

**PENINGKATAN SIKAP SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI
PERMAINAN PUZZLE BUAH DI TAMAN KANAK-KANAK
ASYIYAH 1 BUKITTINGGI**

Skripsi

untuk memenuhi sebagai persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



**Oleh :
VERA WATI
NIM : 2011/117877**

**PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2013**

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Peningkatan sikap sosial anak usia dini melalui Permainan *puzzle* buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi

Nama : Vera Wati
NIM : 2011 / 1107877
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juni 2013

Pembimbing I



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

Pembimbing II



Serli Marlina, M.Pd
NIP. 19860416 200812 2 004

Diketahui,

Ketua Jurusan PG PAUD FIP UNP



Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd
NIP. 19620730 198803 2 002

HALAMAN PENGESAHAN TIM PENGUJI

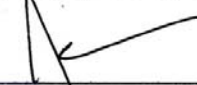
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN SIKAP SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI PERMAINAN *PUZZLE* BUAH DI TAMAN KANAK-KANAK AISYIYAH 1 BUKITTINGGI

Nama : Vera Wati
NIM : 2011 / 1107877
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Juli 2013

Tim Penguji

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Dra. Hj. Yulsyofriend, M.Pd	1. 
2. Sekretaris : Serli Marlina, M.Pd	2. 
3. Anggota : Dr. Dadan Suryana	3. 
4. Anggota : Drs. Indra Jaya, M.Pd	4. 
5. Anggota : Asdi Wirman, S.Pd.I	5. 

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.



Padang, Juli 2013

Yang menyatakan

Vera Wati
Vera Wati

ABSTRAK

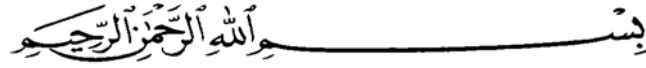
VERA WATI. 2013: Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan *Puzzle* Buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B3 di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi, dengan permasalahan penelitian yaitu sikap sosial anak masih rendah, khususnya dalam melakukan kerja sama dengan teman sejawat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan sikap sosial anak lokal B3 di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi.

Penelitian ini termasuk penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian anak kelas B3 TK Aisyiyah 1 Bukittinggi tahun pelajaran 2012/ 2013 sebanyak 15 orang yang terdiri dari 8 orang laki-laki dan 7 orang perempuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua siklus dan tiga kali pertemuan. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi, selanjutnya data diolah menggunakan teknik persentase.

Hasil penelitian disetiap siklus telah menunjukkan perkembangan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah. Dari siklus I yang pada umumnya masih terlihat rendah pada siklus II mengalami peningkatan perkembangan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah yang persentase tingkat keberhasilan anak lebih meningkat serta lebih menunjukkan sikap yang positif sehingga rata-rata tingkat keberhasilan melebihi kriteria ketuntasan minimum. Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan *puzzle* buah dalam pembelajaran dapat meningkatkan sikap sosial anak.

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti aturkan kehadiran Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya. Sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: **“Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan *Puzzle* Buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi”**. Tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi di jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti banyak menemukan kesulitan dalam penulisan skripsi ini karena terbatasnya kemampuan peneliti baik pengalaman maupun pengetahuan. Berkat bantuan berbagai pihak akhirnya peneliti dapat mengatasi segala kesulitan yang ditemukan selama penyusunan skripsi ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti ingin mengucapkan terimakasih yang tidak terhingga kepada:

1. Ibu Hj. Yulsyofriend, M.Pd selaku pembimbing I dan selaku ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Negeri Padang yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Serli Marlina, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan pengarahan dan masukan dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Firman, M. S. Kons selaku dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberikan kemudahan.

4. Seluruh Dosen-dosen Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang beserta karyawan dan karyawan di Jurusan PG-PAUD FIP UNP.
5. Suami tercinta, kedua orang tua, dan anak-anakku yang telah memberikan dorongan moril maupun materil serta kasih sayang yang tidak ternilai harganya bagi penulis.
6. Teman-teman perkuliahan buat kebersamaan baik suka dan duka selama menjalani masa-masa perkuliahan.

