hasil penelitiannya bermanfaat bagi orang lain untuk perkembangan ilmu pengetahuan itu sendiri. Adapun penelitian ini diharapkan dapat berguna dan bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis

a. Manfaat Teoritis

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan ilmu pengetahuan, selain itu juga dapat memberi pemahaman psikologis terhadap guru-guru dalam penggunaan permainan tradisional dan sikap kooperatif untuk mengembangkan perilaku sosial kepada siswa.
2. Untuk mengembangkan metode pembelajaran yang menyenangkan.
3. Sebagai sumber referensi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian tentang permainan tradisional anak.

b. Manfaat Praktis

1. Untuk meningkatkan dan mengembangkan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak sehingga dapat bersosialisasi dengan baik.
2. Untuk meningkatkan kemampuan belajar dan melatih keterampilan belajar bersama.
3. Memudahkan anak dalam kegiatan belajar berkelompok



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kerangka Teori

2.1.1 Perilaku Sosial

2.1.1.1 Pengertian Perilaku Sosial

Hubungan antara anak dengan teman sebaya merupakan bagian dari Interaksi sosial yang dilakukan anak dengan lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakatnya. Menurut Bonner (dalam Ali,2004) merumuskan perilaku sosial sebagai hubungan antara dua atau lebih individu yang satu mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain atau sebaliknya. Berdasarkan rumusan tersebut, terlihat bahwa dalam interaksi sosial terjadi hubungan timbal balik antara individu yang satu dengan individu lainnya.

Teman sebaya menurut Havighurst (1978) dipandang sebagai “sekumpulan orang yang kurang lebih berusia sama yang berpikir dan bertindak bersama-sama”. Pada usia sekolah, anak-anak mulai keluar dari lingkungan keluarga dan memasuki dunia teman sebaya. Peristiwa ini merupakan perubahan situasi dari suasana emosional yang aman yang dalam hal ini hubungan yang erat dengan ibu dan anggota keluarga lainnya ke kehidupan dunia baru. Dalam dunia baru yang di masuki anak, ia harus pandai menempatkan diri di antara teman sebayanya. Anak-anak hendaknya belajar memperoleh kepuasan yang lebih banyak dari kehidupan perilaku sosial bersama teman sebayanya, melalui kehidupan sosial kelompok sebaya anak belajar memberi dan menerima. Belajar

berteman dan bekerja yang semuanya itu dapat mengembangkan kepribadian sosial anak.

Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Menjadi orang yang mampu bersosialisasi (*sozialed*), memerlukan tiga proses. Dimana masing-masing proses tersebut terpisah dan sangat berbeda satu sama lain, tetapi saling berkaitan, sehingga kegagalan dalam satu proses akan menurunkan kadar sosialisasi individu. Menurut Hurlock (1996) tiga proses dalam perkembangan sosial adalah sebagai berikut :

1. Berperilaku dapat diterima secara sosial

Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat bersosialisasi, seseorang tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilakunya sehingga ia bisa diterima sebagai bagian dari masyarakat atau lingkungan sosial tersebut.

2. Memainkan peran di lingkungan sosialnya.

Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan setiap anggota dituntut untuk dapat memenuhi tuntutan yang diberikan kelompoknya.

3. Memiliki Sikap yang positif terhadap kelompok Sosialnya

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik, seseorang harus menyukai orang yang menjadi kelompok dan aktifitas sosialnya. Jika seseorang disenangi berarti, ia berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka menggabungkan diri.

Diharapkan dengan memahami tiga proses sosialisasi tersebut bisa memberikan pemahaman pada guru dalam mendidik anak usia dini.

Erikson E. H (dalam Helms & Turner 1994) memandang periode ini sebagai fase sense of initiative. Pada periode ini anak harus di dorong inisiatifnya, seperti kesenangan untuk mengajukan pertanyaan apa yang dilihat, didengar dan di rasakan. Jika anak tidak mendapat hambatan dari lingkungannya, maka anak akan mampu mengembangkan inisiatif, dan daya kreatifnya, dan hal-hal yang produktif dalam bidang yang disenanginya. Guru yang selalu menolong, memberi nasehat, mengerjakan sesuatu dimana anak tidak mendapat kesempatan untuk berbuat kesalahan atau belajar dari kesalahan itu. Pada fase ini terjamin tidaknya kesempatan untuk berprakarsa (dengan adanya kepercayaan dan kemandirian yang memungkinkannya untuk berprakarsa), akan menumbuhkan inisiatif. Sebaliknya kalau terlalu banyak dilarang, ditegur, anak akan diliputi perasaan serba salah dan berdosa.

Dari pemaparan di atas, anak usia TK 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 karakteristik orang dewasa.

Perkembangan perilaku sosial anak yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa-masa sulit (bereaksi dengan menangis) dan dapat menyampaikan pesa dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Dengan bermain, anak dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitar, baik teman sebaya, ataupun orang dewasa . keterampilan

sosial ini akan terus bertambah ketika ia mulai berhubungan dengan lebih banyak orang lagi di lingkungan yang lebih luas.

Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa, Prilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain. Perilaku sosial adalah suasana saling ketergantungan yang merupakan keharusan untuk menjamin keberadaan manusia (Rusli Ibrahim, 2001). Sebagai bukti bahwa manusia dalam memnuhi kebutuhan hidup sebagai diri pribadi tidak dapat melakukannya sendiri melainkan memerlukan bantuan dari orang lain. Ada ikatan saling ketergantungan diantara satu orang dengan yang lainnya. Artinya bahwa kelangsungan hidup manusia berlangsung dalam suasana saling mendukung dalam kebersamaan. Untuk itu manusia dituntut mampu bekerja sama, saling menghormati, tidak mengganggu hak orang lain, toleran dalam hidup bermasyarakat.

2.1.1.2 Faktor-Faktor Pembentuk Perilaku Sosial

Baron dan Byrne berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang, yaitu :

1. Perilaku dan karakteristik orang lain

Jika seseorang lebih sering bergaul dengan orang-orang yang memiliki karakter santun, ada kemungkinan besar ia akan berperilaku seperti kebanyakan orang-orang berkarakter santun dalam lingkungan pergaulannya. Sebaliknya, jika ia bergaul dengan orang-orang berkarakter sombong, maka ia akan terpengaruh oleh perilaku seperti itu. Pada aspek ini guru memegang peranan penting sebagai sosok yang akan dapat mempengaruhi pembentukan perilaku sosial siswa karena

ia akan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam mengarahkan siswa untuk melakukan sesuatu perbuatan.

2. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang memuat ide-ide, keyakinan dan pertimbangan yang menjadi dasar kesadaran sosial seseorang akan berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya seorang calon pelatih yang terus berpikir agar kelak dikemudian hari menjadi pelatih yang baik, menjadi idola bagi atletnya dan orang lain akan terus berupaya dan berproses mengembangkan dan memperbaiki dirinya dalam perilaku sosialnya. Contoh lain misalnya seorang siswa karena selalu memperoleh tantangan dan pengalaman sukses dalam pembelajaran penjas maka ia memiliki sikap positif terhadap aktivitas jasmani yang ditunjukkan oleh perilaku sosialnya yang akan mendukung teman-temannya untuk beraktivitas jasmani dengan benar.

3. Faktor lingkungan

Lingkungan alam terkadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang. Misalnya orang yang berasal dari daerah pantai atau pegunungan yang terbiasa berkata dengan keras, maka perilaku sosialnya seolah keras pula, ketika berada di lingkungan masyarakat yang terbiasa lembut dan halus dalam bertutur kata.

4. Latar Budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial itu terjadi

Misalnya, seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa berperilaku sosial aneh ketika berada dalam lingkungan masyarakat yang beretnis budaya lain atau berbeda. Dalam konteks pembelajaran pendidikan

jasmani yang terpenting adalah untuk saling menghargai perbedaan yang dimiliki oleh setiap anak.

2.1.1.3 Bentuk dan Jenis Perilaku Sosial

Bentuk dan perilaku sosial seseorang dapat pula ditunjukkan oleh sikap sosialnya. Sikap menurut Akyas Azhari (2004:161) adalah “suatu cara bereaksi terhadap suatu perangsang tertentu. Sedangkan sikap sosial dinyatakan oleh cara-cara kegiatan yang sama dan berulang-ulang terhadap obyek sosial yang menyebabkan terjadinya cara-cara tingkah laku yang dinyatakan berulang-ulang terhadap salah satu obyek sosial (W.A. Gerungan, 1978:151-152).

Berbagai bentuk dan jenis perilaku sosial seseorang pada dasarnya merupakan karakter atau ciri kepribadian yang dapat teramati ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain. Seperti dalam kehidupan berkelompok, kecenderungan perilaku sosial seseorang yang menjadi anggota kelompok akan terlihat jelas diantara anggota kelompok yang lainnya.

Perilaku sosial dapat dilihat melalui sifat-sifat dan pola respon antar pribadi, yaitu :

1. Kecenderungan Perilaku Peran
 - a. Sifat pemberani dan pengecut secara social
 - b. Sifat berkuasa dan sifat patuh
 - c. Sifat inisiatif secara sosial dan pasif
 - d. Sifat mandiri dan tergantung
2. Kecenderungan perilaku dalam hubungan sosial
 - a. Dapat diterima atau ditolak oleh orang lain

- b. Suka bergaul dan tidak suka bergaul
 - c. Sifat ramah dan tidak ramah
 - d. Simpatik atau tidak simpatik
3. Kecenderungan perilaku ekspresif
- a. Sifat suka bersaing (tidak kooperatif) dan tidak suka bersaing (suka bekerja sama)
 - b. Sifat agresif dan tidak agresif
 - c. Sifat kalem atau tenang secara sosial
 - d. Sifat suka pamer atau menonjolkan diri

2.1.1.4 Indikator Prilaku sosial

Menurut Elizabeth. B. Hurlock (1978) yang termasuk dalam perilaku sosial anak adalah:

1. Kerja sama.

Anak belajar bermain atau bekerja sama hingga usia mereka empat tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melatih keterampilan ini, semakin cepat mereka belajar dan menerapkannya secara nyata dalam kehidupannya.

2. Persaingan.

Persaingan ini dapat mengakibatkan perilaku baik atau buruk pada anak. Jika anak melakukannya karena merasa terdorong untuk melakukan sesuatu sebaik mungkin maka hal ini dapat berakibat baik pada prestasi dan pengolahan motivasinya, namun jika persaingan dianggap sebagai pertengkaran maka hal ini dapat mengakibatkan timbulnya sosilaisasi.

3. Kemurahan hati.

Hati merupakan perilaku kesediaan untuk berbagi dengan anak lain. Jika hal ini meningkat maka perilaku mementingkan diri sendiri akan berkurang. Perilaku kemurahan hati sangat disukai oleh lingkungan sehingga menghasilkan penerimaan sosial yang baik.

4. Hasrat akan Penerimaan Sosial.

Anak memiliki hasrat yang kuat akan penerimaan sosial, hal ini akan mendorong anak untuk melakukan penyesuaian sosial secara baik.

5. Simpati.

Seorang anak belum mampu melakukan simpati sehingga mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

6. Empati.

Merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain serta menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya akan berkembang jika anak telah dapat memahami ekspresi wajah orang lain atau maksud pembicaraan orang lain.

7. Ketergantungan.

Kebutuhan anak akan bantuan, perhatian, dan dukungan orang lain membuat anak memperhatikan cara-cara berperilaku yang dapat diterima lingkungannya. Namun berbeda dengan anak yang bebas, ia cenderung mengabaikan diri.

8. Sikap ramah.

Seorang anak memperlihatkan sikap ramah dengan cara melakukan sesuatu bersama orang lain, membantu teman, dan menunjukkan kasih sayang.

9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Anak perlu mendapat kesempatan dan dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki. Belajar memikirkan orang lain dan berbuat untuk orang lain.

10. Meniru.

Dengan meniru orang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anakanak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan sifat dan meningkatkan penerimaan kelompok terhadap diri mereka.

11. Perilaku kelekatan (attachment behavior).

Dari landasan yang diberikan pada masa bayi, yaitu ketika bayi mengembangkan kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak kecil mengalihkan pola perilaku ini kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.

Dari 11 perilaku sosial anak ini menunjukkan begitu banyaknya hal yang berkaitan dengan perilaku sosial anak yang harus di pahami dan dikembangkan oleh guru pendidik maupun orang tua dalam mendidik dan mengembangkan perilaku sosial anak usia dini.

2.1.2 Sikap Kooperatif

2.1.2.1 Pengertian Sikap Kooperatif

Pengertian Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Menurut H Syamsul Yusuf LN (2004: 125) mengemukakan bahwa kerjasama (cooperation), yaitu “sikap mau bekerjasama dengan kelompok”. Salah satu sikap yang dapat diajak dalam menyelesaikan sesuatu (kegiatan) secara bersama dalam suatu kelompok.

Kemampuan kerjasama (kooperatif) merupakan kesanggupan, kecakapan, kekuatan. Kerjasama merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh suatu kelompok sehingga terdapat hubungan erat antar tugas pekerjaan anggota kelompok lain (Ali Nugraha dkk, 2005: 22). Sedangkan menurut Hurlock (1978: 268) bahwa bekerjasama yaitu “kemampuan bekerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok”. Dari satu sisi anak memiliki sikap dalam melakukan kegiatan bersama dengan teman sebayanya, adanya sikap seperti itu anak mempunyai semangat bermain secara berkelompok.

Sikap kooperatif yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Sikap kooperatif pada anak usia dini dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya anak ikut serta dalam kegiatan kelompok, ikut membantu teman saat melakukan kegiatan kelompok, melakukan kegiatan bersamasama dengan teman kelompok, membina hubungan yang baik dengan teman kelompoknya, dan mau bermain dengan teman kelompoknya.

Sikap kooperatif akan terbentuk dari lingkungan tempat tinggal anak, sikap ini bertumbuh dan berkembang seiring sebesarmana lingkungan itu

berpengaruh karena pada masa kanak-kanak sikap anak belum sepenuhnya laten. Salah satu prinsip pembelajaran yang dikemukakan oleh Sujiono (2007:67) yang dapat membantu mengembangkan sikap kooperatif anak usia dini adalah asas kerjasama (kooperatif) yaitu pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui bekerja sama. Selanjutnya Ahmadi (2007: 156-157) mengemukakan bahwa:

Terbentuknya suatu sikap banyak dipengaruhi perangsang oleh lingkungan sosial dan kebudayaan seperti keluarga, sekolah, norma, golongan agama, dan adat istiadat. Selanjutnya juga dikatakan bahwa :Sikap dalam perkembangannya banyak dipengaruhi oleh lingkungan, norma-norma atau kelompok. Hal ini mengakibatkan perbedaan sikap antara individu yang satu dengan yang lain karena perbedaan pengaruh atau lingkungan yang diterima.

Seperti yang dipaparkan di atas bahwasannya pembentukan sikap sosial anak usia dini dipengaruhi dengan adanya rangsangan dari lingkungan sosial, tergantung lingkungan mana anak tinggal, lingkungan mana yang anak tiru, lingkungan mana tempat anak bersosialisasi sehingga terbentuklah sikap sosial anak, maka dari itu sikap sosial anak berbedabeda. Dengan demikian maka sikap seseorang tidak akan terbentuk tanpa interaksi manusia terhadap suatu objek tertentu. Sama halnya dengan Baron dan Byrne dalam Juwita dkk (2004: 123-126) yang mengemukakan bahwa salah satu sumber penting yang dapat membentuk sikap yaitu dengan mengadopsi sikap orang lain melalui proses pembelajaran sosial. Pandangan terbentuk ketika berinteraksi dengan orang lain atau mengobservasi tingkah laku mereka.

Perbandingan sosial yaitu proses membandingkan diri dengan orang lain untuk menentukan pandangan kita terhadap kenyataan sosial benar atau salah. Sikap sosial ini yang berkenaan langsung di kehidupan anak, tentang bagaimana anak berinteraksi dengan orang lain, saling menghargai, menjaga sikap dalam berperilaku, menjaga ucapan dalam berbicara, saling membantu dan bekerjasama dengan orang lain, nah sikap inilah yang harus ditanamkan kepada anak sejak dini agar ditahap perkembangan selanjutnya sikap anak akan terbentuk dengan baik. Perlunya bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran akan membentuk sikap sosial anak, karena dalam belajar bekerjasama dengan kelompok anak akan melakukan semua sikap sosial antar individu atau yang sering kita kenal dengan kooperatif. Jadi, kerjasama atau kooperatif sangat penting dalam pembentukan sikap sosial anak usia dini, dan perlu dikembangkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Kooperatif memiliki satu tujuan untuk bersama-sama memotivasi dalam penyelesaian tugas bersama, masing-masing individu bertugas untuk menyukseskan pembelajaran, jadi setiap individu dalam kelompok mempunyai prestasi yang sama. Sama halnya dengan Parker dalam Huda (2011:30) mendefinisikan kelompok kecil kooperatif sebagai suasana pembelajaran dimana para siswa saling berinteraksi dalam kelompok- kelompok kecil untuk mengerjakan tugas akademika demi mencapai tujuan bersama.

2.1.2.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Sikap Kooperatif

Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi sikap kooperatif, yang diungkapkan Mutiah (2010: 11) sebagai berikut:

1. Hal Timbal Balik

Timbal balik disini dimaksudkan bahwa satu sama lain harus saling memotivasi untuk melaksanakan tugas, untuk mencapai tujuan yang sama dan untuk mendapatkan prestasi bersama, jadi antar individu dalam kelompok harus bisa dan paham dalam menyelesaikan tugas.

2. Orientasi Individu

Masing-masing harus mengenali dan mengetahui kemampuan/ bakat masing-masing yang dimilikinya agar mempermudah dalam menyelesaikan tugas dan permasalahan dalam kelompok.

