

**PENINGKATAN SIKAP PERILAKU SOSIAL ANAK
MELALUI PERMAINAN SOBEK KERTAS
DI TK NEGERI PEMBINA
LIMA PULUH KOTA**

SKRIPSI

*untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:

ERMAYANIS

NIM: 58529/2010

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

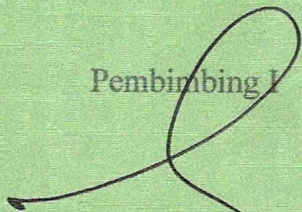
SKRIPSI

Judul : Peningkatan Sikap Prilaku Sosial Anak Melalui
PermainanSobek Kertas di TK Pembina Lima
Puluh Kota
Nama : Ermayanis
NIM : 2010/ 58529
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang , Januari 2012

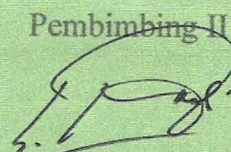
Disetujui Oleh :

Pembimbing I



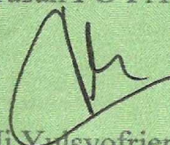
Dr.Rakimahwati, M.Pd
NIP:195803051980032003

Pembimbing II



Dra.Sri hartati,M.Pd
NIP:196003051984032001

Ketua jurusan PG-PAUD FIP UNP



Dra. Hj Yalsyofriend, M Pd
NIP:19620730198802 2002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

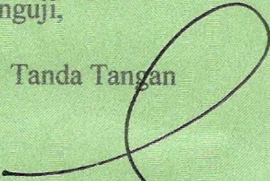
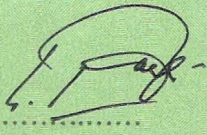
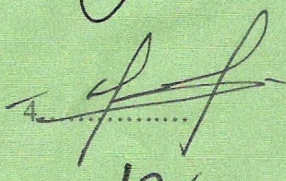
Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN SIKAP PRILAKU SOSIAL ANAK MELALUI PERMAINAN SOBEK KERTAS DI TK NEGERI PEMBINA LIMA PULUH KOTA

Nama : Ermayanis
NIM : 2010/58529
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

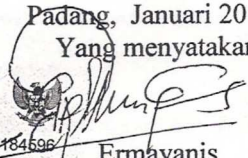
Padang, 4 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dr. Hj. Rakimahwati, M. Pd	1..... 
2. Sekretaris	: Dra. Hj. Sri Hartati, M. Pd	2..... 
3. Anggota	: Dra. Hj. Yulsyofriend, M. Pd	3..... 
4. Anggota	: Dra. Hj. Dahliarti, M. Pd	4..... 
5. Anggota	: Saridewi, M. Pd	5..... 

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang di tulis atau diterbitkan orang kecuali sebagai acuan atau kutipan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, Januari 2012
Yang menyatakan,

Ermayanis

METERAI
TEMPEL
PAJAK PENGANGKUTAN BARANG
TOL
5422EAAF667484696
ENAM RIBU RUPIAH
6000 DJP

HALAMAN PERSEMBAHAN

“ Ilmu Yang Tidak Diamalkan Bagaikan Kayu Yang Rindang Tak Berbuah “ (Riwayat Buchari Muslim)

*Yaa....Allah karuniakanlah kepada hamba-Mu ketajaman mata untuk dapat melihat dan
Membaca hikmah dibalik suatu keadaan.*

*Anugerahkanlah hamba-Mu dengan kesabaran yang tulus untuk menggapai impian dan harapan
walaupun dalam keadaan susah sekalipun.*

*Yaa....Allah berikanlah kekuatan hamba untuk selalu menepati janji kepada Mu..
Seperti janji matahari, Setetes embun telah kutegek,*

Secuil Kemenangan telah Kuraih

Namun perjuangan belum selesai hari ini....

*Yaa.... Allah pada Mu lah kupulangkan Rasa Syukurku yang tak terhingga
Atas nikmat dan karunia yang tak terhingga*

*Ku mohon tunjukilah hamba Mu ini agar usaha yang kujalani selalu di jalan- Mu
Kepada yang tercinta almarhum Ayahudaku dan Ibunda yang selalu
memanjatkan do'a.*

*Anak-anakku tercinta Hendra Satria, A.Md, Bambang Surya, Deded Kurnia,
Rani Permata Sari, SA*

*Yang telah memberikan semangat, motivasi serta dorongan dalam menyelesaikan
Skripsi ini.*

Buat orang yang terdekat Desrawati dan Keluarga Besar Ku

Yang telah hadir dalam perjalanan hidupku menyelesaikan pendidikan ini.

Melalui Karya Ku ini

Ku ungkapkan segenap terima kasih dan puji syukur

Semoga Allah meridhoi dan memudahkan setiap langkah yang dijalani

Amiiinnnn.....