Semoga bantuan yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT. Peneliti sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu peneliti mohon maaf. Saran dan kritikan yang membangun sangat diharapkan untuk perbaikan selanjutnya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, dan peneliti pada khususnya.

Padang, Juli 2013

Peneliti

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	
HALAMAN PENGESAHAN.....	
SURAT PERNYATAAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	iv
DAFTAR GRAFIK	v
DAFTAR BAGAN	vi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Perumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Konsep Anak Usia Dini	7
a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)	7
b. Karakteristik Anak Usia Dini	8
2. Sikap Sosial Anak Usia Dini	9
a. Pengertian Sikap Sosial	9
b. Jenis-jenis Sikap Sosial.....	9
c. Interaksi Sosial AUD	10
3. Konsep Bermain	11
a. Pengertian Bermain.....	11
b. Karakteristik Bermain.....	12
c. Alat Permainan Edukatif.....	13
d. Permainan <i>Puzzle</i> Anak Usia Dini	14
e. Jenis-jenis <i>Puzzle</i>	16
B. Penelitian Relevan	17
C. Kerangka Berpikir	18
D. Hipotesis Tindakan	18
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	19
B. Waktu dan Tempat Penelitian.....	19
C. Subjek Penelitian	19

D. Prosedur Penelitian	20
E. Defenisi Operasional	20
F. Instrumentasi.....	36
G.Teknik Pengumpulan Data	38
H.Teknik Analisis Data	38
I. Indikator Keberhasilan.....	39

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	40
1. Deskripsi Kondisi Awal.....	40
2. Deskripsi Siklus I	42
3. Deskripsi Siklus II	52
B. Analisa Data	61
C. Pembahasan	67

A.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	70
B. Implikasi	71
C. Saran	72

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel		HaL.
Tabel. 1	Indikator Penilaian	36
Tabel. 2	Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak (sebelum tindakan)	40
Tabel. 3	Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	42
Tabel. 4	Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	44
Tabel. 5	Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	46
Tabel. 6	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	48
Tabel. 7	Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	51
Tabel. 8	Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	53
Tabel. 9	Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	55
Tabel. 10	Rekapitulasi Nilai Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	58
Tabel. 11	Kemampuan Sikap Sosial Anak (Kategori Sangat Tinggi)...	60
Tabel. 12	Kemampuan Sikap Sosial Anak (Kategori Tinggi).....	62
Tabel. 13	Kemampuan Sikap Sosial Anak (Kategori Rendah)	63

DAFTAR GRAFIK

Grafik	HaL.
Grafik. 1 Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak (sebelum tindakan)	40
Grafik. 2 Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 1 (setelah tindakan)	43
Grafik. 3 Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 2 (setelah tindakan)	45
Grafik. 4 Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 3 (setelah tindakan)	47
Grafik. 5 Rekapitulasi Nilai Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus I pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	49
Grafik. 6 Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 1 (setelah tindakan)	52
Grafik. 7 Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 2 (setelah tindakan)	54
Grafik. 8 Hasil Pengamatan Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 3 (setelah tindakan)	56
Grafik. 9 Rekapitulasi Nilai Kemampuan Sikap Sosial Anak Siklus II pertemuan 1, 2, dan 3 (setelah tindakan)	58
Grafik. 10 Kemampuan Sikap Sosial Anak (Kategori Sangat Tinggi)...	61
Grafik. 11 Kemampuan Sikap Sosial Anak (Kategori Tinggi).....	62
Grafik. 12 Kemampuan Sikap Sosial Anak (Kategori Rendah)	63

DAFTAR BAGAN

Bagan	HaL.
Bagan. 1 Kerangka Berpikir	18
Bagan. 2 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	21

LAMPIRAN

1. Lampiran Rencana Kegiatan Harian (RKH)
2. Lampiran Format Observasi Kegiatan Anak
3. Lampiran Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Usia dini merupakan periode awal yang paling penting dan mendasar sepanjang rentang pertumbuhan serta perkembangan kehidupan manusia. Pada masa ini ditandai oleh berbagai periode penting yang fundamen dalam kehidupan anak selanjutnya sampai periode akhir perkembangannya. Salah satu periode yang menjadi penciri masa usia dini adalah *the Golden Age* atau periode keemasan. Banyak fakta yang ditemukan memberikan penjelasan periode keemasan pada masa usia dini, dimana semua potensi anak berkembang paling cepat. Beberapa konsep yang disandingkan untuk masa anak usia dini adalah masa eksplorasi, masa identifikasi/imitasi, masa peka, masa bermain.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 butir 14 menyatakan PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal untuk anak usia empat tahun sampai enam tahun. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting pada anak karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia

dini. Kualitas masa awal anak termasuk masa prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang.