3. Komunikasi

Komunikasi yang baik antar individu dalam kelompok adalah kunci utama dalam menyelesaikan tugas, anak dapat saling bertukar pikiran untuk mengungkapkan ide dan mengungkapkan ketika ada masalah dalam menyelesaikan tugas kelompok. Dari ketiga faktor yang mempengaruhi sikap kooperatif tersebut menjelaskan bahwa timbal balik, orientasi individu dan komunikasi penting untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran.

2.1.2.3 Indikator Keberhasilan Sikap Kooperatif

Menurut pusat penelitian AUD lembaga penelitian UNY (2009:16) indikator-indikator anak yang memiliki kemampuan kerjasama (kooperatif) antara lain dapat bergabung dalam permainan kelompok, anak menunggu teman yang belum selesai mengerjakan, anak membantu pekerjaan temannya, anak dapat terlibat aktif dalam permainan kelompok, anak bersedia berbagi dengan teman-temannya saat bermain. Anak merespon orang lain bila ada yang membutuhkan

bantuan, anak bergabung bermain dengan teman saat istirahat, anak mengucapkan terima kasih apabila di bantu teman.

Sementara menurut standarisasi kompetensi anak usia dini (2004:28) indikator dalam kemampuan kerjasama (kooperatif) adalah anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman, anak mau berbagi dengan teman lain, anak mau menghadapi masalah dengan bersama sama, mau menunggu giliran, belajar mengendalikan diri, dan mau berbagi.

Pada penelitian ini, yang sesuai dengan media permainan dan dapat menjadi indikator kooperatif yaitu, menurut Tedja (2001:88) adalah :

- 1) Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman.
- 2) Anak mau berbagi dengan teman lain.
- 3) Anak mau menghadapi masalah dengan bersama-sama.
- 4) Mau menunggu giliran.
- 5) Belajar mengendalikan diri.
- 6) Mau berbagi.

2.1.3 Hakikat Anak Usia Dini

2.1.3.1 Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentan usia 0-6 tahun (Undangundang Sisdiknas tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut para pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2005: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Pada masa ini merupakan

masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100% (Slamet Suyanto, 2005: 6). Sesuai dengan Undang-undang Sisdiknas tahun 2003 pasal 1 ayat 14, upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun tersebut dilakukan melalui Pendidikan anak usia dini (PAUD). Pendidikan anak usia dini dapat dilaksanakan melalui pendidikan formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini jalur formal berbentuk taman kanak-kanak (TK) dan Raudatul Athfal (RA) dan bentuk lain yang sederajat. Pendidikan anak usia dini jalur nonformal berbentuk kelompok bermain (KB), taman penitipan anak (TPA), sedangkan PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan lingkungan seperti bina keluarga balita dan posyandu yang terintegrasi PAUD atau yang kita kenal dengan satuan PAUD sejenis (SPS). Maleong menyebutkan bahwa ragam pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu kelompok taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun); kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun; kelompok satuan PADU sejenis (SPS) usia 0-6 tahun (Harun, 2009: 43). Dari uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang mengalami pertumbuhan =dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan stimulasi yang tepat agar dapat tumbuh dan berkembang dengan maksimal. Pemberian stimulasi tersebut harus diberikan

melalui lingkungan keluarga, PAUD jalur non formal seperti tempat penitipan anak (TPA) atau kelompok bermain (KB) dan PAUD jalur formal seperti TK dan RA.

2.1.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang berbeda dengan orang dewasa, karena anak usia dini tumbuh dan berkembang dengan banyak cara dan berbeda. Kartini Kartono (1990: 109) menjelaskan bahwa anak usia dini memiliki karakteristik 1) bersifat egosentris naif, 2) mempunyai relasi sosial dengan bendabenda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif, 3) ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir-hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas, 4) sikap hidup yang fisiognomis, yaitu anak secara langsung membentakan atribut/sifat lahiriah atau materiel terhadap setiap penghayatannya. Pendapat lain tentang karakteristik anak usia dini dikemukakan oleh Sofia Hartati (2005: 8-9) sebagai berikut: 1) memiliki rasa ingin tahu yang besar, 2) merupakan pribadi yang unik, 3) suka berfantasi dan berimajinasi, 4) masa potensial untuk belajar, 5) memiliki sikap egosentris, 6) memiliki rentan daya konsentrasi yang pendek, 7) merupakan bagian dari mahluk sosial. Sementara itu, Rusdinal (2005: 16) menambahkan bahwa karakteristik anak usia 5-7 tahun adalah sebagai berikut: 1) anak pada masa praoperasional, belajar melalui pengalaman konkret dan dengan orientasi dan tujuan sesaat, 2) anak suka menyebutkan nama-nama benda yang ada disekitarnya dan mendefinisikan kata, 3) anak belajar melalui bahasa lisan dan pada masa ini berkembang pesat, 4) anak memerlukan struktur kegiatan yang lebih jelas dan spesifik. Secara lebih rinci, Syamsuar Mochthar (1987: 230) mengungkapkan tentang karakteristik anak usia dini, adalah sebagai berikut:

a. Anak usia 4-5 tahun

- 1) Gerakan lebih terkoordinasi
- 2) Senang bernain dengan kata
- 3) Dapat duduk diam dan menyelesaikan tugas dengan hati-hati
- 4) Dapat mengurus diri sendiri
- 5) Sudah dapat membedakan satu dengan banyak

b. Anak usia 5-6 tahun

- 1). Gerakan lebih terkontrol
- 2). Perkembangan bahasa sudah cukup baik
- 3).Dapat bermain dan berkawan
- 4). Peka terhadap situasi sosial
- 5) Mengetahui perbedaan kelamin dan status
- 6). Dapat berhitung 1-10

Berdasarkan karakteristik yang telah disampaikan maka dapat diketahui bahwa anak usia 5-6 tahun (kelompok B), mereka dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi, perkembangan bahasa sudah baik dan mampu berinteraksi sosial. Usia ini juga merupakan masa sensitif bagi anak untuk belajar bahasa. Dengan koordinasi gerakan yang baik anak mampu menggerakkan mata-tangan untuk mewujudkan imajinasinya kedalam bentuk gambar, sehingga penggunaan gambar karya anak dapat membantu meningkatkan kemampuan bicara anak.

2.1.3.3 Aspek-aspek Perkembangan Anak Usia Dini

1. Perkembangan Fisik/Motorik

Perkembangan fisik/motorik akan mempengaruhi kehidupan anak baik secara langsung ataupun tidak langsung (Hurlock, 1978: 114). Hurlock menambahkan bahwa secara langsung, perkembangan fisik akan menentukan kemampuan dalam bergerak. Secara tidak langsung, pertumbuhan dan perkembangan fisik akan mempengaruhi bagaimana anak memandang dirinya sendiri dan orang lain. Perkembangan fisik meliputi perkembangan badan, otot kasar dan otot halus, yang selanjutnya lebih disebut dengan motorik kasar dan motorik halus (Slamet Suyanto, 2005: 49). Perkembangan motorik kasar berhubungan dengan gerakan dasar yang terkoordinasi dengan otak seperti berlari, berjalan, melompat, memukul dan menarik. Sedangkan motorik halus berfungsi untuk melakukan gerakan yang lebih spesifik seperti menulis, melipat, menggunting, mengancingkan baju dan mengikat tali sepatu. Berk menyatakan bahwa anak usia lima tahun memiliki banyak tenaga seperti anak usia empat tahun, tetapi keterampilan gerak motorik halus maupun kasar sudah mulai terarah dan terfokus pada tindakan mereka (Caroll Seefeldt dan Barbara A. Wasik, 2008: 67). Keterampilan gerak motorik menjadi lebih diperhalus dan keterampilan gerak motorik kasar menjadi lebih gesit dan serasi. Pada usia kanak-kanak 4-6 tahun, keterampilan dalam menggunakan otot tangan dan otot kaki sudah mulai berfungsi. Keterampilan yang berhubungan dengan tangan adalah kemampuan memasukan sendok kedalam mulut, menyisir rambut, mengikat tali sepatu sendiri, mengancingkan baju, melempar dan menangkap bola, menggunting, menggores

pensil atau krayon, melipat kertas, membentuk dengan lilin serta mengecat gambar dalam pola tertentu. Dari kajian tentang perkembangan fisik-motorik diatas dapat diketahui bahwa pada anak usia 5-6 tahun (kelompok B) otot kasar dan otot halus anak sudah berkembang. Anak memiliki banyak tenaga untuk melakukan kegiatan dan umumnya mereka sangat aktif. Anak sudah dapat melakukan gerakan yang terkoordinasi. Keterampilan yang menggunakan otot kaki dan tangan sudah berkembang dengan baik. Anak sudah dapat menggunakan tanganya untuk menggoreskan pensil atau krayon sehingga anak dapat membuat gambar yang diinginkannya. Gambar karya anak tersebut akan digunakan dalam rangka peningkatan kemampuan bicara anak.

2. Perkembangan Kognitif

Perkembangan kognitif menggambarkan bagaimana pikiran anak berkembang dan berfungsi sehingga dapat berpikir (Mansur, 2005: 33). Keat menyatakan bahwa perkembangan kognitif merupakan proses mental yang mencakup pemahaman tentang dunia, penemuan pengetahuan, pembuatan perbandingan, berfikir dan mengerti (Endang Purwanti dan Nur Widodo, 2005: 40). Proses mental yang dimaksud adalah proses pengolahan informasi yang menjangkau kegiatan kognisi, intelegensi, belajar, pemecahan masalah dan pembentukan konsep. Hal ini juga menjangkau kreativitas, imajinasi dan ingatan. Anak usia 5-6 tahun berada pada tahap praoperasional. Pada tahap ini anak mulai menunjukkan proses berfikir yang jelas. Anak mulai mengenali beberapa simbol dan tanda termasuk bahasa dan gambar. Penguasaan bahasa anak sudah sistematis, anak dapat melakukan permainan simbolis. Namun, pada tahap ini anak masih

egosentris. (Slamet Suyanto, 2005: 55). Sementara itu Santrock (2007: 253) menyatakan bahwa pada tahap praoperasional, anak mulai merepresentasikan dunianya dengan kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Anak mulai berfikir simbolik, pemikiran-pemikiran mental muncul, egosentrisme tumbuh, dan keyakinan magis mulai terkonstruksi. Pada tahap praoperasional dapat dibagi dalam sub-sub tahap, yaitu sub tahapan fungsi simbolik dan sub tahapan pemikiran intuitif. Sub tahap fungsi simbolik terjadi antara usia 2 sampai 4 tahun. Dalam sub tahap ini anak mulai dapat menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada. Menurut DeLoache, kemampuan ini akan sangat memperluas dunia anak. Pada usia ini anak-anak mulai menggunakan desain-desain acak untuk menggambar orang, rumah, mobil, awan dan sebagainya (Santrock, 2007: 253). Mereka mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura”. Namun pada sub tahap ini anak masih berfikir egosentris dan animisme. Anak belum mampu membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain. Sub-tahap pemikiran intuitif, terjadi antara usia 4 sampai 7 tahun. Anak mulai mempraktikkan penalaran primitif dan ingin mengetahui jawaban dari berbagai pertanyaan. Namun anak masih berfikir secara sentralisasi, yaitu pemusatan perhatian pada suatu karakteristik dan pengabaian karakteristik lain. Cara berfikir anak pada tahap ini masih irreversible (tidak dapat dibalik). Anak belum mampu meniadakan suatu tindakan dari arah sebaliknya. Caroll Seefeldt dan Barbara A. Wasik (2008: 81) menyatakan bahwa imajinasi anak-anak usia 5 tahun mulai berkembang, masih berfikir hal yang konkret, dapat melihat benda dari kategori yang berbeda, senang menyortir dan mengelompokkan,

pemahaman konsep meningkat, dan mengetahui tentang apa yang asli dan palsu. Dari kajian mengenai perkembangan kognitif anak diketahui bahwa unsur yang menonjol pada tahap pre-operasional adalah mulai digunakannya bahasa simbolis yang berupa gambaran dan bahasa ucapan. Anak dapat berbicara tanpa dibatasi waktu sekarang dan dapat membicarakan satu hal bersama-sama. Dengan bahasa anak dapat mengenal bermacam benda dan mengetahui nama-nama benda yang dikenal melalui pendengaran dan penglihatanya. Perkembangan bahasa ini akan sangat memperlancar perkembangan kognitif anak.

2.1.4 Permainan Tradisional

2.1.4.1 Pengertian Permainan Tradisional

Istilah permainan dari kata dasar main. Menurut buku Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi kedua, terbitan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Balai Pustaka arti kata main adalah melakukan permainan untuk menyenangkan hati atau melakukan perbuatan untuk bersenang-senang baik menggunakan alat-alat tertentu atau tidak menggunakan alat. Jadi main adalah kata kerja, sedang permainan merupakan kata benda jadian untuk member sebutan pada sesuatu yang jika dilakukan dengan baik akan membuat senang hati si pelaku. Istilah tradisional dari kata tradisi. Menurut buku kamus tersebut, arti tradisi adalah adat kebiasaan yang turun-temurun dan masih dijalankan di masyarakat; atau penilaian/ anggapan bahwa cara-cara yang telah ada merupakan cara yang paling baik. Adat adalah aturan berupa perbuatan dan sebagainya yang lazim diturut atau dilakukan sejak dahulu kala. Kebiasaan adalah sesuatu yang bisa dilakukan. Namun adat berarti pula wujud gagasan kebudayaan yang terdiri atas nilai-nilai budaya, norma,

hukuman dan aturan-aturan yang satu dengan lainnya berkaitan menjadi satu sistem. Sedang tradisional mempunyai arti sikap dan cara berfikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun menurun. Namun tradisional mempunyai arti pula menurut tradisi. Maka permainan tradisional mempunyai makna sesuatu (permainan) yang dilakukandengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-menurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi si pelaku (Direktorat Permuseuman, 1998: 1).

Permainan tradisional anak-anak misalnya, dikatakan mengandung nilai-nilai budaya tertentu serta mempunyai fungsi melatih pemainnya melakukan hal-hal yang akan penting nantinya bagi kehidupan mereka di tengah masyarakat, seperti misalnya melatih cakap hitung menghitung, melatih kecakapan berfikir, melatih bandel (tidak cengeng), melatih keberanian, melatih bersikap jujur dan sportif dan sebagainya (Tashadi, 1993: 57-59) dalam Dharmamulya (2008: 27).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak zaman dahulu yang diwariskan secara turun menurun kepada masyarakat dan biasanya terdapat di pedesaan. Permainan tradisional bisa dimainkan dengan menggunakan alat dan ada yang tidak menggunakan alat, biasanya permainan tradisional ini membutuhkan tempat yang luas untuk bermain.

2.1.4.2 Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Ada beberapa nilai yang bisa didapat dari permainan tradisional. Menurut Dharmamulya dalam Purwaningsih (2006) unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- 1) Nilai kesenangan dan kegembiraan, dunia anak adalah dunia bermain dan anak akan merasakan senang apabila diajak bermain. Rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
- 2) Nilai kebebasan, seseorang yang mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga ia akan merasa senang dan gembira.
- 3) Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran dengan sesama teman. Selain itu, dengan mempunyai teman berarti anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
- 4) Nilai demokrasi, artinya dalam suatu permainan setiap pemain mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang apakah anak orang kaya atau anak orang miskin, tidak memandang anak pandai atau bodoh.
- 5) Nilai kepemimpinan, biasanya terdapat pada permainan yang sifatnya berkelompok. Setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.

- 6) Rasa tanggung jawab, dalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya pelaku memiliki tanggung jawab penuh, sebab mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
- 7) Nilai kebersamaan dan saling membantu. Dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu nampak sekali. Kelompok akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan
- 8) Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap pemain harus mematuhi peraturan itu.
- 9) Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
- 10) Melatih kecakapan berpikir, seperti dalam permainan mul-mulan, macanan, bas-basan, para pelaku secara terus menerus dilatih untuk berpikir pada skala luas atau sempit, gerak langkah sekarang dan selanjutnya baik diri sendiri atau lawannya dan untuk mendapatkan suatu kemenangan maka harus cermat dan jeli
- 11) Nilai kejujuran dan sportivitas. Dalam bermain dituntut kejujuran dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti :

- 1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai
- 5) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 6) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung (transcendental).
- 7) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana
- 8) Aspek nilai-nilai moral: menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

Jika digali lebih dalam, ternyata makna di balik nilai-nilai permainan tradisional mengandung pesan-pesan moral dengan muatan kearifan local (local wisdom) yang luhur.

2.1.5 Permainan Tradisional Tam Tam buku

Permainan Tam tam buku merupakan permainan tradisional yang sering dikatakan serupa dengan permainan ular naga dan permainan wak wak gung. Tam tam buku ini merupakan permainan yang sangat digemari oleh anak-anak Melayu di zamannya. Biasanya permainan tam tam buku dimainkan anak-anak pada waktu

sore hari didekat lapangan bermain ataupun di halaman rumah mereka. Permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok, dimana terdapat dua orang anak yang menyatukan tangan mereka keatas yang menyerupai terowongan sedangkan anak yang lainnya berbaris seperti ular sambil memegang pundak atau pinggang temannya yang berada didepan. Permainan ini hampir sama dengan permainan ular naga dan wak wak gung karena anak yang memainkannya saling berbaris menyerupai bentuk ular yang panjang, meskipun hampir sama dalam proses memainkannya, permainan tam tam buku, ular naga maupun wak wak gung memiliki lagu yang berbeda. Di setiap daerah permainan tam tam buku memiliki lagu yang berbeda-beda di setiap lirik lagunya yang mana lirik lagu tersebut disesuaikan dengan bahasa daerah yang memainkannya. Namun pada umumnya lirik dari lagu permainan tam-tam buku ini memiliki arti yang sama. Bagi anak-anak melayu permainan tam tam buku adalah permainan yang sangat menyenangkan, biasanya anak-anak akan keluar rumah pada waktu sore hari untuk memainkan permainan ini. Waktu sore hari adalah waktu yang sangat pas untuk memainkan permainan ini, karena pada waktu sore hari merupakan waktu yang sangat cocok untuk anak-anak ataupun orang dewasa untuk melepaskan kepenatan dan kejenuhan ketika beraktivitas dipagi sampai siang harinya, lagi pula waktu sore hari adalah waktu yang pas karena matahari pada waktu tersebut tidak sedang terik teriknya serta udara juga terasa sejuk dan membuat nyaman untuk anak-anak bermain ataupun beristirahat sejenak.