ABSTRAK

ERMAYANIS. 2012. Upaya Peningkatan Sikap Perilaku Sosial Anak di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota. Skripsi. Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas atau PTK yang dilaksanakan di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota. Tujuan penelitian ini untuk peningkatan sikap perilaku sosial anak di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota.

Subjek penelitian ini adalah kelas B TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota, yang berjumlah 10 orang anak terdiri dari 4 orang anak laki-laki dan 6 orang anak perempuan. Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah melalui observasi dan pengamatan kegiatan anak selama melakukan pembelajaran pengembangan sikap perilaku sosial anak melalui permainan sobek kertas di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota. Data hasil belajar anak dianalisis dengan teknik persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa siklus I setelah tindakan sampai siklus II setelah tindakan selalu mengalami peningkatan. Yang mendapat nilai sangat baik pada kondisi awal (sebelum tindakan) mengalami peningkatan setelah siklus I, dan dari siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan. Kemampuan sikap perilaku anak melalui permainan sobek kertas selalu mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan sobek kertas dapat meningkatkan sikap perilaku sosial anak di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti aturkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan rahmat dan karunia_Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “ Peningkatan Sikap Prilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota “, tujuan penulisan skripsi ini adalah dalam rangka untuk menyelesaikan studi S1 di Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Proses penyelesaian skripsi ini, Peneliti banyak menemukan kesulitan 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 penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Dr. Hj. Rakimahwati, M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat termotivasi dalam penyelesaian skripsi.
2. Ibu Dra Hj. Sri Hartati selaku pembimbing II yang telah membimbing dan perhatian serta kesabaran yang diberikan membuat peneliti optimis dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yulsyofriend, M.Pd selaku penguji I dan Ketua Jurusan PG-PAUD yang telah meluangkan waktu, kasih sayang, perhatian dan kesabaran yang diberikan sehingga membuat peneliti optimis dalam penyelesaian skripsi.

4. Ibu Dra. Hj. Dahliarti, M.Pd dan Ibu Saridewi, M.Pd yang telah memberi bimbingan dan perhatian serta kesabaran sehingga membuat peneliti optimis dalam penyelesaian ini.
5. Bapak Prof. Dr. Firman, M.S.Kons Selaku Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memfasilitasi kegiatan perkuliahan, sehingga proposal ini dapat peneliti selesaikan.
6. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan peneliti dengan ilmu pengetahuan dan wawasan sehingga membuahkan hasil bagi peneliti.
7. Rekan-rekan seperjuangan yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi peneliti..
8. Bapak UPT Dinas Pendidikan selaku kepala UPT yang selalu banyak memberikan bantuan dan semangat dalam menyelesaikan bantuan berbagai hal.
9. Ibu-ibu guru TK Negeri Pembina yang telah memberikan bantuan dalam berbagai hal.
10. Buat Anak-anak TK Negeri Pembina, khususnya lokal B2.
11. Keluarga dan anak yang tercinta yang selalu tulus memberikan kasih sayang, semangat, dorongan, do'a dan bantuan baik moral maupun materi.

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, 2 Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GRAFIK	viii
 BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Perumusan Masalah	5
E. Rancangan Perumusan Masalah	5
F. Tujuan Penelitian	5
G. Manfaat Penelitian	5
H. Defenisi Operasional.....	5
 BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Landasan Teori	7
1. Hakikat Anak Usia Dini	7
2. Hakikat Sikap Perilaku	8
3. Hakikat Bermain	11
4. Alat Permainan Edukatif	12
5. Permainan Sobek Kertas	14
B. Penelitian Yang Relevan	14
C. Kerangka Konseptual	15
D. Hipotesis Tindakan	16
 BAB III. RANCANGAN PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	17
B. Subjek Penelitian	18
C. Prosedur Penelitian	18
D. Instrumensi	23
E. Teknik Pengumpul Data	25
F. Teknik Analisis Data	25

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data	27
1. Deskripsi Kondisi Awal	27
2. Deskripsi Siklus I.....	29
3. Deskripsi Siklus II.....	43
B. Analisa Data.....	56
C. Pembahasan	62

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	64
B. Implikasi	65
C. Saran	66

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel .1	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Sebelum Tindakan).....	Hal. 27
Tabel .2	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)...	31
Tabel .3	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan)..	34
Tabel .4	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)	37
Tabel .5	Rekapitulasi Hasil Observasi Anak Yang Berkesulitan Mau Berbagi Melalui Permainan Sobek Kertas Siklus I Pertemuan 1, 2, 3	39
Tabel .6	Hasil Wawancara Siklus I	41
Tabel .7	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan)..	45
Tabel .8	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan)	48
Tabel .9	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan)	51
Tabel .10	Rekapitulasi Hasil Observasi Anak Yang Berkesulitan Mau Berbagi Melalui Permainan Sobek Kertas Siklus II Pertemuan 1, 2, 3	53
Tabel .11	Hasil Wawancara Siklus II	55
Tabel .12	Persentase Kemampuan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Kategori Sangat Tinggi)	57
Tabel .13	Persentase Kemampuan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Kategori Tinggi)	59
Tabel .14	Persentase Kemampuan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Kategori Rendah)	59