Kemendiknas (2010:3) mengemukakan fungsi pendidikan TK adalah membina, menumbuhkan, mengembangkan seluruh potensi anak secara optimal sehingga terbentuk perilaku dan kemampuan dasar sesuai dengan tahap perkembangannya agar memiliki kesiapan untuk memasuki pendidikan selanjutnya.

Kegiatan pembelajaran di TK bukan saja ditujukan untuk meningkatkan kognitif dan motorik anak tapi juga meningkatkan sikap sosial anak. Sikap sosial merupakan bahagian dari kegiatan sosial anak usia dini, dimana anak dapat saling bekerjasama dalam melakukan sesuatu hal yang baik seperti bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok. Anak-anak yang memiliki sikap sosial yang baik pada umumnya memiliki emosi yang baik pula dan memiliki banyak teman.

Pada masa usia dini anak sangat senang dengan hal-hal yang baru. Mereka sering melihat dan melakukan hal-hal yang rumit dan perlu penyelesaiannya dengan cara bekerjasama dengan teman ataupun orang dewasa. Kemampuan bersosialisasi adalah satu kemampuan yang harus dikuasai anak karena anak akan berinteraksi dengan orang lain. Namun tidak semua anak dapat bersosialisasi dengan baik. Orang tua maupun guru dapat membantu meningkatkan sikap sosial pada anak dengan menyediakan berbagai macam media pembelajaran yang dapat mengembangkan sikap sosial anak.

Pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan metode dan media yang bervariasi akan memberikan rangsangan kepada anak untuk beraktifitas dan juga akan memberikan pengalaman langsung kepada anak untuk berinteraksi dengan objek yang ada dilingkungannya. Untuk itu guru dituntut agar berwawasan luas dan selalu menggunakan berbagai metode pembelajaran sehingga dapat menunjang kesempatan untuk anak dalam mengembangkan diri.

Fenomena yang terjadi di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi, yaitu tempat penulis mengajar, masih banyak anak yang sikap sosialnya belum berkembang dengan baik, salah satunya anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Terkadang anak maunya menang sendiri, selalu memilih-milih teman dan tidak mau bekerja sama dengan teman sebaya, sehingga hal ini mempersulit anak dalam proses pembelajaran.

Permasalahan di atas disebabkan karena kurangnya kreatifitas guru dalam menciptakan media pembelajaran untuk mengembangkan sikap sosial, sehingga sikap sosial anak belum berkembang dengan baik dan anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru. Media yang di gunakan guru kurang menarik bagi anak, bahkan metode yang digunakan guru tidak bervariasi, hal itulah yang menyebabkan anak cepat bosan dalam belajar mengembangkan sikap sosial anak.

Berpatokan dari permasalahan di atas, maka penulis mencoba merancang sebuah media pembelajaran untuk mengembangkan sikap sosial anak dan meminimalisir fenomena- fenomena yang terjadi di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi, yaitu: “Peningkatan Sikap Sosial Anak Usia Dini melalui Permainan *Puzzle* Buah di Taman Kanak-kanak Aisyiyah 1 Bukittinggi”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi, yaitu:

1. Anak tidak mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan baru
2. Anak maunya menang sendiri
3. Anak selalu memilih-milih teman
4. Anak tidak mau bekerja sama dengan teman sebaya
5. Media yang digunakan guru kurang relevan sehingga sikap sosial anak tidak berkembang dengan baik
6. Metode yang digunakan guru kurang bervariasi sehingga anak tidak mampu untuk mengembangkan sikap sosial dengan baik
7. Kurang kreatifnya guru dalam menggunakan alat permainan

C. Pembatasan Masalah

Mengingat berbagai keterbatasan yang ada pada peneliti, maka tidak semua masalah yang diidentifikasi di atas dapat diteliti secara menyeluruh. Berdasarkan identifikasi masalah, maka masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu tentang anak tidak mau bekerjasama dengan teman sebaya.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimanakah permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan sikap sosial anak.