Menurut (Hamzuri dan Tiarna Rita Siregar) dalam buku Permainan tradisional Indonesia (Direktorat Jendral Kebudayaan, 1998) Permainan Tam Tam

Buku adalah permainan tradisional yang berasal dari tanah Melayu tepatnya permainan ini adalah permainan yang berasal dari daerah Sumatera Timur yang sering disebut dengan sebutan "bumi bertuah" sebelum akhirnya dijadikan satu dengan provinsi utara. Sumatera Timur sendiri memang merupakan sebuah daerah yang mana penduduknya mayoritas adalah masyarakat suku Melayu yang pada zaman dahulu sangat menjunjung tinggi kebudayaan Melayu dan adat adat Melayu termasuk dalam hal permainan tradisionalnya. Permainan tam tam buku biasanya dimainkan oleh anak-anak masyarakat suku Melayu pada saat menjelang sore hari yaitu antara waktu sehabis asar dan maghrib, dimana nantinya pada saat itu anak-anak akan berkumpul dilapangan atau halaman didekat tempat tinggal mereka untuk memainkan permainan ini. Permainan tam tam buku ini biasanya dimainkan oleh anak-anak yang berasal dari masyarakat biasa ketika mereka telah selesai melaksanakan pekerjaan mereka dirumah ataupun diladang. Biasanya permainan ini tidak hanya dimainkan oleh anak-anak namun juga dimainkan oleh remaja maupun dewasa.

2.1.5.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan

Menurut Hurlock (1995: 327) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan pada anak usia dini adalah a). Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan. b) Perkembangan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya tergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif. c) Intelegensi. Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif

ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar., termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata. d) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan yang lain. pada awal kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak. e) Lingkungan. Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain ketimbang anak lainnya disebabkan karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan, dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas. f) status sosio ekonomi. Anak dari kelompok sosioekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepatu roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka. g) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang lebih. h) Peralatan Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi

boneka dan binatang buatan mendukung permainan purapura, banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

2.1.5.2 Tujuan dan Manfaat Bermain Tam Tam Buku

Tujuan dari bermain tam tam buku yaitu mengajarkan anak dalam mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak gerik seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Manfaat dari Permainan tradisional tam tam buku ini lebih berunsur pada kegembiraan, teriakan dan tawa anak-anak. Permainan ini mengutamakan kerjasama dan gerak tubuh yang sangat penting bagi perkembangan psikis dan fisik anak-anak, dan menumbuhkan perilaku sosial antar anak. Saat memainkan permainan tradisional ini, anggota kelompok dituntut untuk dapat bekerja sama, saling membantu dan saling mengenal tugas dan kewajibannya masing-masing agar tercapai kemenangan (Dharma mulya,2008). Manfaatnya lainnya yakni : anak didik lebih tertarik perhatiannya pada permainan yang bersifat tradisional yang memiliki unsur-unsur budaya, anak didik lebih mudah memahami masalah-masalah sosial.

2.1.5.3 Langkah-Langkah Permainan Tam Tam Buku

Langkah-langkah permainan tam tam buku ini adalah sebagai berikut:

- 1) Dua orang A dan B membuat terowongan (kedua tangan saling bertemu) Si A sebagai Bulan dan Si B sebagai bintang.
- 2) Salah seorang memimpin barisan. Bentuk barisan adalah memanjang ke belakang. Masing-masing berpegangan pada baju bagian belakang dari teman yang ada di depannya.
- 3) Barisan ini berjalan-jalan dengan cepat sambil berkeliling mengitari A dan B sambil menyanyikan lagu " "Tam tam buku, seleret tiang bahu, patah

lembing, patah paku, anak belakang tangkap satu , bunyi lonceng pukul satu”

- 4) Setelah lama berkeliling masuklah pemimpin barisan ke terowongan.
- 5) A dan B harus menahan/menculik satu dari anggota barisan ketika diakhir lagu, lalu menanyakan , " kamu jadi bulan atau bintang?". Apabila ia memilih menjadi matahari ia harus berdiri di belakang A, dan sebaliknya jika ia memilih menjadi bulan ia harus berdiri di belakang B.
- 6) Kemudian ,barisan terus berkeliling dengan cepat sambil menyanyikan lagu. Pada putaran kedua , barisan harus masuk ke terowongan. Anggota barisan di akhir lagu harus ditahan oleh si A dan si B. Kemudian ditanya lagi, apakah menjadi bulan atau bintang.
- 7) Demikian seterusnya sampai barisan habis. Kemungkinan pengikut/peminat matahari lebih banyak dan sebaliknya.
- 8) Peminat yang paling banyak adalah pemenang dalam permainan ini. Selanjutnya , permainan dapat disepakati untuk diulang atau diakhiri.

Manfaat dari Permainan tradisional tam tam buku ini lebih berunsur pada kegembiraan, teriakan dan tawa anak-anak. Permainan ini mengutamakan kerjasama dan gerak tubuh yang sangat penting bagi perkembangan psikis dan fisik anak-anak, dan menumbuhkan perilaku sosial antar anak. Saat memainkan permainan tradisional ini, anggota kelompok dituntut untuk dapat bekerja sama, saling membantu dan saling mengenal tugas dan kewajibannya masing-masing agar tercapai kemenangan (Dharma mulya,2008).

Kegiatan Hari Pertama

1. Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian bernyanyi bersama sama.
2. Guru bertanya kepada anak siapakah yang pernah mendengar atau memainkan permainan tam tam buku.
3. Anak-anak menjawab tidak pernah sebelumnya mengetahui apa itu permainan tam tam buku.
4. Guru mencoba mengajarkan anak menyanyikan lagu dari tam tam buku agar anak lebih mudah di ingat saat permainan berlangsung.
5. Setelah nyanyian di ulang ulang, anak- anak mulai mengikuti nyanyian dari tam tam buku tersebut.
6. Guru menjelaskan bagaimana cara bermain tam tam buku
7. Anak anak antusias dan memperhatikan guru
8. Guru mulai memberikan penilaian sejak sebelum di berikan perlakuan (prasiklus)
9. Guru membuat kesimpulan tentang pelajaran hari ini.
10. Kegiatan penutup dengan bernyanyi dan berdoa bersama.

Kegiatan Hari Kedua

1. Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian bernyanyi bersama sama.
2. Guru bertanya kepada anak siapakah yang ingin melakukan lagi permainan tam tam buku.
3. Anak –anak menjawab masih mau secara serentak.

4. Guru mencoba menyanyikan lagu dari tam tam buku kembali agar anak lebih mudah ingat dengan lirik lagunya.
5. Anak anak mulai mulai mengikuti nyanyian dari tam tam buku tersebut secara bersamaan.
6. Guru menjelaskan bagaimana cara bermain tam tam buku dengan mengatur posisi anggota dalam bermain.
7. Anak anak antusias dan ingin segera bermain
8. Diakhir pertemuan tindakan II, guru bertanya kepada anak-anak apakah mereka mau bekerjasama dan saling membantu dengan teman untuk melakukan permainan ini. Kemudian anak serentak menjawab mau.
9. Guru membuat kesimpulan tentang pelajaran hari ini.
10. kegiatan penutup dengan bernyanyi dan berdoa bersama.

Kegiatan Hari Ketiga

1. Guru membuka pertemuan dengan mengucapkan salam kepada anak-anak kemudian bernyanyi bersama sama.
2. Guru bertanya kepada anak siapakah yang ingin melakukan lagi permainan tam tam buku.
3. Anak –anak menjawab masih mau secara serentak.
4. Guru mencoba menyanyikan lagu dari tam tam buku kembali agar anak lebih mudah ingat dengan lirik lagunya.
5. Anak anak mulai mulai mengikuti nyanyian dari tam tam buku tersebut secara bersamaan.

6. Guru dan anak-anak keluar kelas untuk bermain. Guru menjelaskan bagaimana cara bermain tam tam buku dengan mengatur posisi anggota dalam bermain.
7. Anak-anak antusias dan ingin segera bermain
8. Diakhir pertemuan tindakan II, guru bertanya kepada anak-anak apakah mereka mau menghargai teman dan berbagi pada teman untuk melakukan permainan ini. Kemudian anak serentak menjawab mau.
9. Guru membuat kesimpulan tentang pelajaran hari ini.
10. kegiatan penutup dengan bernyanyi dan berdoa bersama.

Rencana Kegiatan Siklus I

Tindakan I :

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Kemudian Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak tentang perilaku apa saja yang harus kita lakukan pada permainan tam tam buku. Anak-anak menjawab sesuai dengan bahasanya.
3. Guru menguatkan perilaku sosial dan sikap kooperatif melalui permainan tam tam buku.
4. Guru menjelaskan kepada anak-anak, bahwa semua anak-anak akan memainkan permainan tam tam buku.
5. Sebelum anak-anak bermain, maka ada peraturan dalam permainan nantinya akan dimainkan, peraturannya adalah ketika lagu sudah selesai maka induk bulan dan bintang bersama-sama menangkap anak yang lewat

dari lorong tangan, dan memilih salah satu di antara bulan dan bintang.

Anak-anak juga diharapkan bermain dengan tertib dan sportif.

6. Apabila ketentuan peraturan sebelum permainan di langgar, maka guru akan menghentikan dan tidak memperbolehkan anak itu mengikuti permainan lagi.
7. Guru dan anak-anak meninggalkan ruang kelas untuk bermain di luar kelas. Permainan di mulai, caranya dengan menetapkan siapa sebagai induk bulan dan bintang (di pilih dari anak yang memiliki badan cukup tinggi untuk menjadi terowongan).
8. Setelah diputuskan siapa yang menjadi induk, maka permainan segera di mulai. Anak-anak memulai permainan dengan menyanyikan lagu tam tam buku dengan penuh keceriaan, teriakan, dan tawa yang lepas. Guru mengisi lembar observasi terkait perilaku sosial anak dan sikap kooperatif pada saat permainan berlangsung.
9. Setelah anak selesai bermain, guru menutup kegiatan bermain dan kembali ke kelas. Pelajaran di tutup dengan bernyanyi dan berdoa
10. Guru membuat kesimpulan tentang perilaku sosial anak dan sikap kooperatif.

Tindakan II

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Kemudian Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak tentang perilaku apa saja yang harus kita lakukan pada permainan tam tam buku. Anak-anak menjawab sesuai dengan bahasanya.

3. Guru menguatkan perilaku sosial dan sikap kooperatif melalui permainan tam tam buku.
4. Guru menjelaskan kepada anak-anak , bahwa semua anak-anak akan memainkan permainan tam tam buku.
5. Sebelum anak-anak bermain, maka ada peraturan dalam permainan nantinya akan dimainkan, peraturannya adalah ketika lagu sudah selesai maka induk bulan dan bintang bersama sama menangkap anak yang lewat dari lorong tangan, dan memilih salah satu di antara bulan dan bintang. Anak anak juga diharapkan bermain dengan tertib dan sportif.
6. Apabila ketentuan peraturan sebelum permainan di langgar, maka guru akan menghentikan dan tidak memperbolehkan anak itu mengikuti permainan lagi.
7. Guru dan anak-anak meninggalkan ruang kelas untuk bermain di luar kelas. Permainan di mulai, caranya dengan menetapkan siapa sebagai induk bulan dan bintang (di pilih dari anak yang memiliki badan cukup tinggi untuk menjadi terowongan).
8. Setelah diputuskan siapa yang menjadi induk, maka permainan segera di mulai. Anak-anak memulai permainan dengan menyanyikan lagu tam tam buku dengan penuh keceriaan, teriakan, dan tawa yang lepas. Guru mengisi lembar observasi terkait perilaku sosial anak dan sikap kooperatif pada saat permainan berlangsung.
9. Setelah anak selesai bermain, guru menutup kegiatan bermain dan kembali ke kelas. Pelajaran di tutup dengan bernyanyi dan berdoa

10. Guru membuat kesimpulan tentang perilaku sosial anak dan sikap kooperatif.

Hasil dari tindakan I sampai tindakan II di siklus I didiskusikan antara peneliti dan guru apakah perilaku sosial anak dan sikap kooperatif setelah melakukan permainan telah nampak pada indikator-indikator dan sesuai harapan ada pada anak-anak. Adapun indikator indikator dari perilaku sosial yaitu : (1) bekerja sama, (2) bermain dengan teman sebaya (3) bersaing (4) menghargai teman (5) mampu berbagi pada teman (6) membantu teman (7) Anak Ramah (8) anak tidak mementingkan diri sendiri (9) Anak meniru (10) Bersimpat dengan menolong teman (11) anak tersenyum dan tertawa. Sedangkan indikator dari sikap kooperatif yaitu : (1) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman (2) anak mau berbagi dengan teman lain (3) anak mau menghadapi masalah bersama-sama (4) mau menunggu giliran (5) Belajar mengendalikan diri (6) mau berbagi.

Rencana Kegiatan siklus II

Tindakan I :

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Kemudian Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak tentang perilaku apa saja yang harus kita lakukan pada permainan tam tam buku. Anak-anak menjawab sendiri.
3. Guru menguatkan perilaku sosial dan sikap kooperatif melalui permainan tam tam buku.

4. Guru menjelaskan kepada anak-anak , bahwa semua anak-anak akan memainkan permainan tam tam buku.
5. Sebelum anak-anak bermain, maka ada peraturan dalam permainan nantinya akan dimainkan, peraturannya adalah ketika lagu sudah selesai maka induk bulan dan bintang bersama sama menangkap anak yang lewat dari lorong tangan, dan memilih salah satu di antara bulan dan bintang. Anak anak juga diharapkan bermain dengan tertib dan sportif.
6. Apabila ketentuan peraturan sebelum permainan di langgar, maka guru akan menghentikan dan tidak memperbolehkan anak iu mengikuti permainan lagi.
7. Guru dan anak-anak meninggalkan ruang kelas untuk bermain di luar kelas. Permainan di mulai, caranya dengan menetapkan siapa sebagai induk bulan dan bintang (di pilih dari anak yang memiliki badan cukup tinggi untuk menjadi terowongan).
8. Setelah diputuskan siapa yang menjadi induk, maka permainan segera di mulai. Anak-anak memulai permainan dengan menyanyikan lagu tam tam buku dengan penuh keceriaan, teriakan, dan tawa yang lepas. Guru mengisi lembar observasi terkait perilaku sosial anak dan sikap kooperatif pada saat permainan berlangsung.
9. Setelah anak selesai bermain, guru menutup kegiatan bermain dan kembali ke kelas. Pelajaran di tutup dengan bernyanyi dan berdoa
10. Guru membuat kesimpulan tentang perilaku sosial anak dan sikap kooperatif.

Tindakan II

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam
2. Kemudian Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak tentang perilaku apa saja yang harus kita lakukan pada permainan tam tam buku. Anak-anak menjawab sesuai dengan bahasanya.
3. Guru menguatkan perilaku sosial dan sikap kooperatif melalui permainan tam tam buku.
4. Guru menjelaskan kepada anak-anak, bahwa semua anak-anak akan memainkan permainan tam tam buku.
5. Sebelum anak-anak bermain, maka ada peraturan dalam permainan nantinya akan dimainkan, peraturannya adalah ketika lagu sudah selesai maka induk bulan dan bintang bersama-sama menangkap anak yang lewat dari lorong tangan, dan memilih salah satu di antara bulan dan bintang. Anak-anak juga diharapkan bermain dengan tertib dan sportif.
6. Apabila ketentuan peraturan sebelum permainan dilanggar, maka guru akan menghentikan dan tidak memperbolehkan anak itu mengikuti permainan lagi.
7. Guru dan anak-anak meninggalkan ruang kelas untuk bermain di luar kelas. Permainan dimulai, caranya dengan menetapkan siapa sebagai induk bulan dan bintang (dipilih dari anak yang memiliki badan cukup tinggi untuk menjadi terowongan).
8. Setelah diputuskan siapa yang menjadi induk, maka permainan segera dimulai. Anak-anak memulai permainan dengan menyanyikan lagu tam tam buku dengan penuh keceriaan, teriakan, dan tawa yang lepas. Guru

mengisi lembar observasi terkait perilaku sosial anak dan sikap kooperatif pada saat permainan berlangsung.

9. Setelah anak selesai bermain, guru menutup kegiatan bermain dan kembali ke kelas. Pelajaran di tutup dengan bernyanyi dan berdoa
10. Guru membuat kesimpulan tentang perilaku sosial anak dan sikap kooperatif.

Hasil dari tindakan I sampai tindakan II di siklus II didiskusikan antara peneliti dan guru apakah perilaku sosial anak dan sikap kooperatif setelah melakukan permainan telah nampak pada indikator-indikator dan sesuai harapan ada pada anak-anak. Adapun indikator indikator dari perilaku sosial yaitu : (1) bekerja sama, (2) bermain dengan teman sebaya (3) bersaing (4) menghargai teman (5) mampu berbagi pada teman (6) membantu teman (7) Anak Ramah (8) anak tidak mementingkan diri sendiri (9) Anak meniru (10) Bersimpat dengan menolong teman (11) anak tersenyum dan tertawa. Sedangkan indikator dari sikap kooperatif yaitu : (1) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman (2) anak mau berbagi dengan teman lain (3) anak mau menghadapi masalah bersama-sama (4) mau menunggu giliran (5) Belajar mengendalikan diri (6) mau berbagi.