DAFTAR TABEL

Grafik .1	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Sebelum Tindakan).....	Hal. 29
Grafik .2	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan I Siklus I (Setelah Tindakan)...	32
Grafik .3	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan II Siklus I (Setelah Tindakan)..	35
Grafik .4	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan III Siklus I (Setelah Tindakan)	38
Grafik.5	Rekapitulasi Hasil Observasi Anak Yang Berkesulitan Mau Berbagi Melalui Permainan Sobek Kertas Siklus I Pertemuan 1, 2, 3	40
Grafik .7	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan I Siklus II (Setelah Tindakan)..	46
Grafik .8	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan II Siklus II (Setelah Tindakan)	49
Grafik .9	Hasil Observasi Peningkatan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas Pertemuan III Siklus II (Setelah Tindakan)	52
Grafik .10	Rekapitulasi Hasil Observasi Anak Yang Berkesulitan Mau Berbagi Melalui Permainan Sobek Kertas Siklus II Pertemuan 1, 2, 3	54
Grafik .12	Persentase Kemampuan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Kategori Sangat Tinggi)	57
Grafik .13	Persentase Kemampuan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Kategori Tinggi)	59
Grafik .14	Persentase Kemampuan Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas (Kategori Rendah)	61

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar pertumbuhan dan perkembangan kecerdasan daya pikir, daya cipta, emosional, dan spiritual. Sesuai dengan pasal 28 UU sistem pendidikan nasional no 20/2003 ayat 1, yang termasuk anak usia dini adalah anak yang masuk dalam rentang usia 0-6 tahun, sementara itu kajian menurut rumpun ilmu PAUD dan penyelenggaraannya di beberapa negara. PAUD dilaksanakan sejak umur 0-8 tahun. Untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal dalam memasuki pendidikan dasar.

Anak usia dini sedang dalam tahap pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang paling pesat. Pertumbuhan dan perkembangan telah dimulai sejak Prenatal, yaitu sejak dalam kandungan. Pembentukan sel saraf otak, sebagai modal pembentukan kecerdasan, terjadi saat anak dalam kandungan. Setelah lahir tidak terjadi lagi pembentukan sel saraf otak, tetapi hubungan antar sel syaraf otak (sinap) terus berkembang. Begitu pentingnya usia dini, sampai ada teori yang menyatakan bahwa pada usia empat tahun 50% kecerdasan telah tercapai, dan pada usia delapan tahun kecerdasan telah tercapai 80%. (+)

Kecerdasan merupakan ungkapan dari cara berfikir seseorang yang dapat dijadikan modalitas belajar. Kecerdasan bagi seseorang memiliki manfaat yang besar bagi diri sendiri dan pergaulan di masyarakat. Kecerdasan pikiran yang dapat digunakan dengan tepat dan cepat untuk proses berfikir otak. Pikiran digunakan untuk mengenali, mengetahui dan memahami melalui alat berfikir yang dimiliki individu. Perkembangan kecerdasan pikiran seseorang berkembang sejak usia dini sampai dewasa.

Pendidikan TK merupakan wadah untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani sesuai dengan sifat alami anak. Untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan anak diperlukan media pembelajaran yang berbentuk permainan karena prinsip belajar di TK adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Dengan kegiatan bermain ini anak dapat mengembangkan potensi yang ada pada dirinya dan rasa ingin tahu anak akan terpenuhi, dan tanpa merasa sedang melakukan proses yang di berikan guru, dalam pengenalan konsep perlu di kemukakan media, media itu sangat penting dan dapat memperjelas upaya meningkatkan kognitif anak dan cara sikap perilaku anak terhadap lingkungannya.

Pendidikan TK yang baik adalah memperhatikan faktor bawaan dan faktor lingkungan fisik, sehingga potensi anak dapat menstimulasi secara maksimal. Adapun aspek yang dikembangkan meliputi aspek kognitif yaitu bagaimanacara anak bertingka laku, aspek bahasa yang meliputi pendengaran, ingatan, dan bicara, aspek sosial yang meliputi bagaimanmana cara anak bergantian dalam permainan, sabar menunggu giliran, kompak dalam permainan di kelompoknya.

Guru harus dapat mempersiapkan segala sesuatu untuk mengembangkan berbagai potensi serta kemampuan yang dimiliki anak, diantaranya yaitu menyediakan berbagai macam media yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Setiap kehidupan manusia dalam usia pertumbuhan mengalami masa perkembangan, yang dapat merancang kegiatan perkembangan social dengan baik.