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi?

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat bermanfaat untuk hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi peserta didik

Meningkatkan sikap sosial anak melalui permainan *puzzle* buah. Jadi melalui permainan yang menarik perhatian anak dapat meningkatkan sikap sosial anak.

2. Bagi guru

Permainan *puzzle* buah dapat dijadikan salah satu alternatif yang dapat diaplikasikan oleh guru untuk meningkatkan sikap sosial anak.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan mutu pendidikan sekolah dan dapat meningkatkan profesionalitas sekolah ke arah yang lebih baik.

4. Bagi penulis sendiri

Untuk menambah pengalaman dalam menciptakan alat permainan yang dapat meningkatkan sikap sosial anak.

5. Sebagai penulisan lanjutan, hasil penulisan menjadi sumber bacaan/*literature*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Konsep Anak Usia Dini

a. Pengertian Anak Usia Dini (AUD)

Anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan. Selain itu dalam mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak seorang pendidik terlebih dahulu harus mengetahui karakteristik yang dimiliki oleh anak.

Hartati (2005:7) mengemukakan anak merupakan seseorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan dan kebutuhan tertentu yang berbeda dengan orang dewasa. Jadi setiap anak memiliki kemampuan yang berbeda-beda dan harus dipahami bagi seorang pendidik.

Anak usia dini menurut Aisyah (2007:3) adalah anak yang berada pada rentang 0-6 Tahun, yang tercakup didalam program pendidikan ditaman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga, (*family child care home*), pendidikan prasekolah, baik swasta maupun negeri, TK, dan SD.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang umur 0-6 tahun dan merupakan seseorang manusia atau individu yang memiliki pola perkembangan serta potensi yang berbeda-beda sejak lahir. Potensi anak yang dibawa sejak

lahir membutuhkan rangsangan pendidikan karena anak dalam masa pertumbuhan dan perkembangan.

b. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak merupakan manusia yang unik dan memiliki karakteristik berbeda-beda dan harus dapat dipahami oleh seorang pendidik dalam memberikan pembelajaran di TK.

Suyanto (2005: 6) mengemukakan setiap anak bersifat unik dan terlahir dengan potensi yang berbeda-beda, memiliki kelebihan, bakat dan minat sendiri. Hal ini mengisyaratkan bahwa anak usia dini adalah individu yang unik dimana anak memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan dalam aspek fisik, kognitif, bahasa, sosial dan komunikasi yang khusus sesuai dengan tahapan yang sedang dilalui oleh anak tersebut.

Karakteristik anak usia dini menurut Aisyah (2010:14-19) adalah:

1) Memiliki rasa ingin tahu yang besar; 2) Merupakan pribadi yang unik; 3) Suka berfantasi dan berimajinasi; 4) Masa paling potensial untuk belajar; 5) Menunjukkan sikap egosentris; 6) Memiliki rentang daya konsentrasi yang pendek; 7) Sebagai bagian dari makhluk sosial.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang terlahir dengan potensi berbeda yang merupakan makhluk sosial dan memiliki kelebihan dan bersifat unik, juga memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Potensi atau kemampuan dasar itulah yang nantinya

akan dikembangkan oleh guru dan pendidik agar kemampuan anak dapat berkembang secara optimal.

2. Sikap Sosial Anak Usia Dini

a. Pengertian Sikap Sosial

Untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus menyenangi orang dan kegiatan sosial. Jika mereka dapat melakukannya, mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka bergaul.

Syaodih (2011: 223) berpendapat sikap sosial adalah aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Sedangkan Ahmadi (2002: 149) juga mengemukakan bahwa sikap sosial adalah kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, yang berulang-ulang terhadap objek sosial.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sikap sosial pada anak terlihat pada aktivitas dan kegiatan anak dalam bekerja sama baik itu dengan orang lain, teman sebaya dan guru. Mereka mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri selama beberapa menit dan peduli terhadap hak-hak orang lain.

b. Jenis- jenis Sikap Sosial

Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman untuk bersosialisasi.