Teknik Penilaian

- 1) Anak yang belum berkembang (BB) perkembangan belum sesuai indikator seperti diharapkan diberikan nilai 1 atau (*)
- 2) Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai indikator yang di harapkan diberikan nilai 2 atau (**)

- 3) Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) sesuai indikator diberikan nilai 3 atau (***)
- 4) Anak yang berkembang sangat baik (BSB) melebihi indikator seperti yang diharapkan diberikan nilai 4 atau (****)

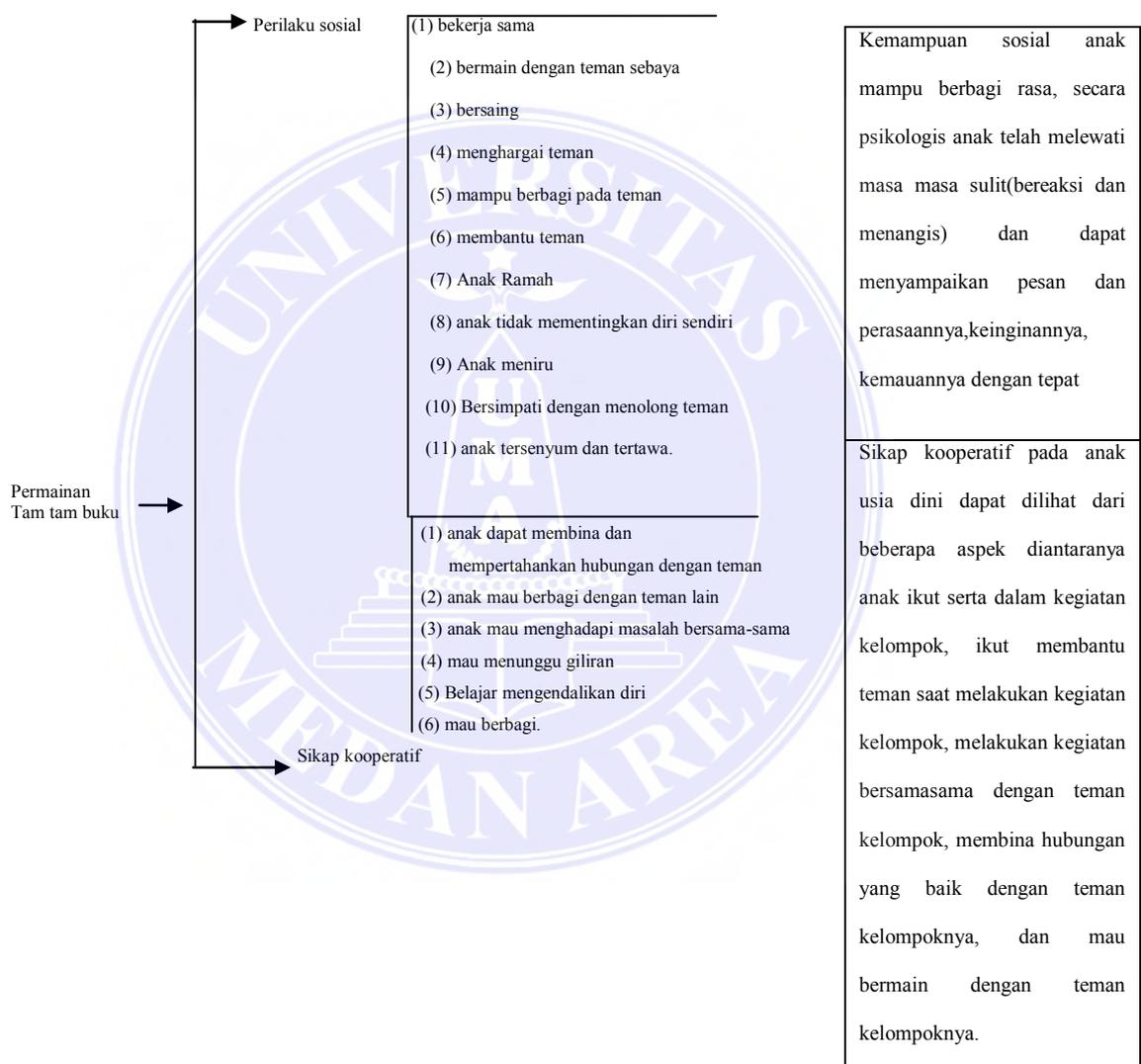
2.2 Kerangka Berpikir

Berdasarkan konsep dan kajian pustaka, gambaran penelitian yang akan dilakukan dapat dikemukakan dalam sebagai berikut :

Perilaku sosial merupakan suatu perilaku yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya, dapat bekerja sama, bersimpati terhadap orang lain. Perilaku sosial anak usia TK yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa masa sulit(bereaksi dan menangis) dan dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Untuk mengembangkan perilaku sosial anak melalui permainan tam tam buku, indikatornya yaitu : (1) bekerja sama, (2) bermain dengan teman sebaya (3) bersaing (4) menghargai teman (5) mampu berbagi pada teman (6) membantu teman (7) Anak Ramah (8) anak tidak mementingkan diri sendiri (9) Anak meniru (10) Bersimpati dengan menolong teman (11) anak tersenyum dan tertawa.

Sikap kooperatif yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Sikap kooperatif pada anak usia dini dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya anak ikut serta dalam kegiatan kelompok, ikut membantu teman saat melakukan kegiatan kelompok, melakukan kegiatan bersamasama dengan teman kelompok, membina hubungan yang baik dengan teman kelompoknya, dan mau bermain

dengan teman kelompoknya. Sedangkan indikator dari sikap kooperatif yaitu : (1) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman (2) anak mau berbagi dengan teman lain (3) anak mau menghadapi masalah bersama-sama (4) mau menunggu giliran (5) Belajar mengendalikan diri (6) mau berbagi.

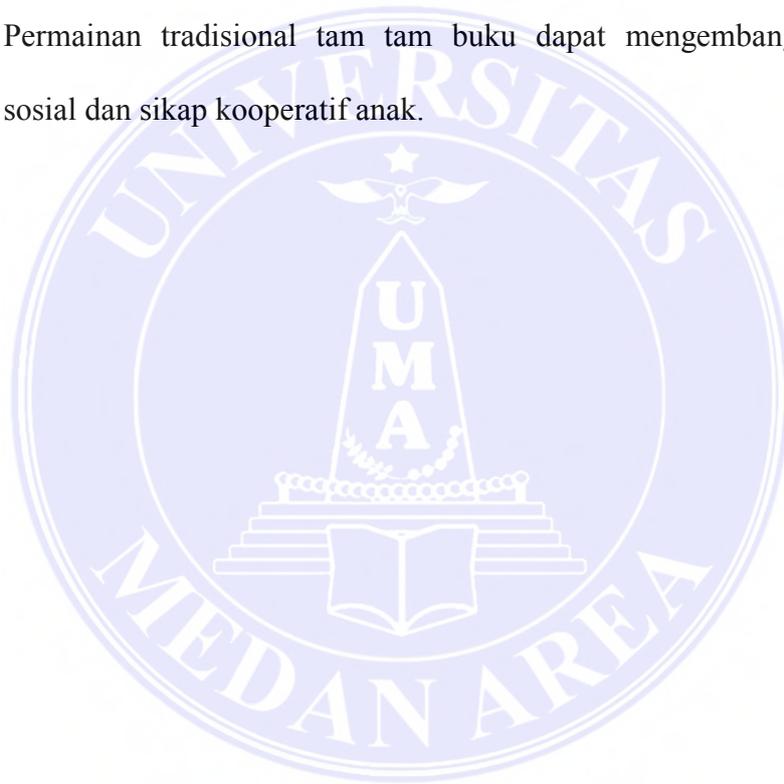


2.3 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari penelitian ini, jika dilakukan tindakan permainan tradisional Tam tam buku secara berkelanjutan dalam

kelompok bermain, maka akan ada peningkatan perilaku sosial anak. Adapun hipotesis yang akan di uji adalah :

1. Permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial anak
2. Permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak
3. Permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak.



BAB III

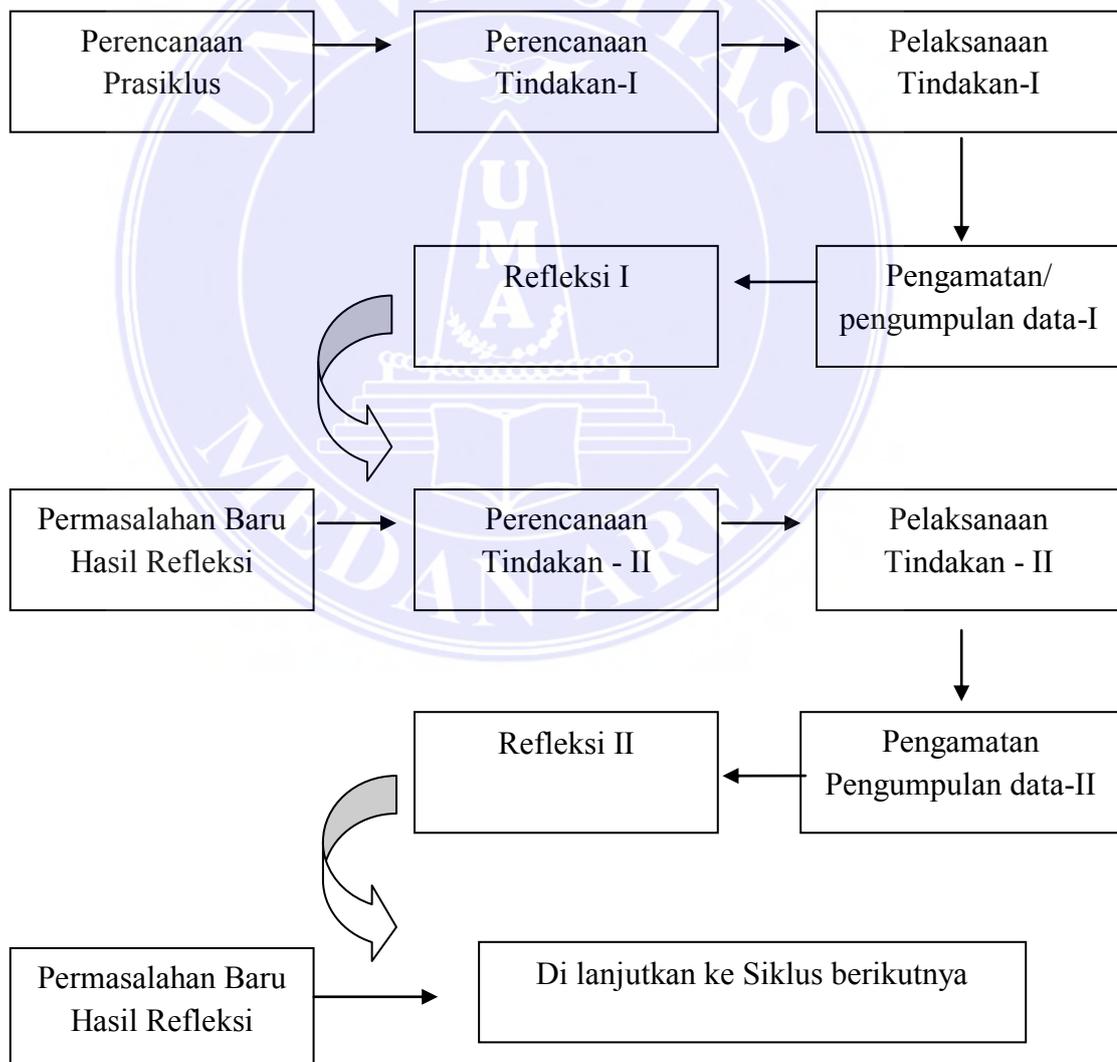
METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Action Research*. Penelitian ini adalah investigasi terkendali untuk merumuskan dan memecahkan masalah-masalah pembelajaran di kelas. Proses pemecahan masalah-masalah tersebut dilakukan secara bersiklus, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil pembelajaran di kelas tertentu (Arikunto:2008)

Pemilihan metode ini didasari sebagai upaya peningkatan efektivitas pembelajaran yang berlangsung dalam tahapan siklus yang bermula dari perencanaan, tindakan, observasi, refleksi dan kembali pada perencanaan untuk tindakan. Diharapkan masalah praktis pada pembelajaran dapat diatasi. Oleh karena itu paradigma penelitian ini berawal dari pengamatan guru terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakn guna perbaikan di masa mendatang, Selanjutnya selama ini penelitian berlangsung guru juga sebagai pelaksana rencana tindakan yang telah dirancang. Di samping itu penelitian tindakan jua memberikan kesempatan kepada guru untuk bertindak kreatif dalam praktek pembelajarannya sehingga mereka akan merasa melakukan pembaharuan di dalam memecahkan masalah yang ditemui di kelas. Hal ini sejalan dengan ungkapan ebbut dalam wiraatmadja (2005) yang menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah kajian sistematis dari upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran berdasarkan refleksi mereka dari hasil tindakan-tindak tersebut.

Untuk mewujudkan harapan-harapan tersebut maka peneliti tindakan itu di rancang dengan proses pengkajian berdaur (cyclicol) yang terdiri dari empat fase kegiatan yakni : (1) merencanakan, (2) melakukan tindakan, (3) mengamati, dan (4) merefleksi. Tahapan-tahapan ini terus berulang sampai suatu permasalahan dianggap teratasi untuk kemudian diikuti kemunculan permasalahan lain yang juga harus diperlakukan serupa. Keempat fase kegiatan dari suatu siklus penelitian tindakan digambarkan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Skema Penelitian Tindakan (Sudjana:2012)

Dalam penelitian tindakan ini peneliti sebagai pelaku utama dan sekaligus juga kolaborator sedangkan guru sebagai pelaku tindakan yang akan melaksanakan rancangan pembelajaran di dalam kelas. Penerapan rencana tindakan berdasarkan permasalahan yang ada, pemilihan kemungkinan pemecahan masalahnya, implementasinya di lapangan sampai pada tahap evaluasi dan perumusan tindakan berikutnya. Proses penelitian tindakan ini akan dilaksanakan dalam rangkaian siklus, dan setiap siklus akan dilakukan sesuai perubahan yang ingin dicapai.

Rancangan Penelitian Tindakan

1. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- a) Mempersiapkan anak untuk keluar ruangan kelas
- b) Mempersiapkan kegiatan permainan dengan memilih anak sebagai induk bulan dan bintang
- c) Mempersiapkan barisan anak yang memanjang dengan saling memegang bahu anak yang lain
- d) Mempersiapkan instrumen penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan yang dilaksanakan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana pembelajaran yang telah direncanakan. Pelaksanaan tindakan sesuai dengan rencana kegiatan (rencana kegiatan harian) pada halaman terlampir dan pelaksanaan tindakan dapat dilihat dan tergambar pada tabel sebagai berikut :

Tabel 3.1
Tindakan Penelitian

Siklus 1	
1.	<p>Tindakan I</p> <p>Mengadakan observasi awal atau melaksanakan pengenalan tentang permainan tam tam buku di kelas untuk melihat kemampuan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak.</p>
	<p>Output I</p> <p>Kemampuan perilaku sosial dan sikap kooperatif</p>
2.	<p>Tindakan II</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Kemudian Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak tentang perilaku apa saja yang harus kita lakukan pada permainan tam tam buku. Anak-anak menjawab sesuai dengan bahasanya. 3. Guru menguatkan perilaku sosial dan sikap kooperatif melalui permainan tam tam buku. 4. Guru menjelaskan kepada anak-anak , bahwa semua anak-anak akan memainkan permainan tam tam buku. 5. Sebelum anak-anak bermain, maka ada peraturan dalam permainan nantinya akan dimainkan, peraturannya adalah ketika lagu sudah selesai maka induk bulan dan bintang bersama sama menangkap anak yang lewat dari lorong tangan, dan memilih salah satu di antara bulan dan bintang. Anak anak juga diharapkan bermain dengan

	<p>tertib dan sportif.</p> <p>6. Apabila ketentuan peraturan sebelum permainan di langgar, maka guru akan menghentikan dan tidak memperbolehkan anak itu mengikuti permainan lagi.</p> <p>7. Guru dan anak-anak meninggalkan ruang kelas untuk bermain di luar kelas. Permainan di mulai, caranya dengan menetapkan siapa sebagai induk bulan dan bintang (di pilih dari anak yang memiliki badan cukup tinggi untuk menjadi terowongan).</p> <p>8. Setelah diputuskan siapa yang menjadi induk, maka permainan segera di mulai. Anak-anak memulai permainan dengan menyanyikan lagu tam tam buku dengan penuh keceriaan, teriakan, dan tawa yang lepas. Guru mengisi lembar observasi terkait perilaku sosial anak dan sikap kooperatif pada saat permainan berlangsung.</p> <p>9. Setelah anak selesai bermain, guru menutup kegiatan bermain dan kembali ke kelas. Pelajaran di tutup dengan bernyanyi dan berdoa</p> <p>10. Guru membuat kesimpulan tentang perilaku sosial anak dan sikap kooperatif.</p>
	<p>Output II</p> <p>Anak mampu melakukan kegiatan bermain tam tam buku tersebut</p>
Siklus II	
1.	<p>Tindakan I</p> <p>Peneliti bersama guru mengidentifikasi masalah baru berdasarkan hasil evaluasi dan refleksi siklus I</p>

	<p>Output I</p> <p>Kemampuan perilaku sosial dan sikap kooperatif</p>
2.	<p>Tindakan II</p> <p>Peneliti dan guru mengingatkan kembali cara bermain tam tam buku</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam 2. Kemudian Guru mengingatkan kembali kepada anak-anak tentang perilaku apa saja yang harus kita lakukan pada permainan tam tam buku. Anak-anak menjawab sendiri. 3. Guru menguatkan perilaku sosial dan sikap kooperatif melalui permainan tam tam buku. 4. Guru menjelaskan kepada anak-anak , bahwa semua anak-anak akan memainkan permainan tam tam buku. 5. Sebelum anak-anak bermain, maka ada peraturan dalam permainan nantinya akan dimainkan, peraturannya adalah ketika lagu sudah selesai maka induk bulan dan bintang bersama sama menangkap anak yang lewat dari lorong tangan, dan memilih salah satu di antara bulan dan bintang. Anak anak juga diharapkan bermain dengan tertib dan sportif. 6. Apabila ketentuan peraturan sebelum permainan di langgar, maka guru akan menghentikan dan tidak memperbolehkan anak itu mengikuti permainan lagi. 7. Guru dan anak-anak meninggalkan ruang kelas untuk bermain di luar kelas. Permainan di mulai, caranya dengan menetapkan siapa

	<p>sebagai induk bulan dan bintang (di pilih dari anak yang memiliki badan cukup tinggi untuk menjadi terowongan).</p> <p>8. Setelah diputuskan siapa yang menjadi induk, maka permainan segera di mulai. Anak-anak memulai permainan dengan menyanyikan lagu tam tam buku dengan penuh keceriaan, teriakan, dan tawa yang lepas. Guru mengisi lembar observasi terkait perilaku sosial anak dan sikap kooperatif pada saat permainan berlangsung.</p> <p>9. Setelah anak selesai bermain, guru menutup kegiatan bermain dan kembali ke kelas. Pelajaran di tutup dengan bernyanyi dan berdoa</p> <p>10. Guru membuat kesimpulan tentang perilaku sosial anak dan sikap kooperatif</p>
	<p>Output II</p> <p>Hasil pembentukan perilaku sosial anak dan sikap kooperatif</p>

3. Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan observasi terhadap proses pelaksanaan tindakan, efek dan hasil tindakan. Observasi juga dilakukan terhadap tindakan yang dilakukan dapat membantu tercapainya tujuan yang direncanakan. Dalam hal ini yang dilakukan guru di luar kelas melalui permainan tam tam buku.