Permainan sobek kertas merupakan pembelajaran yang bertujuan untuk menumbuhkan sikap berperilaku, terlihat bagaimana anak menyelesaikan permainan bersama kelompoknya masing – masing. Ini berguna bagi lingkungan si anak baik di sekolah maupun lingkungan bermasyarakat.

Berdasarkan pengamatan penulis selama ini di TK N Pembina Lima Puluh Kota menunjukkan bahwa sikap perilaku social anak kurang. Kondisi ini terlihat saat anak tidak mau berbagi dengan teman – temannya, bekerja sama, hanya mau menang sendiri, bersosialisasi dengan lingkungan sekolah maupun di rumah. Untuk itu penulis ingin meningkatkan upaya bagaimana sikap perilaku sosial anak melalui permainan – permainan.

Maka disini penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul **“Peningkatan Sikap Perilaku Sosial Anak Melalui Permainan Sobek Kertas di Tk Negeri Pembina Lima Puluh Kota”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Kurangnya kemampuan pemahaman dalam sikap prilaku sosial anak.
2. Kurangnya anak untuk melakukan permainan tentang pembentukan sikap prilaku sosial.
3. Media kurang menarik dalam pengembangan sikap prilaku social anak.
4. Guru Kurang memiliki kemampuan dalam menerangkan kegiatan perkembangan social.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penulis membatasi masalah yang diteliti yaitu :

1. Kurangnya anak untuk melakukan permainan tentang pembentukan sikap prilaku sosial.
2. Kurangnya sikap perilaku sosial pada anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas dapat dirumuskan permasalahan yaitu: “ Bagaimanakah cara pelaksanaan Permainan Sobek Kertas dapat Meningkatkan Sikap Prilaku Sosial Anak di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota”.

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Penulis akan mengaplikasikan Permainan Sobek Kertas dapat Meningkatkan Sikap Prilaku sosial Anak di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota

F. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk meningkatkan pemahaman sikap prilaku sosial anak melalui permainan sobek kertas di TK Negeri Pembina Kabupaten Lima Puluh Kota.

G. Manfaat Penelitian.

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi anak

- a. Memberikan upaya peningkatan sikap prilaku sosial anak melalui permainan sobek kertas.
- b. Untuk meningkatkan motivasi dan minat anak dalam proses pembelajaran permainan sobek kertas untuk upaya peningkatan sikap prilaku sosial

2. Bagi guru

- a. Untuk memperbaiki metode/strategi guru dalam proses pembelajaran
- b. Dapat memecahkan masalah yang timbul dalam proses PBM
- c. Guru termotivasi dan lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran sehingga tercipta tahap profesional bagi guru.

3. Bagi sekolah

Dapat meningkatkan kualitas pendidikan di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota. Tentang upaya peningkatan sikap prilaku anak melalui permainan sobek kertas dan meningkatkan kreatifitas guru – guru.

H. Devinisi Operasional

Berdasarkan kata kunci dari judul di atas maka devinisi operasionalnya adalah:

Berkembangan sosial yang dimaksud dalam PTK ini adalah salah satu aspek dalam bidang pengembangan pembiasaan yang dimaksudkan untuk membina anak agar dapat menimbulkan perasaan hiba, mau berbagi, dan dapat berinteraksi dengan sesamanya maupun dengan orang dewasa dengan baik serta dapat menolong diri sendiri dalam rangka kecakapan hidup dan menjadi acuan untuk penilaian bidang pengembangan. Permainan sobek kertas yang dimaksud dalam PTK ini adalah dapat menimbulkan perasaandan melatihsosial anak.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Anak Usia Dini

Ada beberapa kajian yang dapat dicermati tentang hakikat anak usia dini diantaranya yang dikemukakan oleh Brennder dalam Mashitoh (2008:14) sebagai berikut:

a.) Anak bersifat unik, b.) Anak mengekspresikan prilakunya secara relative spontan, c.) Anak bersifat aktif dan energik, d.) Anak itu egosentris, e.) Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap banyak hal, f.) Anak berjiwa pertualang, g.) Anak umumnya kaya dengan fantasia

Aden (2011:57) menyebutkan bahwa :

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakkan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya fikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Ada dua tujuan diselenggarakannya pendidikan anak usia dini yaitu :

1. Tujuan utama : untuk membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya.
2. Mengembangkan seluruh aspek-aspek perkembangan anak meliputi aspek kognitif, afektif, seni, dan sosial emosional.

Usia dini merupakan masa yang penting sebagai landasan untuk perkembangan pada masa-masa berikutnya.

2. Hakikat Sikap Prilaku

a. Pengertian prilaku

Dalam sebuah buku yang berjudul “Perilaku Manusia” Drs. Leonard F. Polhaupessy, Psi. menguraikan perilaku adalah sebuah gerakan yang dapat diamati dari luar, seperti orang berjalan, naik sepeda, dan mengendarai motor atau mobil. Untuk aktifitas ini mereka harus berbuat sesuatu, misalnya kaki yang satu harus diletakkan pada kaki yang lain.