Hurlock (1980: 118) mengemukakan jenis-jenis sikap sosial pada anak, yaitu: 1) Meniru, agar sama dengan kelompoknya; 2) Persaingan; 3) Kerja Sama, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain; 4) Simpati, ini akan terjadi apabila semakin banyak kontak bermain; 5) Empati; 6) Dukungan sosial; 7) Membagi, hal ini dilakukan agar sifat mementingkan diri sendiri berubah menjadi sifat rendah hati; dan 8) Perilaku Akrab.

Rachmawati (2008:9.8) mengemukakan jenis-jenis sikap sosial yang terkait dengan perkembangan emosional anak, yaitu: a) Empati, dimana anak dapat menempatkan diri pada posisi orang lain; b) Afiliasi, kebutuhan anak untuk bersama orang lain; c) Identifikasi, sebagai proses pengaruh sosial terhadap keinginan mengagumi orang lain; d) Penyesuaian diri; e) *Social acceptance*; dan f) Tanggung jawab.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa sikap sosial pada anak harus dikembangkan dengan baik ke arah yang lebih baik agar sikap sosial anak berkembang dengan optimal. Karena untuk bersosialisasi dengan baik anak-anak harus menyenangkan orang dan kegiatan sosial agar mereka dapat diterima dengan baik sebagai anggota kelompok sosial.

c. Interaksi Sosial Anak Usia Dini

Sikap sosial dan emosi sangat berhubungan erat, karena ekspresi emosi akan dilihat pada sikap sosial anak saat berhubungan dengan teman sejawat dan orang dewasa.

Suyadi (2010: 109) mengemukakan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Sedangkan Syaodih (2011: 2.24) mengemukakan emosi merupakan suatu keadaan atau perasaan yang bergejolak dalam diri individu yang sifatnya disadari.

Selain itu Rachmawati (2008: 1.7) berpendapat tentang fungsi emosi, yaitu: a) Merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain ; b) Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian anak dengan lingkungan sosialnya, seperti emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi sosial anak melalui reaksi yang ditampilkan lingkungannya.

Dapat disimpulkan bahwa emosi merupakan perasaan yang ada dalam diri kita baik itu menyenangkan atau tidak menyenangkan, sehingga dapat mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian anak dengan lingkungan sosialnya.

3. Konsep Bermain

a. Pengertian Bermain

Kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain sendiri dan tidak ada hasil akhir yang di maksudkan dalam realitas luar. Bermain juga memiliki beberapa makna, yaitu: makna fisik, makna sosial, makna pendidikan, makna penyembuhan, makna moral, dan makna untuk memahami diri sendiri.

Mulyadi (2004:53) menjelaskan tentang bermain adalah suatu yang sangat penting dalam kehidupan anak meskipun terdapat unsur kegembiraan namun tidak dilakukan demi kesenangan saja namun bermain juga merupakan hal yang serius karena merupakan cara bagi anak untuk meniru dan menguasai perilaku orang dewasa untuk mencapai kematangan.

Selain itu Musfiroh (2005:58) berpendapat bermain merupakan bentuk belajar yang aktif, yang melibatkan seluruh pikiran, tubuh, dan spirit. Bermain merupakan wahana yang menemukan anak-anak berkembang optimal. Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh aspek wilayah dan aspek perkembangan anak, kegiatan bermain memungkinkan anak belajar tentang diri mereka sendiri, orang lain dan lingkungannya.

Berdasarkan hal di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan cara belajar aktif dan tidak hanya untuk mendapatkan kesenangan anak semata, karena kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal.

b. Karakteristik Bermain

Bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat mengembangkan semua aspek potensi yang dimiliki oleh anak sejak lahir, karena bermain merupakan media yang amat diperlukan untuk

proses berpikir karena menunjang perkembangan kemampuan dasar yang dimiliki anak.