4. Refleksi

Hasil yang dicapai dalam tahap observasi dikumpulkan serta dianalisis dalam tahap ini. Dari hasil observasi dapat direfleksikan dengan melihat data observasi, apakah proses belajar mengajar yang diharapkan tersebut dapat

mengembangkan perilaku sosial anak dan sikap kooperatif. Hasil analisis data yang dilakukan dalam tahap ini akan dipergunakan sebagai acuan untuk merencanakan siklus berikutnya.

3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di Yayasan Pendidikan Zaini Hafis di sekolah Taman Kanak-kanak Bunda yang bertempat di Jalan Brigjend Katamso Gg.Kenangan No.23 kelurahan Kp.Baru Kecamatan Medan Maimun Kota Medan.

Waktu penelitian dilaksanakan pada 23 April sampai 15 Mei 2018. TK.Bunda dipilih sebagai lokasi penelitian karena sesuai dengan syarat-syarat yang di sarankan oleh Spadley (1980), yaitu: 1) sederhana, 2) mudah dijangkau, 3) tidak kentara dalam melakukan penelitian, 4) mudah memperoleh izin dari sumber data, 5) kegiatan berulang-ulang.

3.3 Identifikasi Variabel

Menurut Arikunto (2010: 161), variabel adalah objek penelitian atau yang menjadi titik perhatian penelitian. Adapun variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Variabel Independen (Bebas)

Variabel bebas adalah merupakan variabel mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat) (Sugiyono,2010.61) variabel bebas dalam penelitian ini adalah Permainan Tradisional Tam tam buku (x)

2. Variabel Dependen (Terikat)

Variabel dependen (terikat) adalah variabel dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2010: 61) variabel terikat dalam penelitian ini adalah Mengembangkan Perilaku sosial anak (y1), dan sikap kooperatif (y2).

3.4 Definisi Operasional

Definisi Operasional di maksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul proposal tesis. Sesuai dengan judul penelitian yaitu Pengembangan Perilaku Sosial Anak dan sikap kooperatif Melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku. maka definisi operasional yang perlu di jelaskan, yaitu:

1. Perilaku sosial

Perilaku sosial merupakan suatu perilaku yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi dengan lingkungannya, dapat bekerja sama, bersimpati terhadap orang lain. Perilaku sosial anak usia TK yaitu kemampuan anak berbagi rasa, secara psikologis anak telah melewati masa masa sulit (bereaksi dan menangis) dan dapat menyampaikan pesan dan perasaannya, keinginannya, kemauannya dengan tepat. Untuk mengembangkan perilaku sosial anak melalui permainan tam tam buku, indikatornya yaitu : (1) bekerja sama, (2) bermain dengan teman sebaya (3) bersaing (4) menghargai teman (5) mampu berbagi pada teman (6) membantu teman (7) Anak Ramah (8) anak tidak mementingkan diri sendiri (9) Anak meniru (10) Bersimpati dengan menolong teman (11) anak tersenyum dan tertawa.

2. Sikap Kooperatif

Dalam penelitian ini sikap kooperatif adalah kemampuan bekerjasama dengan orang lain sampai pada tingkat menekan kepribadian individual dan mengutamakan semangat kelompok. Hal ini diukur dengan indikator (1) anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman (2) anak mau berbagi dengan teman lain (3) anak mau menghadapi masalah bersama-sama (4) mau menunggu giliran (5) Belajar mengendalikan diri (6) mau berbagi.

3. Permainan

Dalam hal ini permainan tam tam buku adalah suatu media yang mengasyikkan dan memuaskan bagi anak untuk mempelajari sesuatu, dengan permainan anak belajar suatu hal tanpa disadari namun selalu diingat dan disimpan dalam memorinya karena sifatnya menyenangkan dan membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional.

3.5 Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Bunda Kecamatan Medan Maimun yang terdiri dari 18 orang anak, laki-laki 11 orang dan perempuan 7 orang. Penelitian ini dibantu oleh dua orang guru yang mengajar yang terdiri dari satu guru utama dan satu guru pendamping.

3.6 Teknik Pengambilan sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian tindakan kelas ini yaitu teknik total sampling. Penentuan sampel ini dengan cara mengambil seluruh anggota pada kelas B sebagai sampel.

3.7 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data yang di perlukannya dengan menggunakan pencatatan dengan observasi langsung, sebagaimana di ungkapkan oleh Nazir (1983) dalam Nana Sodikin “ bahwa pengumpulan data dengan pengamatan langsung adalah cara pengambilan data dengan menggunakan mata tanpa ada pertolongan alat standar lain untuk keperluan tersebut”. Prosedur Pencatatan ini adalah kegiatan observasi secara langsung yang dilakukan untuk mencatat data variable terkait pada saat kejadian yaitu dengan menggunakan prosedur pencatatan kejadian, durasi dan frekuensi. Teknik Observasi tersebut meliputi:

1. Cara mengamati kejadian, dalam penelitian ini dilakukan pengamatan oleh peneliti ketika subjek telah melakukan permainan atau aktivitasnya. Pengamatan ini untuk memperoleh
2. Setelah mendapatkan data pra siklus, yang dilaksanakan selama 2 sesi dan diteruskan pada fase intervensi, yang dilaksanakan selama 2 sesi langkah, waktu yang diperlukan untuk memperoleh data per sesi adalah 30 menit untuk intervensi permainan tradisional Tam tam buku.
3. Pencatatan kegiatan ini dilakukan dengan cara mencatat perkembangan anak selama prasiklus dan pelaksanaan siklus I berlangsung, selain itu dilakukan juga pencatatan jumlah perilaku sosial yang muncul pada saat pra siklus dimana anak bermain dan belajar sebelum ada tindakan permainan tam-tam buku atau tindakan siklus I.

Lembar observasi digunakan untuk melihat proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru melalui permainan tradisional tam tam buku untuk mengembangkan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak. Pengamatan yang dilakukan observer berguna untuk perbaikan kelemahan-kelemahan penerapan pembelajaran pada siklus selanjutnya. Pengamatan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan anak setelah proses pembelajaran berlangsung. Pengamatan dilakukan pada setiap akhir siklus berupa praktik langsung, dimana anak langsung melakukan kegiatan permainan tradisional tam tam buku. Adapun kisi-kisi perilaku sosial dan sikap kooperatif anak dapat dilihat dibawah ini :

Tabel 3.2

Aspek Yang Diamati Tentang Perilaku Sosial dan Sikap Kooperatif Anak

No	Aspek	Indikator	Nilai			
			BB (1)	MB (2)	BSH (3)	BSB (4)
1	Perilaku Sosial	Bekerja sama				
		Bermain dengan teman sebaya				
		Bersaing				
		Menghargai teman				
		Mampu berbagi pada teman				
		Membantu teman				
		Anak ramah				
		Anak tidak mementingkan diri sendiri				
		Anak meniru				
		Bersimpati dengan menolong teman				
		Anak tersenyum dan tertawa.				
2	Sikap Kooperatif	Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman				
		Anak mau berbagi dengan teman lain				
		Anak mau menghadapi				

		masalah bersama-sama				
		Mau menunggu giliran				
		Belajar mengendalikan diri				
		Mau berbagi				

Keterangan:

1. Anak yang belum berkembang (BB) perkembangan belum sesuai indikator seperti yang diharapkan diberikan nilai 1 atau (★)
2. Anak yang sudah mulai berkembang (MB) sesuai indikator yang diharapkan diberikan nilai 2 atau ★★)
3. Anak yang sudah berkembang sesuai harapan (BSH) sesuai indikator diberikan nilai 3 atau (★★★)
4. Anak yang berkembang sangat baik (BSB) sesuai indikator seperti yang diharapkan diberikan nilai 4 atau (★★★★)

3.8 Prosedur Penelitian

Untuk mengetahui ada dan tidaknya pengaruh dari suatu perlakuan, maka dilakukan pengamatan dengan membandingkan hasil subjek penelitian pada waktu sebelum dan sesudah mendapat perlakuan. Setelah semua data terkumpul, kemudian data diolah dan di analisis ke dalam statistik deskriptif agar diperoleh gambaran secara jelas tentang hasil tindakan dalam jangka waktu tertentu. Hasil dari proses pengambilan data dilakukan melalui pengamatan selama 2 hari dalam setiap tahap penelitian, digunakan untuk menentukan prasiklus dan selama tindakan siklus I dan siklus II berlangsung, yang kemudian penyajian data diolah dan dianalisis dengan menggunakan grafik maupun menggunakan statistik deskriptif.

Adapun langkah-langkah yang dapat diambil dalam menganalisis data sebagai berikut :

- 1) Guru mendapatkan lembar observasi perilaku anak, untuk digunakan sebagai lembar ceklis setiap perilaku anak.
- 2) Menskor hasil pengukuran pada fase prasiklus pada setiap sesinya.
- 3) Menskor hasil pengukuran pada fase siklus I dan siklus II pada setiap sesinya.
- 4) Membuat tabel perhitungan skor-skor pada prasiklus, siklus I dan siklus II pada setiap sesinya.
- 5) Pengamatan dilakukan secara terus menerus ketika anak sedang belajar dan bermain di TK. Bunda selama penelitian berlangsung.
- 6) Menjumlah semua skor yang di peroleh pada fase prasiklus, siklus I dan siklus II, dari setiap sesinya.
- 7) Mencari nilai dan rata-rata (%) pada setiap fasenya
- 8) Membandingkan nilai rata-rata pada fase prasiklus, siklus I dan siklus II.
- 9) Membuat analisis dalam bentuk grafik batang sehingga dapat diketahui dengan jelas setiap perubahan tingkah laku anak dalam setiap fasenya secara keseluruhan.

3.9 Teknik Analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada tujuan penelitian yang sudah dirumuskan, yaitu untuk mengetahui peningkatan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak melalui permainan tradisional Tam Tam buku. Hipotesis penelitian diuji dengan menggunakan data yang di peroleh melalui lembar checklist pedoman observasi setiap perilaku sosial, dengan menggunakan perhitungan statistik. Uji statistik yang di gunakan non parametik

dengan menggunakan *wilcoxon signed ranks* untuk mengetahui analisis perbandingan antara prasiklus dengan siklus I dan siklus II.

Setelah data terkumpul, maka penulis menganalisis dan menyimpulkan hasil yang diperoleh. Adapun tehnik yang dilakukan dalam penilaian perilaku sosial dan sikap kooperatif anak adalah sebagai berikut :

1. Memberikan skor dengan ketentuan sebagai berikut :

- 1 = Belum Berkembang (BB) (★)
- 2 = Mulai Berkembang (MB) (★★)
- 3 = Berkembang Sesuai Harapan (BSH) (★★★)
- 4 = Berkembang Sangat Baik (BSB) (★★★★)

Sehingga jika dari 11 aspek perilaku sosial yang diamati anak mampu dan bisa, maka skor tertinggi yang diperoleh adalah 44. Kemudian jika dari 6 aspek sikap kooperatif yang diamati anak mampu dan bisa, maka skor tertinggi yang diperoleh adalah 24. Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Jumlah persentase anak.

f = Jumlah anak yang mengalami perubahan

n = Jumlah anak keseluruhan

Kriteria keberhasilan dalam perilaku sosial dan sikap kooperatif anak ini menggunakan teknik permainan tradisional tam tam buku, dan peneliti menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan kategori penilaiannya adalah sebagai berikut :

81% - 100% Kategori baik sekali

71% - 80% Kategori baik

61% - 70% Kategori cukup

≤ 60% Kategori kurang

Dari hasil yang diperoleh kemudian diinterpretasikan dalam 4 penilaian yaitu:

1. Kesesuaian kriteria (%) 0-25 diberikan bintang 1 (★) artinya Belum Berkembang (BB)
2. Kesesuaian kriteria (%) 26-50 diberikan bintang 2 (★★) artinya Mulai Berkembang (MB)
3. Kesesuaian kriteria (%) 51-75 diberikan bintang 3 (★★★) artinya Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
4. Kesesuaian kriteria (%) 76-100 diberikan bintang 4 (★★★★) artinya Berkembang Sangat Baik.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

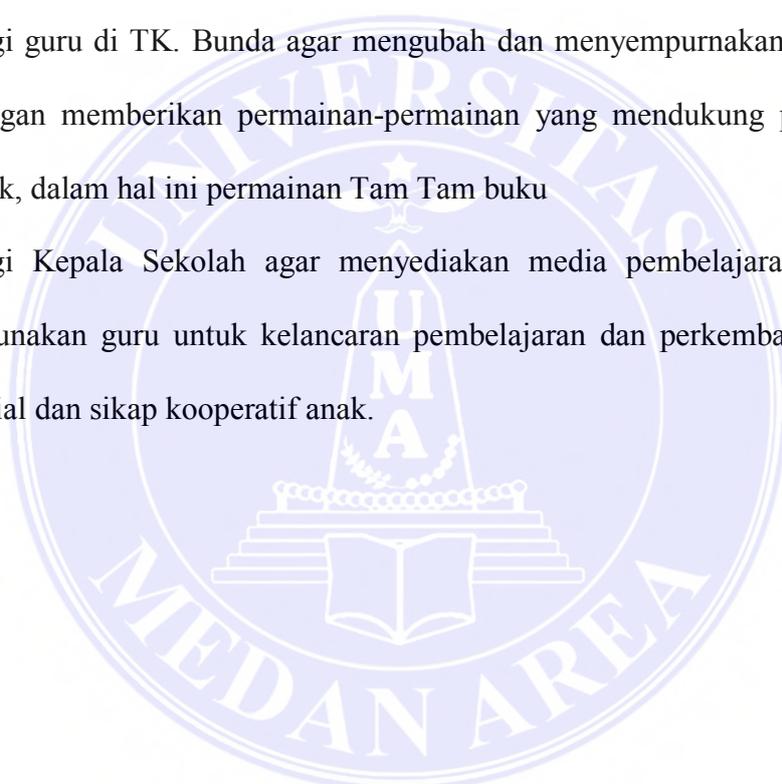
Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial anak di TK. Bunda, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik uji *wilcoxon signed ranks*. Dimana Berdasarkan output “test statistics” diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial anak. Dengan pengertian bahwa permainan tam tam buku efektif dalam mengembangkan perilaku sosial anak di TK Bunda.
2. Permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak di TK. Bunda, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik uji *wilcoxon signed ranks*. Dimana berdasarkan output “test statistics” diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,022 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak. Dengan pengertian bahwa permainan tam tam buku efektif dalam mengembangkan sikap kooperatif anak di TK Bunda.
3. Permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak di TK. Bunda dapat diterima kebenarannya.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi anak didik diharapkan agar dapat meningkatkan perilaku sosial dan sikap kooperatif, baik dalam bergaul dengan teman di sekolah maupun bergaul dengan teman di lingkungan rumah.
2. Bagi guru di TK. Bunda agar mengubah dan menyempurnakan pembelajaran dengan memberikan permainan-permainan yang mendukung perkembangan anak, dalam hal ini permainan Tam Tam buku
3. Bagi Kepala Sekolah agar menyediakan media pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk kelancaran pembelajaran dan perkembangan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak.



DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 1998. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: RinekaCipta.
- Cahyono, N. 2011. "Transformasi permainan anak Indonesia" Artikel.<http://permata-nusantara.blogspot.com>.
- Carol and Nita Barbour. 1993. *Early childhood Education*. New York : Macmillan.
- Dean, Sari. 1996. *Metode mengajar di taman kanak-kanak*. Jakarta : DekdikbudDikti, P2TK
- Dwijawiyata. 1974. *Mari Bermain, permainan untuk anak*. Jakarta. Kansius.
- Hurlock, E. B. 1980. Edisi kelima. *Psikologi Perkembangan. Suatu pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta : Erlangga
- Hurlock, E. B. 1978. *Child Development, Sixth Edition*. New York : Mc. Graw Hill, Inc
- Hurlock, E. B. 1999. *Perkembangan Anak*, Jakarta : Erlangga.
- Kartono, Kartini. 1986. *Psikologi Anak Bandung* : Alumni
- Misbach, I. 2006. "Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam menyumbang pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa". Laporan Penelitian, Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia.
- Prayitno Duwi. 2012. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian pendidikan pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, Nana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Surwasih Madya. (1994). *Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta : Lemit IKIP UNY
- Trianto, 2009. *Mendesain Model Pembelajaran Innofatif-Progresif*, Jakarta : Kencana Prenada Media Group

Wiraatmadja , Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, Bandung : PT Remaja Rosyda Karya

Yusuf, Syamsu, 2001. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Bandung. PT Bintang Pustaka Abadi



2.1.2.3 Indikator Keberhasilan Sikap Kooperatif	22
2.1.3 Hakikat Anak Usia Dini	23
2.1.3.1 Pengertian Anak Usia Dini	23
2.1.3.2 Karakteristik Anak Usia Dini	25
2.1.3.3 Aspek-Aspek Perkembangan Anak Usia Dini.....	27
2.1.4 Permainan Tradisional.....	30
2.1.4.1 Pengertian Permainan Tradisional.....	30
2.1.4.2 Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional.....	32
2.1.5 Permainan Tradisional Tam Tam Buku	34
2.1.5.1 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Permainan.....	36
2.1.5.2 Tujuan dan Manfaat Bermain Tam Tam Buku.....	38
2.1.5.3 Langkah-Langkah Permainan Tam Tam Buku.....	38
2.2 Kerangka Berpikir	49
2.3 Hipotesis.....	50
BAB III METODE PENELITIAN	52
3.1 Desain Penelitian	52
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian	59
3.3 Identifikasi Variabel.....	59
3.4 Definisi Operasional.....	60
3.5 Subyek Penelitian.....	61
3.6 Teknik Pengambilan Sampel.....	61
3.7 Metode Pengumpulan Data	62
3.8 Prosedur Penelitian	64
3.9 Teknik Analisis Data.....	65

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
4.1 Hasil Penelitian	68
4.1.1 Deskripsi Pra Siklus Perilaku Sosial	68
4.1.2 Deskripsi Pra Siklus Sikap Kooperatif	74
4.1.3 Deskripsi Siklus I	80
4.1.3.1 Perencanaan	80
4.1.3.2 Pelaksanaan Tindakan.....	81
4.1.3.3 Observasi Perilaku Sosial Anak Pada Siklus I	83
4.1.3.4 Observasi Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus I	88
4.1.3.5 Refleksi.....	93
4.1.4 Deskripsi Siklus II.....	94
4.1.4.1 Perencanaan	95
4.1.4.2 Pelaksanaan Tindakan	95
4.1.4.3 Observasi Perilaku Sosial Anak Pada Siklus II	98
4.1.4.4 Observasi Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus II	103
4.1.4.5 Refleksi.....	108
4.1.5 Uji Hipotesis.....	108
4.1.5.1 Uji Hipotesis Perilaku Sosial Anak	108
4.1.5.2 Uji Hipotesis Sikap Kooperatif Anak.....	109
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian	111
BAB V PENUTUP.....	116
5.1 Kesimpulan.....	116
5.2 Saran.....	117
DAFTAR PUSTAKA	118

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tindakan Penelitian.....	55
Tabel 3.2	Aspek yang Diamati Tentang Perilaku Sosial dan Sikap Kooperatif Anak.....	63
Tabel 4.1	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Perilaku Sosial Anak Pada Pra Siklus.....	69
Tabel 4.2	Tingkat Perilaku Sosial Anak Setiap Anak Pada Pra Siklus..	72
Tabel 4.3	Rekapitulasi Perilaku Sosial Anak Pada Pra Siklus	73
Tabel 4.4	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Sikap Kooperatif Anak Pada Pra Siklus	75
Tabel 4.5	Tingkat Sikap Kooperatif Setiap Anak Pada Pra Siklus	77
Tabel 4.6	Rekapitulasi Sikap Kooperatif Anak Pada Pra Siklus	78
Tabel 4.7	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Perilaku Sosial Anak Pada Siklus I.....	84
Tabel 4.8	Tingkat Perilaku Sosial Setiap Anak Pada Siklus I.....	86
Tabel 4.9	Rekapitulasi Perilaku Sosial Anak Pada Siklus I.....	87
Tabel 4.10	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus I.....	89
Tabel 4.11	Tingkat Sikap Kooperatif Setiap Anak Pada Siklus I.....	90
Tabel 4.12	Rekapitulasi Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus I.....	91
Tabel 4.13	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Perilaku Sosial Anak Pada Siklus II.....	98
Tabel 4.14	Tingkat Perilaku Sosial Setiap Anak Pada Siklus II.....	1000
Tabel 4.15	Rekapitulasi Perilaku Sosial Anak Pada Siklus II.....	101
Tabel 4.16	Deskripsi Hasil Observasi Setiap Indikator Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus II.....	103

Tabel 4.17 Tingkat Sikap Kooperatif Setiap Anak Pada Siklus II.....	105
Tabel 4.18 Rekapitulasi Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus II	106
Tabel 4.19 Paparan Data Setiap Siklus	108
Tabel 4.20 Paparan Data Setiap Siklus	110
Tabel 4.21 Ringkasan Hasil Observasi Perilaku Sosial Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II.....	111
Tabel 4.22 Ringkasan Hasil Observasi Sikap Kooperatif Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II	113



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1	Skema Penelitian Tindakan	53
Gambar 4.1	Grafik Presentase Perilaku Sosial Anak Pada Pra Siklus..	73
Gambar 4.2	Grafik Perkembangan Perilaku Sosial Anak Pada Pra Siklus.....	74
Gambar 4.3	Grafik Persentase Sikap Kooperatif Anak Pra Siklus	79
Gambar 4.4	Grafik Perkembangan Sikap Kooperatif Anak Pada Pra Siklus.....	79
Gambar 4.5	Grafik Persentase Perilaku Sosial Anak Pada Siklus I.....	87
Gambar 4.6	Grafik Perkembangan Perilaku Sosial Anak Pada Siklus I	88
Gambar 4.7	Grafik Persentase Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus I...	92
Gambar 4.8	Grafik Perkembangan Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus I.....	92
Gambar 4.9	Grafik Persentase Perilaku Sosial Anak Pada Siklus II.....	102
Gambar 4.10	Grafik Perkembangan Perilaku Sosial Anak Pada Siklus II	102
Gambar 4.11	Grafik Persentase Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus II .	106
Gambar 4.12	Grafik Perkembangan Sikap Kooperatif Anak Pada Siklus II	107
Gambar 4.13	Peningkatan Perilaku Sosial Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II	112
Gambar 4.14	Peningkatan Sikap Kooperatif Anak dari Pra Siklus Sampai Dengan Siklus II	114

**PENGEMBANGAN PRILAKU SOSIAL ANAK DAN SIKAP
KOOPERATIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL
TAM TAM BUKU**

TESIS

Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Magister Psikologi pada
Program Studi Magister Psikologi Pendidikan
Universitas Medan Area

Oleh

MEVIRA INDRI

161804038



**PROGRAM STUDI MAGISTER PSIKOLOGI
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2018**

ABSTRAK

Pengembangan Prilaku Sosial Anak dan sikap kooperatif melalui Permainan Tradisional Tam Tam Buku. Oleh: Mevira Indri, NPM. 161804038. Program Pascasarjana Psikologi Universitas Medan Area.

Permasalahan dalam penelitian ini yaitu: 1) bagaimana permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan prilaku sosial anak, 2) bagaimana permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak, dan 3) bagaimana permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan prilaku sosial dan sikap kooperatif anak. Tujuan penelitian ini adalah 1) untuk mengembangkan prilaku sosial anak melalui permainan tradisional tam tam buku, 2) untuk mengembangkan sikap kooperatif anak melalui permainan tradisional tam tam buku, dan 3) untuk mengembangkan prilaku sosial dan sikap kooperatif anak melalui permainan tradisional tam tam buku. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Action Research*), yang terdiri dari empat fase kegiatan yakni : (1) merencanakan, (2) melakukan tindakan, (3) mengamati, dan (4) merefleksi. Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Bunda Kecamatan Medan Maimun yang terdiri dari 18 orang anak, laki-laki 11 orang dan perempuan 7 orang. Penelitian ini dibantu oleh dua orang guru yang mengajar yang terdiri dari satu guru utama dan satu guru pendamping. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi langsung. Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa 1) permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial anak di TK. Bunda, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik uji *wilcoxon signed ranks*. Dimana Berdasarkan output “test statistics” diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial anak. Dengan pengertian bahwa permainan tam tam buku efektif dalam mengembangkan perilaku sosial anak di TK Bunda, 2) permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak di TK. Bunda, hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan statistik uji *wilcoxon signed ranks*. Dimana berdasarkan output “test statistics” diketahui Asymp.Sig. (2-tailed) bernilai 0,022 lebih kecil dari $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan sikap kooperatif anak. Dengan pengertian bahwa permainan tam tam buku efektif dalam mengembangkan sikap kooperatif anak di TK Bunda, 3) hipotesis penelitian yang berbunyi permainan tradisional tam tam buku dapat mengembangkan perilaku sosial dan sikap kooperatif anak di TK. Bunda dapat diterima kebenarannya.

Lampiran 1

LEMBAR OBSERVASI PERILAKU SOSIAL ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A-1	√	√		√	√	√	√	√		√	√
2	A-2		√	√		√			√	√		
3	A-3	√		√				√				√
4	A-4			√	√	√	√		√	√	√	
5	A-5	√			√	√		√		√		√
6	A-6		√			√					√	
7	A-7	√		√	√		√	√	√			√
8	A-8	√	√			√				√	√	
9	A-9	√		√	√		√	√	√			√
10	A-10						√			√	√	
11	A-11	√	√	√	√	√	√	√	√			
12	A-12	√		√							√	√
13	A-13		√			√		√	√	√		
14	A-14		√			√	√				√	√
15	A-15	√			√			√	√	√		
16	A-16	√		√		√	√					√
17	A-17	√			√			√		√	√	√
18	A-18		√		√	√		√		√	√	√

Keterangan:

1. Bekerja sama
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Bersaing
4. Menghargai teman
5. Mampu berbagi pada teman
6. Membantu teman
7. Anak ramah
8. Anak tidak mementingkan diri sendiri
9. Anak meniru
10. Bersimpati dengan menolong teman
11. Anak tersenyum dan tertawa.

Lampiran 2

LEMBAR PENILAIAN PERILAKU SOSIAL ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati											Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	A-1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11
2	A-2	1	1	2	2	2	3	3	1	3	2	3	23
3	A-3	2	2	3	2	2	3	3	2	3	1	2	25
4	A-4	3	2	3	2	2	2	3	3	2	1	2	25
5	A-5	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	1	21
6	A-6	2	1	2	3	2	2	2	2	2	2	1	21
7	A-7	1	1	2	3	2	2	2	2	1	2	2	20
8	A-8	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	19
9	A-9	2	3	2	1	1	1	2	2	2	1	2	19
10	A-10	2	2	3	2	1	2	3	2	2	1	2	22
11	A-11	1	2	1	1	3	2	3	2	1	2	2	20
12	A-12	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	37
13	A-13	2	4	4	4	2	3	3	3	2	1	2	30
14	A-14	3	3	2	2	2	3	2	3	3	2	1	26
15	A-15	3	3	1	4	4	3	2	3	2	2	2	29
16	A-16	2	3	2	2	3	2	2	3	2	2	3	26
17	A-17	2	2	3	4	2	2	3	3	1	1	3	26
18	A-18	1	2	3	3	2	2	3	3	2	2	3	26

Keterangan:

1. Bekerja sama
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Bersaing
4. Menghargai teman
5. Mampu berbagi pada teman
6. Membantu teman
7. Anak ramah
8. Anak tidak mementingkan diri sendiri
9. Anak meniru
10. Bersimpati dengan menolong teman
11. Anak tersenyum dan tertawa.

Lampiran 3

LEMBAR OBSERVASI SIKAP KOOPERATIF ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	A-1		√	√	√		√
2	A-2	√				√	√
3	A-3		√				
4	A-4		√	√	√	√	√
5	A-5	√		√	√	√	
6	A-6	√				√	
7	A-7			√	√		√
8	A-8					√	
9	A-9	√		√	√	√	√
10	A-10	√		√			√
11	A-11	√	√	√	√		√
12	A-12	√		√			
13	A-13	√	√				
14	A-14		√			√	√
15	A-15	√			√		
16	A-16			√		√	√
17	A-17		√		√		√
18	A-18			√	√	√	

Keterangan:

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau berbagi

Lampiran 4

LEMBAR PENILAIAN SIKAP KOOPERATIF ANAK PADA PRA SIKLUS

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati						Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	
1	A-1	2	2	3	4	1	1	13
2	A-2	3	3	2	2	2	3	15
3	A-3	3	3	3	2	2	3	16
4	A-4	3	2	3	2	2	2	14
5	A-5	1	1	1	1	1	1	6
6	A-6	2	1	2	3	2	2	12
7	A-7	3	3	3	3	3	3	18
8	A-8	3	3	2	2	2	1	13
9	A-9	2	3	2	1	1	1	10
10	A-10	2	2	3	2	1	2	12
11	A-11	1	3	3	1	3	2	13
12	A-12	4	4	2	4	3	3	20
13	A-13	2	4	4	4	2	3	19
14	A-14	3	3	2	2	2	3	15
15	A-15	3	3	1	4	4	3	18
16	A-16	2	3	2	2	3	2	14
17	A-17	2	2	3	4	2	2	15
18	A-18	1	2	3	3	2	2	13

Keterangan:

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau nerbagi

Lampiran 5

LEMBAR OBSERVASI PERILAKU SOSIAL ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A-1	√	√		√	√	√	√	√		√	√
2	A-2	√	√	√	√	√	√		√	√		√
3	A-3	√	√				√	√	√		√	√
4	A-4		√			√	√	√	√	√	√	
5	A-5	√	√			√	√	√		√		√
6	A-6	√	√	√		√		√	√	√	√	
7	A-7	√		√	√		√	√	√		√	√
8	A-8	√	√			√				√	√	√
9	A-9	√	√	√	√	√	√	√	√			√
10	A-10		√	√		√	√		√	√	√	
11	A-11	√	√	√	√	√	√	√	√	√		
12	A-12	√		√	√	√	√	√	√		√	√
13	A-13		√		√	√		√√	√	√		
14	A-14	√	√	√		√	√				√	√
15	A-15	√	√	√	√	√		√	√	√		
16	A-16	√		√		√	√		√	√		
17	A-17	√			√		√	√		√		√
18	A-18		√	√	√	√	√	√		√	√	√

Keterangan:

1. Bekerja sama
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Bersaing
4. Menghargai teman
5. Mampu berbagi pada teman
6. Membantu teman
7. Anak ramah
8. Anak tidak mementingkan diri sendiri
9. Anak meniru
10. Bersimpati dengan menolong teman
11. Anak tersenyum dan tertawa.

Lampiran 6

LEMBAR PENILAIAN PERILAKU SOSIAL ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati											Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	A-1	2	3	3	2	3	2	3	3	2	1	1	25
2	A-2	3	1	3	3	4	3	4	1	3	3	3	31
3	A-3	3	2	3	2	2	3	4	2	2	2	2	27
4	A-4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	3	3	34
5	A-5	3	1	3	3	3	3	3	2	3	3	3	30
6	A-6	3	3	3	3	3	2	2	3	3	2	3	30
7	A-7	2	3	2	3	3	2	3	2	3	3	2	28
8	A-8	2	3	3	4	2	3	3	3	3	2	2	30
9	A-9	3	4	3	3	4	3	2	3	2	3	4	34
10	A-10	3	3	3	3	2	3	3	2	2	3	4	31
11	A-11	2	3	2	3	2	3	3	3	4	2	3	30
12	A-12	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	34
13	A-13	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	2	34
14	A-14	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	1	30
15	A-15	2	4	1	4	4	3	4	3	3	2	3	33
16	A-16	3	4	2	3	3	2	2	2	2	2	3	28
17	A-17	3	3	3	4	4	3	3	3	1	1	3	31
18	A-18	3	3	4	3	4	3	3	2	2	3	3	33

Keterangan:

1. Bekerja sama
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Bersaing
4. Menghargai teman
5. Mampu berbagi pada teman
6. Membantu teman
7. Anak ramah
8. Anak tidak mementingkan diri sendiri
9. Anak meniru
10. Bersimpati dengan menolong teman
11. Anak tersenyum dan tertawa.