Jelas, ini sebuah bentuk perilaku. Cerita ini dari satu segi. Jika seseorang duduk diam dengan sebuah buku ditangannya, ia dikatakan sedang berperilaku. Ia sedang membaca. Sekalipun pengamatan dari luar sangat minimal, sebenarnya perilaku ada dibalik tirai tubuh, didalam tubuh manusia.

Dalam buku lain diuraikan bahwa perilaku adalah suatu kegiatan atau aktifitas organisme (makhluk hidup) yang bersangkutan. Oleh sebab itu, dari sudut pandang biologis semua makhluk hidup mulai dari tumbuh – tumbuhan, binatang sampai dengan manusia itu berperilaku, karena mereka mempunyai aktifitas masing – masing. Sehingga yang dimaksud perilaku manusia, pada hakikatnya adalah tindakan atau aktifitas manusia dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain: berjalan, berbicara, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca dan sebagainya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud perilaku (manusia) adalah semua kegiatan atau aktifitas manusia, baik yang dapat diamati langsung maupun yang tidak dapat diamati pihak luar (Notoatmodjo 2003 hal 114). Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena perilaku ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme, dan kemudian organisme tersebut merespon, maka teori skiner disebut

teori “S – O - R” atau Stimulus – Organisme – Respon. Skinner membedakan adanya dua proses. Respondent respon atau reflexive, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan – rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut electing stimulation karena menimbulkan respon – respon yang relative tetap. Misalnya : makanan yang lezat menimbulkan keinginan untuk makan, cahaya terang menyebabkan mata tertutup, dan sebagainya.

Skinner (1938) seorang ahli psikologi, merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus (rangsangan dari luar). Oleh karena ini terjadi melalui proses adanya stimulus terhadap organisme tersebut merespon, maka teori skinner disebut teori “S – O – R” atau Stimulus – Organisme – respon. Skinner membedakan adanya dua proses. Respondent respon atau reflexive, yakni respon yang ditimbulkan oleh rangsangan – rangsangan (stimulus) tertentu. Stimulus semacam ini disebut electing stimulation karena menimbulkan repon – respon yang relative tetap, misalnya : makanan yang lezat menimbulkan keinginan untuk makan, cahaya terang menyebabkan mata tertutup, dan sebagainya.

Prilaku social adalah tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan keinginan diri sendiri yang dapat diterima orang lain. (A.A Schneider, 2001)

Prilaku sosial merupakan sikap dan perilaku individu untuk dapat hidup di tengah – tengah keluarga, sebagai anggota masyarakat, sebagai warga Negara, serta masyarakat dunia.

b. Perkembangan sikap Perilaku Sosial

Pekembangan social pada anak merupakan hasil proses belajar ssebagai berikut :

1. Belajar bersikap dan berperilaku yang dapat diterima secara social
2. Memerankan peran – peran social yang dapat diterima umum.

Potensi sikap dan perilaku social anak usia TK yang dapat dikembangkan adalah :

1. Berteman dan berkomunikasi dengan yang lain
2. Mengenal diri sendiri dan orang lain
3. Mendorong rasa ingin tahu anak
4. Tenggang rasa terhadap keadaan orang lain
5. Pengendalian emosi
6. Belajar berbagi dan membantu
7. Belajar menolong dan kerja sama
8. Belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan

Proses anak menerima nilai nilai social sehingga menjadi sikap dan perilaku social dirinya berlangsung melalui tahapan sebagai berikut :

1. Proses imitasi, yaitu proses peniruan terhadap sikap dan perilaku orang dewasa (model) yang dilihat oleh anak.
2. Proses identifikasi, yaitu proses terjadi pengaruh social terhadap seseorang sehingga orang tersebut ingin seperti orang yang dikaguminya. Proses identifikasi dapat juga dikatakan sebagai proses menyamakan perilaku social seseorang dengan peran yang mungkin terjadi di masyarakat.
3. Proses internalisasi, yaitu proses penerimaan atau penyerapan nilai masyarakat oleh seseorang. Atau proses menetapkan nilai – nilai social pada seseorang sehingga tertanam dan menjadi milik orang tersebut.

Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), di dalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni Awareness (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui stimulus (objek) terlebih dahulu.

1. Interest, yakni orang mulai tertarik kepada stimulan
2. Evaluation (menimbang –nimbang baik dan tidaknya stimulus bagi dirinya). Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi.
3. Trial, orang telah mulai mencoba perilaku baru
4. Adoption, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasarkan oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan atau bersifat langgeng (long lasting) Notoatmodjo, 2003

3. Hakikat Bermain

a. Pengertian Bermain

Bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengertian dan memberikan informasi.