Hartati (2005:91) menyatakan tentang karakteristik kegiatan bermain pada anak yaitu sebagai berikut: 1) Bermain dilakukan karena kesukarelaan; 2) Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati; 3) Bermain dilakukan dengan menyenangkan; 4) Bermain lebih mengutamakan aktivitas daripada tujuan; 5) Bermain menuntut partisipasi aktif dari anak; 6) Bermain itu bebas.

Musfiroh (2005:6-8) mengemukakan tentang karakteristik bermain anak, yaitu: (1) Bermain selalu menyenangkan menggembirakan; (2) Bermain adalah motivasi intrinsik; (3) Bermain bersifat spontan dan sukarela; (4) Bermain melibatkan peran aktif semua peserta; (5) Bermain bersifat pura-pura; (6) Bermain bersifat aktif; (7) Bermain bersifat fleksibel.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bermain itu merupakan kegiatan yang sangat menyenangkan, mengasikkan, menggairahkan, dengan tanpa paksaan. Sehingga anak itu bebas dalam mengungkapkan tingkah laku secara spontan sesuai dengan keinginannya.

c. Alat Permainan Edukatif (APE)

Walaupun kegiatan bermain dilakukan tanpa alat permainan, tetapi kebanyakan kegiatan bermain justru menggunakan alat permainan.

Depdiknas (2005: 62) mengemukakan alat permainan edukatif adalah alat permainan yang dirancang untuk tujuan meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak usia dini.

Eliyawati (2008:63) menyatakan alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak usia dini jika memenuhi ciri-ciri sebagai berikut: a) Ditujukan untuk anak usia dini; b) Berfungsi untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan AUD; c) Dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk, dan untuk bermacam tujuan aspek perkembangan; d) Aman; e) Dirancang untuk mendorong aktifitas dan kreativitas; f) Bersifat konstruktif; g) Mengandung nilai pendidikan.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan alat permainan yang dapat mengembangkan aspek kemampuan anak sedini mungkin. Disamping itu seorang guru di tuntut untuk lebih berkreasi lagi dalam menciptakan sebuah alat permainan yang dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak.

d. Permainan *Puzzle* Anak Usia Dini

Puzzle Buah adalah salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan untuk mengembangkan sikap sosial anak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia mengemukakan bahwa *puzzle* adalah kepingan-kepingan gambar berbentuk bongkar pasang, dan nantinya akan disusun oleh anak menjadi bentuk utuh dengan menggunakan pikirannya.

Hariyanto (2005:103) berpendapat buah adalah bagian tumbuhan yang berasal dari bunga atau (yang berbiji dan bias tunas jika di tanam). Buah merupakan bagian tumbuhan yang sangat penting sekali di ketahui oleh anak dalam kehidupan sehari-hari dan mengajarkan pada anak untuk mengenal lingkungan alam ciptaan Allah.

Eliyawati (2008: 6.14) berpendapat *puzzle* adalah kepingan dari sebuah gambar yang bertujuan agar anak mnegenal bentuk, melatih daya pengamatan dan daya konsentrasi anak.

Berdasarkan pendapat tentang *puzzle* dan buah di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* buah adalah alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan sikap sosial anak dengan cara menyusun kepingan gambar buah menjadi bentuk utuh dan dilakukan dengan cara bekerjasama agar anak dengan temannya dapat menyesuaikan diri. Lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Sumber: Alat dan foto sendiri

e. Jenis- jenis *Puzzle*

Puzzle merupakan salah satu alat permainan yang bersifat edukatif. Selain dapat meningkatkan kemampuan kognitif anak dan melatih jari-jemari anak usia dini, *puzzle* juga sangat berpengaruh untuk meningkatkan sikap sosial anak.

Eliyawati (2005: 72-85) mengemukakan jenis-jenis *puzzle*, yaitu: a) *Puzzle* besar, digunakan untuk melatih daya ingat, konsentrasi dan kerja sama anak; b) *Puzzle* jam, bertujuan agar anak dapat mengenal waktu dan mengenal bilangan; c) *Puzzle* binatang, bertujuan mengasah daya konsentrasi, melatih jari-jemari anak, dan kemampuan sosial anak.