Lampiran 7

LEMBAR OBSERVASI SIKAP KOOPERATIF ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	A-1	√	√	√	√	√	√
2	A-2	√		√	√	√	√
3	A-3		√		√		
4	A-4	√	√	√	√	√	√
5	A-5	√	√	√	√	√	√
6	A-6	√				√	√
7	A-7		√	√	√		√
8	A-8					√	
9	A-9	√	√	√	√	√	√
10	A-10	√		√		√	√
11	A-11	√	√	√	√		√
12	A-12	√		√			
13	A-13	√	√			√	
14	A-14		√	√	√	√	√
15	A-15	√			√		
16	A-16			√		√	√
17	A-17		√	√	√		√
18	A-18	√	√	√	√	√	√

Keterangan:

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau nerbagi

Lampiran 8

LEMBAR PENILAIAN SIKAP KOOPERATIF ANAK PADA SIKLUS I

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati						Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	
1	A-1	3	3	3	3	2	3	17
2	A-2	3	3	3	3	3	3	18
3	A-3	3	3	3	3	3	3	18
4	A-4	2	2	3	3	3	2	15
5	A-5	3	3	3	3	2	1	15
6	A-6	2	3	2	3	3	2	15
7	A-7	2	3	3	3	2	3	16
8	A-8	3	3	3	3	2	2	16
9	A-9	3	3	3	2	2	2	15
10	A-10	2	4	3	2	1	3	15
11	A-11	2	3	4	3	3	3	18
12	A-12	4	3	3	4	3	3	20
13	A-13	3	3	3	4	2	4	19
14	A-14	3	3	3	3	2	3	17
15	A-15	2	3	3	3	4	4	19
16	A-16	2	3	2	3	3	3	16
17	A-17	3	2	3	3	2	3	16
18	A-18	3	2	3	3	3	3	17

Keterangan:

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau berbagi

Lampiran 9

LEMBAR OBSERVASI PERILAKU SOSIAL ANAK PADA SIKLUS II

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati										
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
1	A-1	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√
2	A-2	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√
3	A-3	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√
4	A-4	√	√	√	√	√	√	√	√	√	√	
5	A-5	√	√		√	√	√	√		√	√	√
6	A-6	√	√	√		√	√	√	√	√	√	
7	A-7	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√
8	A-8	√	√	√		√	√	√	√	√	√	√
9	A-9	√	√	√	√	√	√	√	√			√
10	A-10	√	√	√		√	√		√	√	√	
11	A-11	√	√	√	√	√	√	√	√	√		√
12	A-12	√	√	√	√	√	√	√	√		√	√
13	A-13		√		√	√	√	√	√	√	√	
14	A-14	√	√	√		√	√	√		√	√	√
15	A-15	√	√	√	√	√		√	√	√	√	√
16	A-16	√	√	√		√	√		√	√	√	√
17	A-17	√	√	√	√		√	√		√		√
18	A-18	√	√	√	√	√	√	√		√	√	√

Keterangan:

1. Bekerja sama
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Bersaing
4. Menghargai teman
5. Mampu berbagi pada teman
6. Membantu teman
7. Anak ramah
8. Anak tidak mementingkan diri sendiri
9. Anak meniru
10. Bersimpati dengan menolong teman
11. Anak tersenyum dan tertawa.

Lampiran 10

LEMBAR PENILAIAN PERILAKU SOSIAL ANAK PADA SIKLUS II

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati											Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
1	A-1	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	39
2	A-2	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	39
3	A-3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	37
4	A-4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	35
5	A-5	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	39
6	A-6	3	3	2	4	3	3	3	2	4	2	3	32
7	A-7	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	40
8	A-8	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	38
9	A-9	3	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	39
10	A-10	3	4	3	2	3	2	3	2	3	3	2	30
11	A-11	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	36
12	A-12	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	42
13	A-13	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	40
14	A-14	4	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	38
15	A-15	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	41
16	A-16	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3	36
17	A-17	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	41
18	A-18	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	42

Keterangan:

1. Bekerja sama
2. Bermain dengan teman sebaya
3. Bersaing
4. Menghargai teman
5. Mampu berbagi pada teman
6. Membantu teman
7. Anak ramah
8. Anak tidak mementingkan diri sendiri
9. Anak meniru
10. Bersimpati dengan menolong teman
11. Anak tersenyum dan tertawa.

Lampiran 11

LEMBAR OBSERVASI SIKAP KOOPERATIF ANAK PADA SIKLUS II

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	A-1	√	√	√	√	√	√
2	A-2	√	√	√	√	√	√
3	A-3	√	√	√	√	√	√
4	A-4	√	√	√	√	√	√
5	A-5	√	√	√	√	√	√
6	A-6	√				√	√
7	A-7	√	√	√	√		√
8	A-8	√	√			√	√
9	A-9	√	√	√	√	√	√
10	A-10	√	√	√	√	√	√
11	A-11	√	√	√	√	√	√
12	A-12	√		√	√	√	
13	A-13	√	√		√	√	
14	A-14		√	√	√	√	√
15	A-15	√		√	√		√
16	A-16		√	√	√	√	√
17	A-17	√	√	√	√	√	√
18	A-18	√	√	√	√	√	√

Keterangan:

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau berbagi

Lampiran 12

LEMBAR PENILAIAN SIKAP KOOPERATIF ANAK PADA SIKLUS II

No	Nama Anak	Aspek Yang Diamati						Jumlah Nilai
		1	2	3	4	5	6	
1	A-1	4	4	4	3	4	4	23
2	A-2	3	2	2	4	3	3	17
3	A-3	4	3	3	4	3	4	21
4	A-4	4	3	4	3	4	3	21
5	A-5	4	4	3	4	4	3	22
6	A-6	3	3	3	3	3	2	17
7	A-7	4	3	3	3	3	4	20
8	A-8	3	4	4	4	3	3	21
9	A-9	4	3	4	3	3	3	20
10	A-10	2	3	3	3	3	3	17
11	A-11	4	3	4	3	4	3	21
12	A-12	4	3	3	4	3	3	20
13	A-13	3	4	4	4	3	4	22
14	A-14	3	4	4	3	4	3	21
15	A-15	3	4	4	4	4	4	23
16	A-16	3	4	3	4	4	3	21
17	A-17	4	3	4	3	4	3	21
18	A-18	4	3	4	4	3	3	21

Keterangan:

1. Anak dapat membina dan mempertahankan hubungan dengan teman
2. Anak mau berbagi dengan teman lain
3. Anak mau menghadapi masalah bersama-sama
4. Mau menunggu giliran
5. Belajar mengendalikan diri
6. Mau berbagi

Lampiran 13

HASIL UJI HIPOTESIS PERILAKU SOSIAL

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

	N	Mean Ranks	Sum of Ranks
Siklus I-Siklus II Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
Positive Ranks	18 ^b	11,50	253,00
Ties	0 ^c		
Total	18		

a. Siklus I < Siklus II

b. Siklus I > Siklus II

c. Siklus I = Siklus II

Test Statistics^a

	Siklus I – Siklus II
Z	-4,109 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

Lampiran 14

HASIL UJI HIPOTESIS SIKAP KOOPERATIF

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

	N	Mean Ranks	Sum of Ranks
Siklus I-Siklus II Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
Positive Ranks	18 ^b	21,30	132,00
Ties	0 ^c		
Total	18		

a. Siklus I < Siklus II

b. Siklus I > Siklus II

c. Siklus I = Siklus II

Test Statistics^a

	Siklus I – Siklus II
Z	-2,295 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,022

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Lingkungan
 Sub Tema : Lingkungan Sekolahku
 Subtema Spesifik : Kamar Mandi
 Semester / Mingguan : II/
 Hari/ Tanggal :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak							
				Alat	Hasil						
<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa mengucapkan salam (ASK.22) - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.2) - Menyebutkan beberapa malaikat beserta tugasnya (PAI.3) - Tepat waktu saat berangkat sekolah (ASK.39) - Melengkapi kalimat sederhana (Bhs.4) - Berjalan di atas papan titian (FMK.21) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam - Baca doa, masuk kelas dan doa sebelum belajar - Menyebutkan 10 malaikat beserta tugasnya - Datang ke sekolah tepat pada waktunya - Melengkapi kalimat sederhana, misalnya kalau mau buang air kecil di kamar man..... - Berjalan diatas papan titian sambil merentangkan tangan, menyebutkan sekolahku. 		<ul style="list-style-type: none"> P. Langsung P. Langsung P. Langsung P. Langsung P. Langsung P. Langsung 	Observasi Observasi Observasi Observasi Observasi							

<ul style="list-style-type: none"> - Dapat bekerjasama dengan teman (Ask.29) - Meniru pola dengan menggunakan berbagai benda (Kog.28) - Melakukan kegiatan bermain (FMH 24) 	<p>II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bekerjasama dalam kelompoknya untuk mengerjakan lembar kerja anak yang dibagikan guru - Membuat pola dengan menggunakan titik yang tersedia menjadi gambar sekolah - Melakukan kegiatan bermain tam tam buku 	<p>Gambar dan pensil</p> <p>Gambar, pensil</p> <p>Buku gambar, pensil, crayon</p>	<p>Pemberian tugas</p> <p>Pemberian tugas</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Penugasan</p> <p>Hasil karya</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah bekerja (Ap.1.2) 	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 	<p>Mangkok, air, sorbet</p> <p>Alat-alat permainan</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>P. Langsung</p>	<p>Hasil karya</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan (Bhs.7) 	<p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan dari awal sampai akhir - Kesimpulan - Bernyanyi, baca doa, salam, pulang 		<p>Tanya jawab</p> <p>P. Langsung</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Lingkungan
 Sub Tema : Keluargaku
 Subtema Spesifik : Ayah dan Ibu
 Semester / Mingguan : II
 Hari/ Tanggal :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa mengucapkan salam (ASK.22) - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.2) - Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6) - Menyanyikan lagu anak-anak (Bhs.15) - Berjalan, berjingkat, angkat tumit - Dapat bekerjasama (Ask.29) - Melaksanakan tugas kelompok (Ask.30) - Memelihara lingkungan 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris, salam - Baca doa masuk kelas dan Baca doa sebelum belajar - Menjawab pertanyaan guru siapakah yang disebut dengan keluarga - Menyanyikan lagu “Oh ibu dan ayah” - Berjalan, berjingkat, angkat tumit sambil mengucapkan Ibu Ayah 		Demonstrasi Demonstrasi Tanya jawab P. Langsung Unjuk kerja	Observasi Observasi Observasi Observasi Observasi	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Bermain peran sebagai ibu dan ayah - Bermain tam tam buku - Berani bertanya dan berani 	Gambar Ayah dan Ibu Pewarna, lilin	Unjuk kerja Pemberian tugas Pemberian	Observasi Hasil karya Hasil	

<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (ASK.37) - Menjaga kebersihan - Menceritakan pengalaman secara sederhana (Bhs.) - Berdoa sesudah kegiatan (ASK.2) - Mengucap salam (ASK.22) 	<p style="text-align: center;">menjawab pertanyaan</p> <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Cuci tangan - Makan bersama - Bermain <p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman pada waktu bermain - Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan/kesimpulan - Baca doa - Salam - Pulang 	<p>Air, mangkok cuci tangan, sorbet, alat-alat permainan</p>	<p>tugas</p> <p>Pemberian tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>P. Langsung</p> <p>Percakapan</p> <p>Unjuk kerja</p>	<p>karya</p> <p>Hasil karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--	---	--	--

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Lingkungan
 Sub Tema : Sekolah
 Subtema Spesifik : Halaman Sekolahku
 Semester / Mingguan : II
 Hari/ Tanggal :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam (ASK.22) - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.2) - Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi (Bhs.6) - Menyanyikan lagu anak-anak (Bhs.15) - Berjalan, berjingkat, angkat tumit (FMK.1) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris, salam - Baca doa masuk kelas dan doa sebelum belajar - Menjawab pertanyaan guru dimanakah sekolahku? - Menyanyikan lagu “Sekolahku” - Berjalan, berjingkat, angkat tumit sambil mengucapkan Sekolahku 		Observasi	Observasi	
			Observasi	Observasi	
			Tanya jawab	Observasi	
			Bernyanyi	Observasi	
			Unjuk kerja	Observasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Menyebutkan perbuatan-perbuatan yang baik dan yang buruk (Ask.19) - Mau bermain dengan teman (Ask.31) 	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Lomba memilih kartu kata secara berkelompok, dan menyebutkan perbuatan yang baik dan yang buruk - Melakukan kegiatan bermain tam tam buku 	Kartu	Pemberian tugas	Hasil karya	
		Pewarna, lilin	Pemberian tugas	Hasil karya	

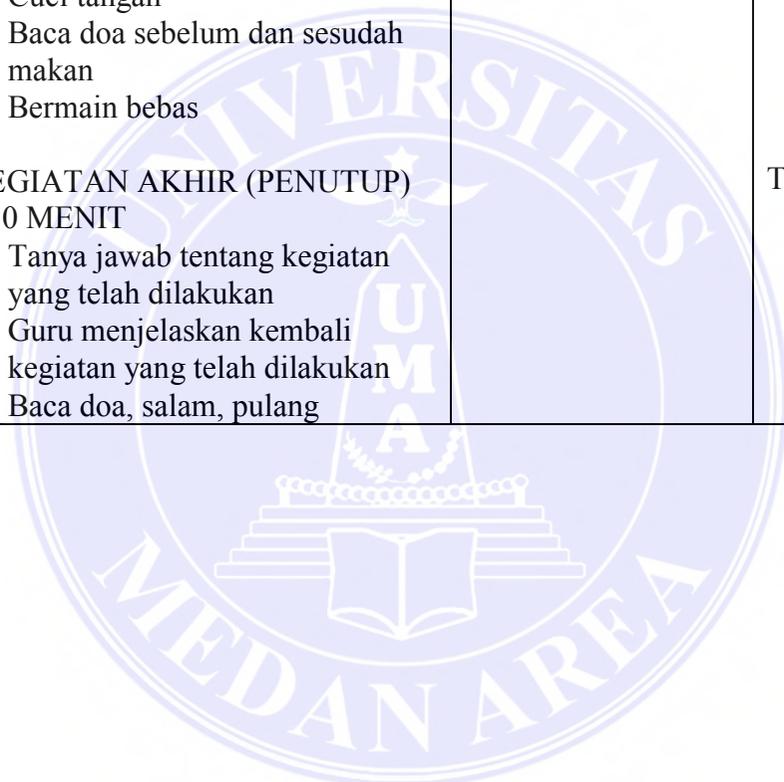
<ul style="list-style-type: none"> - Dapat bekerjasama (Ask.29) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (ASK.37) - Menceritakan pengalaman secara sederhana (Bhs.) - Tanya jawab tentang (Bhs.7) - Terbiasa berdoa sesudah melakukan kegiatan (ASK.2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain berkelompok menyusun balok membentuk bangunan sekolah - Bermain peran sebagai guru dan murid <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Cuci tangan - Makan bersama - Bermain <p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menceritakan pengalaman pada waktu bermain - Tanya jawab tentang kegiatan yang dilakukan/kesimpulan - Baca doa - Salam - Pulang 	<p>Air, mangkok cuci tangan, sorbet</p> <p>Alat-alat permainan</p>	<p>Pemberian tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Observasi</p> <p>Percakapan</p> <p>Observasi</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
---	---	--	--	--	--

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Lingkungan
 Sub Tema : Rumah Tempat Tinggalku
 Subtema Spesifik : Perlengkapan Ruang Tamu
 Semester / Mingguan : II
 Hari/ Tanggal :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.1) - Selalu bersikap ramah (ASK.15) - Melengkapi kalimat sederhana yang sudah dimulai oleh guru (Bhs.20) - Mengucapkan dan mengartikan syahadat (ASK.17) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris, salam - Baca doa masuk kelas dan doa sebelum belajar - Melengkapi kalimat. Misalnya: kemarin saya duduk di ruang tam..... - Mengucapkan dan mengartikan syahadat bagi Allah dan syahadat bagi Rasul 			Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
				Observasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Membedakan mana yang benar dan salah pada persoalan (Ask.17) - Menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang salah (Ask.18) 	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Mencocokkan gambar kursi sesuai dengan gambar kursi yang benar secara berkelompok - Menunjukkan gambar perbuatan-perbuatan yang benar-benar salah dengan berkelompok di depan kelas 	Gambar Kursi	Pembagian tugas	Hasil karya	
		Gambar	Pemberian tugas	Hasil karya	

<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan kegiatan bermain (Ask.31) 	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat melakukan kegiatan bermain tam tam buku sesuai dengan petunjuk 	Alat-alat permainan	Pemberian tugas	Hasil karya	
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (ASK.1-2) 	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Baca doa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 		Demonstrasi	Observasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab (Bhs.) 	<p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan - Guru menjelaskan kembali kegiatan yang telah dilakukan - Baca doa, salam, pulang 		Tanya jawab	Observasi	

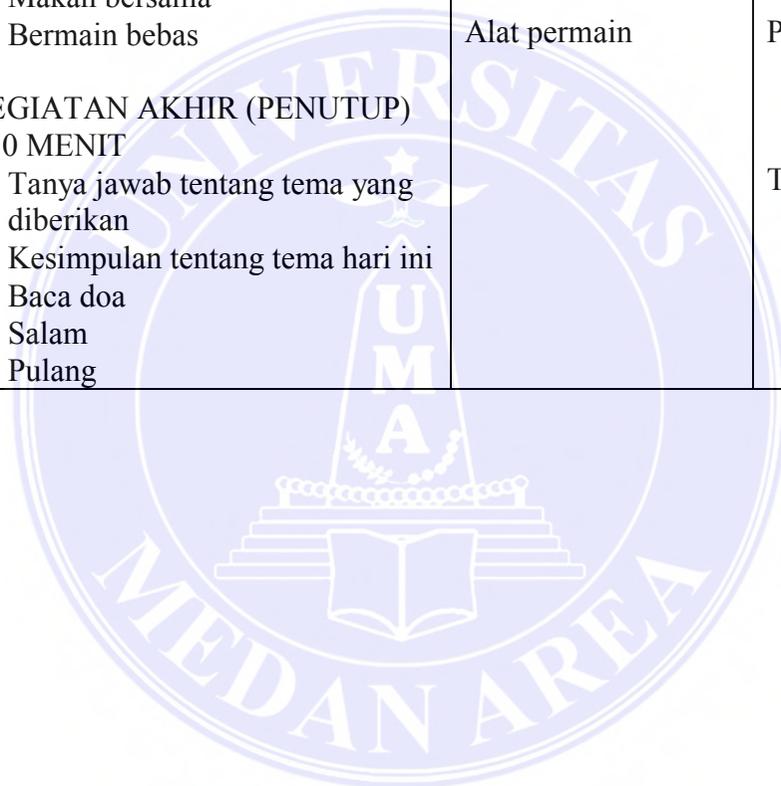


RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Lingkungan
 Sub Tema : Rumahku
 Subtema Spesifik : Peralatan Dapur
 Semester / Mingguan : II
 Hari/ Tanggal :
 Waktu :