Menurut Mayke (1995) dalam bukunya bermain dan permainan menyatakan bahwa belajar dengan bermain memberikan kesempatan kepada anak untuk memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan diri, bereksplorasi, mempraktekkan dan mendapatkan bermacam-macam konsep serta pengertian yang tidak terhitung banyaknya.

Menurut Mayesti dalam Sujiono (2009:144) mengatakan bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah bermain. Anak usia dini tidak membedakan antara bermain, belajar, Bekerja. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan.

Spodek dalam Padmonodewo (2003:102) menyebutkan bahwa bermain merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka bentuk. Bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

b. Karakteristik Bermain

Dalam hal ini terdapat *tujuh ciri* yang dapat dijadikan acuan untuk menentukan apakah sesuatu itu bermain atau bukan, yakni yang:

1. bermain dilakukan secara *voluntir*. Bermain yang dilakukan secara sula rela tanpa paksaan atau tekanan dari orang lain.
2. bermain itu *spontan*. Bermain kapan pun mereka mau.
3. kegiatan lebih bermain lebih *berorientasi pada proses* dari pada terhadap hasil atau akhir kegiatan. Fokus dalam bermain adalah melakukan aktivitas bermain itu sendiri, bukan hasil atau akhir dari kegiatannya
4. bermain didorong oleh motivasi *intrinsik*. Maksudnya, yang mendorong anak untuk melakukan kegiatan bermain tersebut adalah kegiatannya itu sendiri, bukan faktor-faktor luar yang bersifat ekstrinsik. Misalnya didorong orang tua, untuk mendapatkan hadiah,dll.
5. bermain itu pada dasarnya *menyenangkan*. Bermain bisa memberikan perasaan-perasaan positif bagi para pelakunya. Artinya semakin aktivitas itu menyenangkan, maka hal tersebut semakin merupakan bermain.
6. bermain itu bersifat *aktif*. Bermain memerlukan keterlibatan aktif dari para pelakunya.
7. bermain *fleksibel*. Dengan ciri ini berarti anak yang bermain memiliki kebebasan untuk memilih jenis kegiatan yang ingin dilakukannya.

Dengan tujuh karakteristik di atas, secara sederhana bermain dapat didefinisikan sebagai suatu kegiatan yang dilakukan secara *voluntir, spontan, terfokus pada proses, didorong oleh motivasi intrinsik, menyenangkan, aktif dan fleksibel*.

4.Alat Permainan Edukatif

Adalah alat-alat yang dapat digunakan anak yang ada di dalam maupun di luar ruangan kelas. Bermain dengan menggunakan alat permainan dapat membuat

anak senang dan dapat mengembangkan imajinasinya. Alat permainan optimal adalah alat permainan yang mampu merangsang dan menarik minat anak dan tidak terbatas hanya pada suatu aktivitas tertentu saja.

Bermain merupakan faktor yang paling berpengaruh dalam periode perkembangan diri anak yang meliputi fisik, sosial, komunikasi, kognisi dan keterampilan motorik. Dalam Musfiroh (2005 : 14) yakni bahwa bermain mempengaruhi perkembangan anak melalui 3 cara yaitu :

- a. Bermain menciptakan *Zone Of Proximal Developmental* (ZDP) pada anak yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak. Saat bermain, anak melakukan sesuatu yang melebihi usianya dan tingkah laku mereka sehari-hari.
- b. Bermain memfasilitasi separasi (pemisahan) pikiran dari objek dan aksi. Dalam bermain anak lebih menuruti apa yang ada dalam pikirannya dari pada apa yang ada dalam realita. Karena bermain memerlukan penggantian suatu objek dengan yang lain, anak-anak mulai memisahkan makna atau ide suatu objek dengan objek itu sendiri.
- c. Bermain mengembangkan penguasaan diri. Didalam bermain, anak tidak dapat bertindak sembarangan, anak musti bertindak sesuai dengan scenario

Bermain juga merupakan cara untuk berfikir dan serta menyelesaikan masalah dan anak membutuhkan pengalaman langsung dalam interaksi sosial agar mereka memperoleh dasar kehidupan sosial. Untuk itulah Malone dalam Musfiroh (2005 : 40) menandai tiga karakteristik dari permainan yaitu :

- a. Tantangan. Dengan adanya tantangan permainan menjadi efektif aturannya jelas dan hasil permainan tidak dapat dipastikan
- b. Motivasi anak terlibat dalam permainan adalah fantasi. Fantasi menyediakan bingkai referensi anak dengan cara menyediakan kontak untuk bermain mental dengan kaidah dan strategi.
- c. Keingintahuan. Keingintahuan ini mendorong keinginan anak untuk terus bereksplorasi, bereksperimen dengan cahaya, gerakan untuk melihat pola-pola yang dibentuk oleh tindakan mereka.