Selain itu Eliyawati (2005:86-87) mengemukakan model potongan *puzzle*, yaitu: a) Model potongan lurus; b) Model potongan melengkung; c) Model potongan geometris; d) Model potongan bagian.

Langkah-langkah kegiatan, yaitu: guru menyediakan potongan *puzzle* buah sebanyak 10 sampai 15 potongan. Kemudian anak dibagi menjadi 3 kelompok, dimana satu kelompok terdiri dari 5 orang anak. Tiap kelompok akan bekerja sama menyusun kepingan *puzzle* secara bersama. Pada kesempatan ini guru akan menilai kegiatan anak, yaitu: apakah anak dapat membagi potongan *puzzle* sama banyak dengan teman-temannya, apakah anak mampu membantu teman dan dapat bekerja sama dengan baik.

Indikator yang akan dikembangkan untuk perkembangan sikap sosial anak berpedoman pada indikator, yaitu: Dapat bekerja sama

dengan teman (Sosial, emosional dan kemandirian). Maksudnya sikap sosial yang belum mampu dikuasai anak, yaitu bekerja sama dengan teman sebaya dalam menyelesaikan suatu kegiatan, mau berbagi, dan mau membantu teman.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa *puzzle* memiliki berbagai macam jenis yang bervariasi dengan model potongan yang bervariasi dan menarik pula. Tapi pada dasarnya *puzzle* berfungsi sebagai alat permainan edukatif bagi anak yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, motorik halus, dan kemampuan sosial anak.

B. Penelitian Relevan

Oktaria (2011) “ Meningkatkan Kemampuan Sosial-emosional Anak Melalui Permainan *Puzzle* Binatang di TK Kartika Padang”. Hasil penelitiannya menyatakan melalui permainan *puzzle* binatang kemampuan sosial emosional anak dapat meningkat secara optimal dari siklus I ke Siklus II meningkat menjadi 89%.

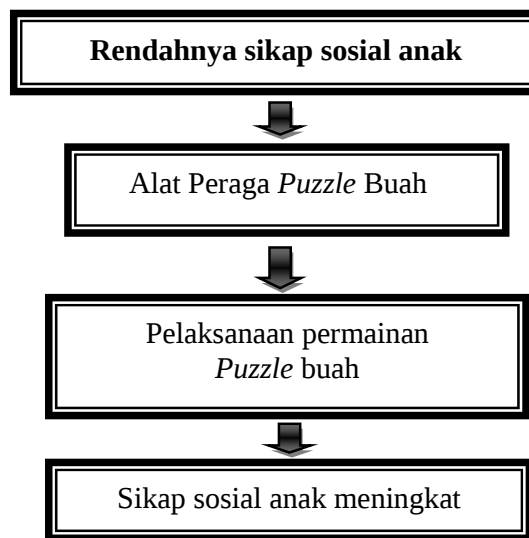
Marlina (2012) “Pengembangan Perangkat Pembelajaran Sikap Sosial Multikultural melalui Permainan *Puzzle* di TK Mariana Padang”. Dimana hasil penelitiannya mengatakan melalui permainan *puzzle* dapat mengembangkan perangkat pembelajaran sikap sosial anak dari siklus I ke Siklus II meningkat menjadi 94%.

Berdasarkan penelitian di atas, penelitian yang penulis lakukan sama-sama dalam meningkatkan sikap sosial anak, namun dalam penelitian ini penulis tidak menggunakan alat permainan dan cara yang sama dengan

penelitian di atas tetapi penulis menggunakan permainan *puzzle* buah. Selain itu penelitian yang telah dilakukan terdahulunya dapat dijadikan masukan selanjutnya untuk meningkatkan sikap sosial anak.