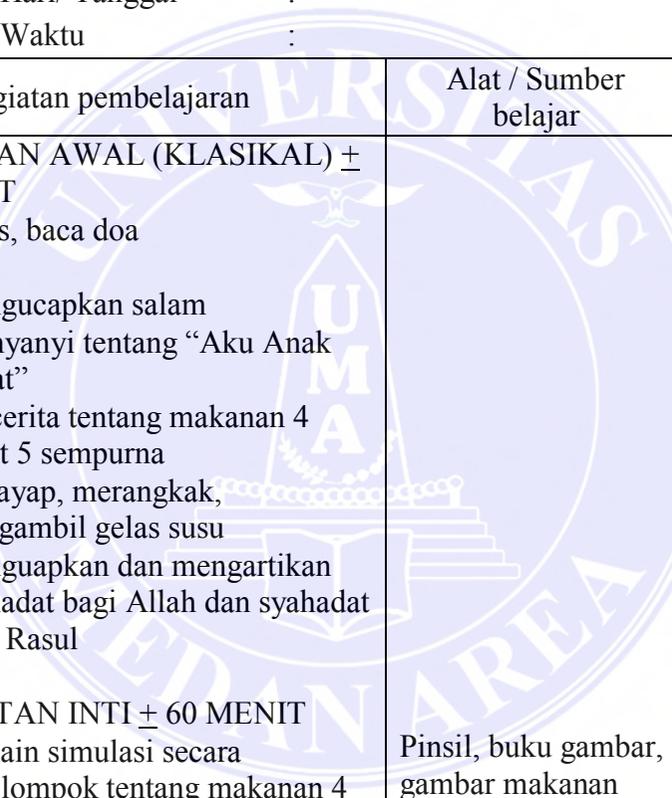
Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak		
				Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.1) - Menghafalkan beberapa surat pendek dalam Al-Qur'an (PAI.14) - Menaati peraturan dan tata tertib (ASK.37) - Bercerita tentang gambar (Bhs.22) - Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban (FM.K2) - Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan (Ask.53) - Dapat melakukan kegiatan bermain (Ask.56) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris, salam - Berdoa masuk kelas, dan doa mau belajar - Menghafalkan surat Al-Ikhlas dalam Al-Quran ayat 1-3 - Menaati peraturan dirumah, dan tidak membuang sampah sembarangan - Bercerita tentang gambar peralatan dapur - Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa piring 	Piring makan	Observasi P. Langsung	Observasi		
			Percakapan	Observasi		
			Unjuk kerja	Observasi		
		II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun puzzle bentuk secara berkelompok - Melakukan kegiatan bermain tam tam buku sesuai dengan petunjuk 	Puzzle	Unjuk kerja		Observasi
			Gambar, potongan kertas	Pemberian tugas		Hasil karya

<ul style="list-style-type: none"> - Sabar menunggu giliran (Ask.48) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bergantian dengan teman dalam kegiatan menyusun puzzle piring 	Buku gambar, gambar, lem	Pemberian tugas	Hasil karya	
<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (ASK.1-2) 	III. ISTIRAHAT \pm 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, baca doa sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Bermain bebas 	Air, mangkok, dan kain lap	Demonstrasi	Observasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab (Bhs.7) 	IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) \pm 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang tema yang diberikan - Kesimpulan tentang tema hari ini 	Alat bermain	P. Langsung	Observasi	
<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa berdoa sesudah melakukan kegiatan (ASK.2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Baca doa - Salam - Pulang 		Tanya jawab	Observasi	

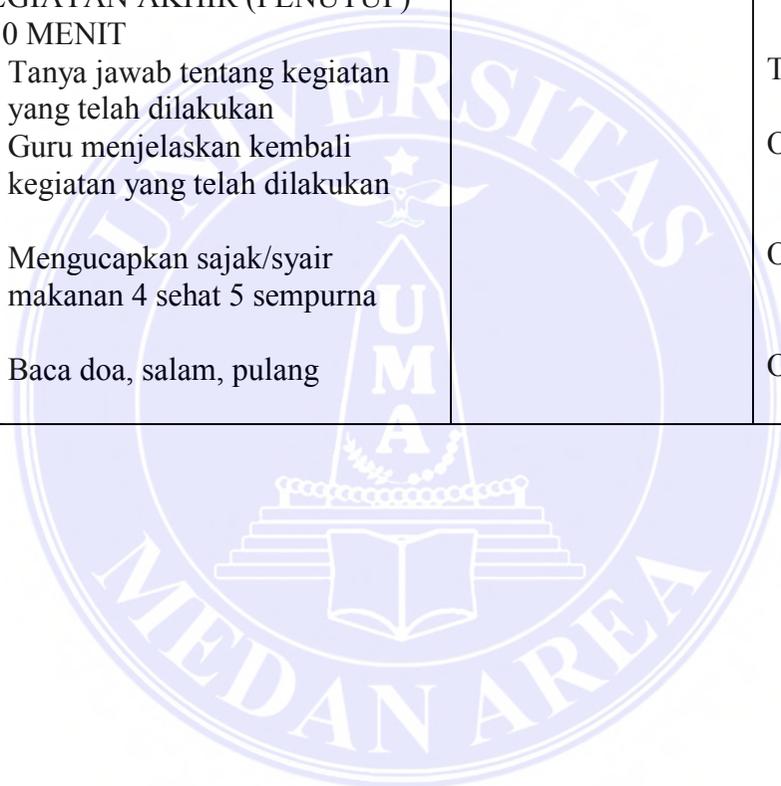


RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS II

Tema : **Kebutuhan**
 Sub Tema : **Makanan/Minuman**
 Subtema Spesifik : **Makanan 4 sehat 5 Sempurna**
 Semester / Mingguan : **II**
 Hari/ Tanggal :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak		
				Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum kegiatan (ASK.2) - Mengucapkan salam (ASK.22) - Menyanyikan 20 lagu anak (Bhs.15) - Bercerita (Bhs.22) - Merayap, merangkak (FM.K.7) - Mengucapkan dan mengartikan syahadat (ASK.17) - Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Ask.59) - Dapat menerima kritik (Ask.58) - Menghargai hasil karya teman/orang lain (Ask.33) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris, baca doa - Mengucapkan salam - Bernyanyi tentang “Aku Anak Sehat” - Bercerita tentang makanan 4 sehat 5 sempurna - Merayap, merangkak, mengambil gelas susu - Mengucapkan dan mengartikan syahadat bagi Allah dan syahadat bagi Rasul 		Demonstrasi P. Langsung Bernyanyi Unjuk kerja Observasi	Observasi Observasi Observasi Observasi		
	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Bermain simulasi secara berkelompok tentang makanan 4 sehat 5 sempurna - Mengadakan diskusi kelompok tentang 4 sehat 5 sempurna - Memberikan komentar tentang permainan tam tam buku 		Pinsil, buku gambar, gambar makanan Gambar, pinsil	P. Langsung Pembagian tugas Pemberian tugas	Hasil karya Hasil karya	

<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sesudah kegiatan (ASK.2) 	<p>III. ISTIRAHAT \pm 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Baca doa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 	<p>Sorbet, mangkok air, bekal</p>	<p>Pemberian tugas</p>	<p>Hasil karya</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab (Bhs.7) - Membuat sajak/syair sederhana (Bhs.19) - Terbiasa berdoa sesudah melakukan kegiatan 	<p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) \pm 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan - Guru menjelaskan kembali kegiatan yang telah dilakukan - Mengucapkan sajak/syair makanan 4 sehat 5 sempurna - Baca doa, salam, pulang 	<p>Alat-alat permainan</p>	<p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	<p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	



RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Kebutuhanku
 Sub Tema : Kesehatan dan Kebersihan
 Semester / Mingguan : I / X
 Hari/ Tanggal :
 Kelompok : B
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak		
				Alat	Hasil	
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (ASK.1-2) - Mengurus diri sendiri (ASK.47) - Menaati peraturan dan tata tertib (ASK.37) - Bercerita tentang gambar (Bhs.22) - Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa beban (FM.K2) - Dapat bekerjasama (Ask.29) - Melaksanakan tugas kelompok (Ask.30) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris, salam, berdoa, baca surah dan hafal surah dalam Al-Quran - Menjaga kebersihan diri sendiri - Menaati peraturan disekolah, dan tidak membuang sampah sembarang - Bercerita tentang gambar orang yang sehat dan bersih - Berjalan mundur, berjalan kesamping pada garis lurus sejauh 2-3 meter sambil membawa keranjang sampah 	Keranjang sampah	Observasi	Observasi		
	Observasi		Observasi			
	Observasi		Observasi			
	Observasi	Observasi	Kotak bekas, gunting, lem	Unjuk kerja		Observasi
	Pemberian tugas	Hasil karya				
	Pemberian tugas	Hasil karya				

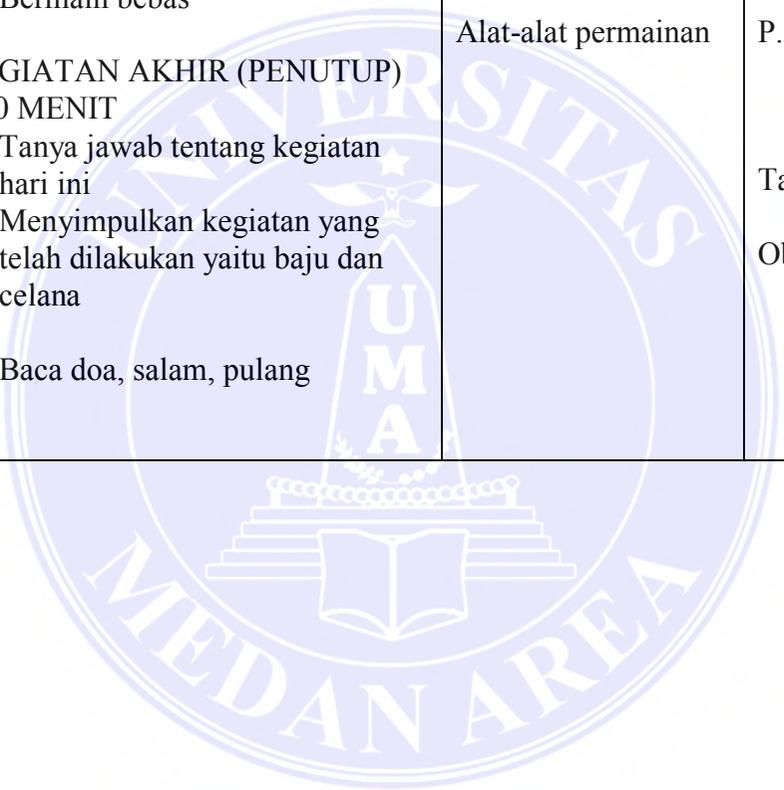
<ul style="list-style-type: none"> - Mau bermain dengan teman (Ask.31) - Berdoa sebelum dan sesudah kegiatan (ASK.1-2) - Tanya jawab (Bhs. 7) - Menyanyikan lagu anak (Bhs.20) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain berkelompok tam tam buku <p>III. ISTIRAHAT \pm 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan, baca doa sebelum dan sesudah makan - Makan bersama - Bermain bersama <p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) \pm 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang tema yang diberikan - Bernyanyi tentang “Kebersihan” - Baca doa - Salam - Pulang 	<p>Balok</p> <p>Air, mangkok dan kain lap</p>	<p>Pemberian tugas</p> <p>Demonstrasi</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Observasi</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	---	---	---	---	--

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Kebutuhanku
 Sub Tema : Pakaian
 Subtema Spesifik : Baju dan Celama
 Semester / Mingguan : I / XI
 Hari/ Tanggal :
 Kelompok :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Mengucapkan salam (ASK.22) - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.2) - Menyanyikan 20 lagu anak (Bhs.15) - Menghafalkan beberapa doa sehari-hari (PAI.30) - Bercerita tentang gambar (Bhs.22) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris - Salam - Baca doa sebelum belajar - Bernyanyi lagu “Ini Sibadut” - Menghafal doa berpakaian - Bercerita tentang gambar baju dan celana yang telah disediakan 		P. Langsung P. Langsung	Observasi Observasi	
	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Mengikuti pola gambar pakaian dengan menggunakan titik-titik yang tersedia - Mencocokkan gambar pakaian sesuai dengan gambar yang benar secara berkelompok 	Buku gambar, kertas origami, lem Buku gambar, dan gambar pakaian	Pemberian tugas Pemberian tugas	Hasil karya Hasil karya	

<ul style="list-style-type: none"> - Mau bermain dengan teman (Ask.31) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (ASK.1-2) - Tanya jawab (Bhs.3) - Berdoa sesudah melakukan kegiatan (ASK.2) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain tam tam buku <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas <p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang kegiatan hari ini - Menyimpulkan kegiatan yang telah dilakukan yaitu baju dan celana - Baca doa, salam, pulang 	<p>Sorbet, mangkok, air, bekal</p> <p>Alat-alat permainan</p>	<p>Pemberian tugas</p> <p>P. Langsung</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Observasi</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	---	---	---	--



RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Kebutuhanku
 Sub Tema : Minuman Kesukaanku
 Subtema Spesifik : Es Krim
 Semester / Mingguan : I / VIII
 Hari/ Tanggal :
 Kelompok :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak	
				Alat	Hasil
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.1) - Mengucapkan salam (ASK.22) - Menyanyikan 20 lagu anak (Bhs.15) - Mengucapkan syahadat Tauhid dan artinya (ASK.31) - Tanya jawab (Bhs.7) - Merayap, merangkak (FM.K7) - Berani bertanya dan menjawab pertanyaan (Ask.59) - Menunjukkan perbuatan-perbuatan yang benar dan yang 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris - Baca sebelum belajar - Baca doa masuk kelas - Salam - Bernyanyi tentang “Aku Anak Sehat” - Mengucapkan dan mengartikan syahadat bagi Allah dan bagi Rasul - Tanya jawab tentang minuman kesukaanku yaitu es krim - Merayap, merangkak, mengambil eskrim. 		P. Langsung	Observasi	
	P. Langsung		Observasi		
	Tanya jawab		Observasi		
	Unjuk kerja		Observasi		
	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Bermain simulasi tentang minuman kesukaan - Menunjukkan gambar perbuatan-perbuatan yang benar dan salah 	Buku gambar, kertas origami, lem	Pemberian tugas	Hasil karya	

<p>salah (Ask.18)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapa bekerjasama (Ask.29) - Berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan (Ask.1-2) - Tanya jawab (Bhs.3) - Berdoa sesudah melakukan kegiatan (ASK.2) 	<p>dengan berkelompok di depan kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Bermain tam tam buku <p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas <p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Guru menjelaskan kembali kegiatan yang telah dilakukan - Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan yakni tema es krim - Baca doa, salam, pulang 	<p>Sorbet, mangkok, air, bekal Alat-alat permainan</p>	<p>Pemberian tugas</p> <p>P. Langsung</p> <p>Unjuk kerja</p> <p>Percakapan</p> <p>Tanya jawab</p> <p>Observasi</p>	<p>Hasil karya</p> <p>Observasi</p> <p>Observasi</p>	
--	--	--	--	--	--

RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH)

Tema : Kebutuhanku
 Sub Tema : Buah Kesukaanku
 Subtema Spesifik : Stroberi
 Semester / Mingguan : I / XII
 Hari/ Tanggal :
 Waktu :

Indicator	Kegiatan pembelajaran	Alat / Sumber belajar	Metode	Penilaian perkembangan anak				
				Alat	Hasil			
<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa mengucapkan dan menjawab salam (ASK.22-23) - Berdoa sebelum melakukan kegiatan (ASK.2) - Menyebutkan beberapa ciptaan Allah (PAI.3) - Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan, apa, mengapa, dimana, dsb (Bhs.7) - Berjalan diatas papan titian (FMK.21) 	I. KEGIATAN AWAL (KLASIKAL) ± 30 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Baris - Mengucapkan dan menjawab salam - Baca doa, masuk kelas dan doa sebelum belajar - Menyebutkan buah stroberi adalah ciptaan Allah - Dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru. Misalnya mengapa saya suka buah stroberi - Berjalan diatas papan titian sambil merentangkan tangan, menyebutkan “saya suka stroberi” 	Papan titian, luar kela	P. Langsung	Observasi				
	II. KEGIATAN INTI ± 60 MENIT <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun puzzle bentuk apel secara berkelompok - Bergantian dengan teman dalam kegiatan menyusun puzzle apel 			Puzzle	Pemberian tugas	Hasil karya		
	<ul style="list-style-type: none"> - Melaksanakan tugas kelompok (Ask.30) - Sabar menunggu giliran (Ask.48) 				Gambar, buku gambar, dan lem	Pemberian tugas	Hasil karya	

<ul style="list-style-type: none"> - Dapat bekerjasama (Ask.29) 	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain tam tam buku 	<p>Gambar, pensil, dan buku gambar</p>	<p>Pemberian tugas</p>	<p>Hasil karya</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Berdoa sebelum dan sesudah makan (Ap.1.2) 	<p>III. ISTIRAHAT ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mencuci tangan - Berdoa sebelum dan sesudah makan - Bermain bebas 	<p>Mangkok, air, sorbet</p>	<p>Observasi</p>	<p>Observasi</p>	
<ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan (Bhs.7) 	<p>IV. KEGIATAN AKHIR (PENUTUP) ± 30 MENIT</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tanya jawab tentang kegiatan yang telah dilakukan dari awal sampai akhir - Kesimpulan - Bernyanyi, baca doa, salam, pulang 		<p>Tanya jawab</p>	<p>Observasi</p>	
			<p>Observasi</p>	<p>Observasi</p>	