Berdasarkan uraian di atas dapat diambil kesimpulan bahwa dengan bermain sangat penting bagi anak untuk pertumbuhan dan aspek perkembangannya secara optimal. Karena dengan bermain anak bisa menghasilkan ide-ide, gagasan baru sehingga menghasilkan kreatifitas dan dapat meningkatkan kecerdasan berfikir anak untuk menyelesaikan suatu masalah. Bermain bagi anak adalah suatu aktivitas yang dilakukan karena anak ingin melakukan bukan karena ingin memenuhi tujuan atau keinginan orang lain dan bermain merupakan suatu hal yang menggembirakan dan menyenangkan bagi anak.

5. Permainan Sobek Kertas

Adalah suatu perbuatan yang dilakukan untuk menimbulkan kesenangan dengan menggunakan alat kertas dengan cara mendengarkan intruksi yang dijelaskan oleh guru terlebih dahulu yang dapat menimbulkan imajinasi anak. Dalam permainan ini akan menimbulkan kreatifitas anak, kecepatan, ketepatan dan cara anak bersosialisasi dengan teman – temannya.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Suartini NIM 2009/50989 dengan judul “Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Melalui Gerak dan Lagu (Music and Movement) di TK Adhyaksa 26 Padang”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pembelajaran sikap perilaku sosial anak melalui permainan sobek kertas.

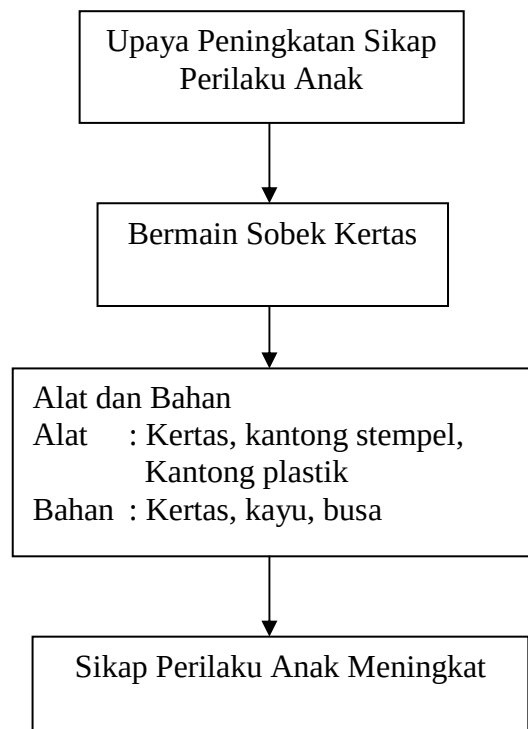
2. Penelitian relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nora Eva Ningsih NIM 71939/2005 dengan judul “ Diskripsi Pembinaan Moral Anak Usia Dini oleh Orang Tua di Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung “ Jurusan Pendidikan Luar Sekolah Konseptansi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian yang dilakukan untuk mendiskripsikan langkah – langkah pembelajaran untuk meningkatkan moral anak melalui diskripsi pembinaan moral anak usia dini oleh orang tua di Nagari Kandang Baru Kecamatan Sijunjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sikap moral anak meningkat dengan deskripsi pembinaan moral anak usia dini oleh orang tua.

Dalam penelitian yang peneliti lakukan tidak jauh berbeda dengan penelitian yang dilakukan Nora Eva Ningsih (2005).

C. Kerangka Konseptual

Di TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota upaya peningkatan sikap prilaku anak sangat rendah, Maka peneliti merancang suatu permainan yang dapat memotivasi dan meningkatkan sikap prilaku anak. Adapun permainan yang peneliti rancang adalah permainan sobek kertas. Peneliti berharap dengan permainan sobek kertas ini prilaku anak akan meningkat.



Kerangka Konseptual

D. Hipotesis Tindakan

Kegiatan permainan sobek kertas ini menggunakan bahan dan perlengkapan kertas HVS, kantong stempel, dan huruf lokal untuk kode kelompok. Pertama busa di bentuk sebagai pola stempel, stempel dibuat dengan bahan busa. Kemudian kertas ditebar pada lantai setelah itu dipungut kembali oleh anak dengan cara berebutan, tentu ada yang mendapatkan kertas banyak dan ada pula yang tidak kebagian kertas tersebut, anak akan disuruh berbagi dengan teman yang tidak kebagian kertas, Dalam penelitian ini agar terlihat bagaimana sikap perilaku anak, baik dalam mengerjakan maupun bersosialisasi dengan teman – temannya dan dapat meningkatkan sosial anak.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan tentang meningkatkan pendidikan bagi anak berkesulitan belajar berbagi dengan teman – teman melalui permainan sobek kertas dapat di simpulkan :