C. Kerangka Berpikir

Rendahnya sikap sosial anak, maka penulis menggunakan sebuah alat permainan yaitu permainan *puzzle* buah. *Puzzle* buah ini akan penulis laksanakan pada proses pemberlajaran di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi agar terlihat peningkatan perkembangan sikap sosial anak. Hal ini penulis lakukan agar dapat melihat tingkatan perkembangan sikap sosial anak mulai dari siklus I sampai siklus II. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada grafik di bawah ini:



Bagan 1. Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan adalah permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan sikap sosial anak di TK Aisyiyah 1 Bukittinggi.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting pada anak karena perkembangan kepribadian, sikap mental dan intelektual dibentuk pada usia dini. Kualitas masa awal anak termasuk masa prasekolah merupakan cermin kualitas bangsa yang akan datang.
2. Sikap sosial pada anak terlihat pada aktivitas dan kegiatan anak dalam bekerja sama baik itu dengan orang lain, teman sebaya dan guru. Mereka mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri selama beberapa menit dan peduli terhadap hak-hak orang lain.
3. Pembelajaran sikap sosial dengan menggunakan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan sikap sosial anak lokal B3 TK Aisyiyah 1 Bukittinggi.
4. Bermain merupakan kegiatan yang terjadi dengan sendirinya secara spontan dan menimbulkan kesenangan bagi anak. Sehingga kesenangan itu menjadi rangsangan untuk perkembangan bahasa, kognitif, motorik, emosi, kreativitas, dan sosial pada anak secara optimal.
5. Tujuan permainan *puzzle* buah adalah untuk meningkatkan kemampuan sikap sosial anak usia dini, terutama mau berbagi dan melakukan kerja sama yang baik dengan teman sebaya.

6. Penggunaan permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan sikap sosial anak, ini dapat dilihat dari peningkatan pada siklus I ke siklus II. Peningkatan kemampuan sikap sosial anak dapat ditingkatkan melalui permainan yang menarik salah satunya permainan *puzzle* buah sehingga kemampuan sikap sosial anak dapat berkembang dan meningkat secara optimal

B. Implikasi

Permainan *puzzle* buah telah berhasil meningkatkan kemampuan sikap sosial anak. Sehingga telah terjadi peningkatan disetiap indikatornya terutama pada anak yang mau bekerja sama dalam menyusun potongan *puzzle*. Agar pembelajaran lebih kondusif dan menarik minat anak, sebaiknya guru lebih kreatif dalam merancang kegiatan pembelajaran dengan disajikan dalam bentuk permainan supaya dapat merangsang dan meningkatkan kreatifitas anak dalam pembelajaran.

C. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, ada beberapa saran yang ingin peneliti uraikan sebagai berikut:

1. Permainan yang menarik dapat mengembangkan kemampuan yang dimiliki oleh anak, salah satunya melalui permainan *puzzle* buah dapat meningkatkan kemampuan sikap sosial anak.
2. Pihak sekolah sebaiknya menyediakan alat-alat permainan yang dapat meningkatkan kemampuan sikap sosial anak melalui berbagai macam bentuk permainan yang menarik bagi anak.

3. Hendaknya guru mampu menggunakan berbagai metode dalam memberikan kegiatan pembelajaran supaya anak tidak merasa jenuh dalam belajar serta tujuan pembelajaran akan tercapai secara optimal.
4. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.
5. Bagi peneliti lanjutan diharapkan dapat melanjutkan penelitian tentang penggunaan *puzzle* buah.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, Siti. 2007. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- 2010. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Arikunto, Suharsimi,dkk .2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu. 2002. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Darmansyah. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: Sukabina Press.
- Depdiknas. 2003. *Undang-undang RI*. Jakarta: Depdiknas.
- 2005. *Pemilihan dan Pengembangan Sumber Belajar untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Eliyawati, dkk. 2008. *Media dan Sumber Belajar Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasioanl.
- Hurlock, B. Elizabeth. 1980. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga.
- Hariyanto. 2005. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Surabaya: Ketaping.
- Kemendiknas. 2010. *Pedoman Pengembangan Pembelajaran di TK*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Mudjito. 2010. *Pedoman Pengembangan Program Pembelajaran di TK*. Jakarta: Kemendiknas.
- Mulyadi, Seto. 2004. *Bermain dan Kreativitas*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti.
- Musfiroh, Tadkiroantum. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- PG-PAUD. 2010. *Panduan Penulisan Skripsi*. Padang: UNP.
- Rachmawati, Yeni. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: UT.