1. Penerapan srategi pembelajaran dalam meningkatkan sikap prilaku sosial anak, telah berhasil meningkatkan pendidikan anak yang berkesulitan untuk mau berbagi dengan teman – teman melalui permainan sobek kertas dapat dilihat peningkatan nilai anak, serta meningkatkan persentase jumlah anak yang mendapat nilai yang lebih baik sebelum dilakukan tindakan.
2. Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa strategi pembelajaran yang menyenangkan dengan memakai sarana permainan sobek kertas juga membantu meningkatkan sikap prilaku sosial anak.
3. Alat permaianan sobek kertas selain meningkatkan sikap prilaku sosial anak juga dapat mengembangkan rasa kebersamaan.
4. Bermain merupakan kegiatan yang sangat menarik, menyenangkan dan yang lebih pentingbagi anak melalui bermainanak belajar tentang dirinya, bermain yang bermakna bagi anak melalui benda –

benda konkrit untuk dapat memecahkan permasalahan yang dihadapi anak.

Perkembangan sikap perilaku sosial anak TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota setelah dilaksanakan penelitian tindakan kelas menunjukkan hasil yang lebih baik sehingga anak tertarik dengan permainan sobek kertas dapat menyebutkan kegunaan permainan sobek kertas, dapat mengenal kelompok dan dapat memprediksi urutan permainan serta anak percaya diri dan senang melakukan permainan sobek kertas

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil kesimpulan akhir dari penelitian ini bahwa penelitian tindakan kelas dapat membantu kemampuan sikap perilaku sosial anak TK Negeri Pembina Lima Puluh Kota.

B. Implikasi

Dari penelitian yang telah dilaksanakan melalui dua siklus ternyata permainan sobek kertas untuk meningkatkan pendidikan bagi anak berkesulitan untuk mau berbagi pada anak usia dini menunjukkan peningkatan dapat dilihat dengan ketertarikan dan kesenangan anak dalam melakukan pembelajaran serta kegiatan langsung, teoritis yang sudah ditemukan dalam penelitian ini sangat cocok dan relevan dengan prakteknya. Sehingga dengan adanya penelitian ini menjadi teori baru dalam kemampuan anak dalam bersosial pada anak usia dini terutama di Taman Kanak – kanak.

C. Saran

Berdasarkan pembahasan kesimpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini dapat diberikan saran – saran sebagai berikut :

1. Disarankan kepada para guru untuk dapat mencoba cara – cara yang ditetapkan dalam penelitian ini, dengan berbagai cara dan variasinya dalam pembelajaran disekolah
2. Disarankan kepada pihak sekolah supaya menyediakan alat bermain dan alat peraga khususnya yang berhubungan dengan kegiatan dalam pembelajaran untuk meningkatkan sikap perilaku sosial anak
3. Disarankan kepada guru – guru dimasa yang akan datang untuk dapat mengeksploitasikan lebih mendalam tentang alat permainan sobek kertas sehingga kemampuan sosial anak lebih meningkat.
4. Agar pembelajaran lebih baik dan menarik guru disarankan lebih kreatif mengembangkan pembelajaran yang disajikan
5. Untuk lebih merangsang dan meningkatkan pendidikan bagi anak berkesulitan belajar untuk membagi (sikap sosial) maka guru hendaknya menciptakan suasana kelas yang aktif, kreatif dan menyenangkan.
6. Bagi pembaca diharapkan dapat menggunakan skripsi ini sebagai sumber ilmu pengetahuan guna menambah wawasan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aden. 2011. *Serba-Serbi Pendidikan Anak*. Hanggar Kreator. Yogyakarta.
- Arikunto Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Depdiknas. 2003. *Pedoman Pembelajaran TK*. Jakarta : Dirjen Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan.
- Depdiknas Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan. 2003. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : B4/PGB/04.
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kompetensi TK dan RA*. Jakarta : Depdiknas.
- Hariyadi, Moh (2009). *Statistik Pendidikan*. Jakarta:PT Prestasi Pustaka Raya.
- Mashitoh. Dkk. 2008. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Mayke, Sugianto 1994. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta : Depdikbud.
- Musfiroh. 2005. *Bermain Sambil Belajar Dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta : Depdiknas.
- Nasution Noeh. Dkk. 1994. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Nurhasanah dan Didik Tumianto. 2007. *Kamus Besar Bergambar Bahasa Indonesia Untuk SD dan SMP*. Depdiknas. Jakarta.
- Nurlaila. 2010. *Multiple Inteligensi Pendidikan Anak Usia Dini*. Bogor: Rekatama.
- Padmonodewo, Soemiarti. 2003. *Buku Pendidikan Anak Prasekolah*. PT Astimasatya. Jakarta.
- Sujiono. 2006. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Suyanto. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Depdiknas.
- Yanti. 2011. *Upaya Penelitian Kemampuan Kognitif Anak Melalui Puzzle Geometri di TK Perwort Padang*. Universitas Negeri Padang.