

**PENERAPAN *SOCIAL LEARNING* MELALUI PENGGUNAAN PUZZLE
UNTUK MENANGGANI ANAK HIPERAKTIF PADA KELOMPOK B
DI TK THURSINA ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

DIAJUKAN OLEH:

INTAN RIYANTI

NIM. 1062015008



**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI LANGSA
TAHUN 2019**

SKRIPSI

**Di Ajukan Kepada Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Pendidikan Dan Keguruan
Institute Agama Islam Negeri Langsa Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-I) Dalam Ilmu Pendidikan Dan Keguruan**

Di ajukan oleh :

INTAN RIYANTI

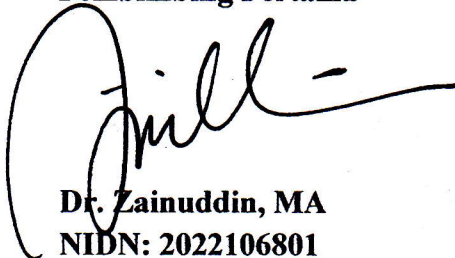
1062015008

Program Studi

Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Disetujui Oleh :

Pembimbing Pertama



**Dr. Zainuddin, MA
NIDN: 2022106801**

Pembimbing Kedua



**Khairul Amri, M.Pd
NIDN: 2018088402**

**PENERAPAN SOCIAL LEARNING MELALUI PENGGUNAAN PUZZLE
UNTUK MENANGANI ANAK HIPERAKTIF PADA KELOMPOK B DI TK
THURSINA ACEH TAMIANG**

SKRIPSI

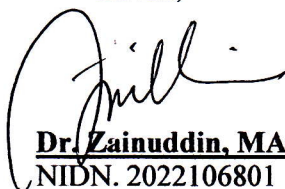
Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa
dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi
Program Sarjana (S-1) dalam Ilmu Pendidikan Anak Usia Dini

Pada Hari / Tanggal

Rabu : 31 Agustus 2020

PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Ketua,


Dr. Zainuddin, MA
NIDN. 2022106801

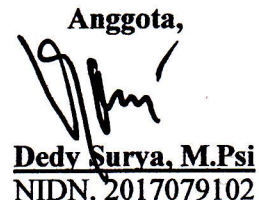
Sekretaris,


Khairul Amri, M.Pd
NIDN. 2018088402

Anggota,




Rita Mahriza, MS
NIP. 198401172011012008

Anggota,


Dedy Surya, M.Psi
NIDN. 2017079102

Mengetahui:

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Langsa**



Dr. Iqbal, S.Ag, M.Pd
NIP. 19730606 199905 1 003

SURAT PERNYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :


Nama : **Intan Riyanti**
Tempat/TglLahir : Langsa, 10 November 1997
Nim : 1062015008
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : PIAUD
Alamat : Jln. Nasional, Desa Blang Seunibong Kec. Langsa Kota
Kab. Kota Langsa

Dengan ini menyatakan skripsi saya yang berjudul "**Penerapan *Social Learning* Melalui Penggunaan Puzzle Untuk Menangani Anak Hiperaktif Pada Kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang**" adalah benar hasil karya saya sendiri. Apabila dikemudian hari terbukti plagiasi maka akan dibatalkan dan saya siap menerima sanksi akademik. Sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian Surat Pernyataan Ini Saya Buat Dengan Sebenar-benarnya.

Langsa, 18 Mei 2020

membuat pernyataan,


Intan Riyanti

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan alhamdulillah, segala puji beserta syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah memberikan kesehatan, kekuatan, dan kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul *“Penerapan Social Learning Melalui Penggunaan Puzzle Untuk Menangani Anak Hiperaktif Pada Kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang”*. Selanjutnya shalawat beserta salam senantiasa kita sanjung sajikan kepada pangkuan alam revolusi sedunia dari abdullah buah hati dari aminah, siapakah beliau? Beliau adalah baginda kita Nabi Besar Muhammad SAW beserta seluruh keluarga beliau dan Al Sahabat beliau.

Penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan islam anak usia dini pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa. Dalam penyusunan skripsi ini, penulis banyak mengalami hambatan dan kendala yang dikarenakan minimnya pengetahuan penulis. Tetapi berkat bimbingan dan bantuan dari beberapa pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada :

1. Bapak Dr. H. Basri Ibrahim, MA. Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Langsa.
2. Bapak Dr. Iqbal M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa.

3. Ibu Rita Mahriza, MS, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Langsa. Selaku ketua Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, yang telah memberikan izin atas penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Bapak Dr. Zainuddin, MA Pembimbing pertama yang tulus ikhlas penuh kesabaran dan perhatian membimbing serta mengarahkan peneliti mulai dari awal penyusunan skripsi hingga pada penyelesaian skripsi ini.
5. Bapak Khairul Amri, S.Pd.I, M.Pd Pembimbing kedua yang telah berkenan meluangkan waktu dan pemikiran kepada penulis untuk membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Maka atas jasa beliau hanya Allah SWT yang dapat membalas semuanya.
6. Dosen- dosen Pendidikan Islam Anak Usia Dini dan seluruh civitas akademik yang telah membantu penulis dari sejak awal daftar hingga akhir selesai mata kuliah. Ketua perpustakaan dan seluruh staf administrasi perpustakaan yang telah memberikan izin dalam peminjaman buku-buku serta dalam tempat yang sudah disediakan.
7. Ibu Lismayanti, S.Pd.I Kepala Sekolah Penerapan Social Learning Melalui Penggunaan Puzzle Untuk Menangani Anak Hiperaktif Pada Kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Serta dalam upaya mengumpulkan data-data yang diperlukan penulis.
8. Salam penghormatan teristimewa kepada Ibunda tercinta dan Alm. Ayahanda Tersayang, dan seluruh keluarga tersayang mereka bersusah

payah menjaga, membesarkan, mengajar, mendidik, serta membimbing penulis dari sejak kecil hingga dewasa ini dan yang senantiasa mendo'akan dan memberikan dukungan baik materi, arahan, penyemangat, motivasi dan spiritual kepada penulis, agar penulis semangat dalam menyelesaikan skripsi. Semoga Allah SWT senantiasa mencurahkan limpahan rahmat dan hidayah-Nya kepada kedua orang tua ayah dan ibu serta membalas semua amal kebajikannya.

9. Teman-teman penulis, khususnya Prodi PIAUD Angkatan 2015 dan semua pihak yang telah membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung.

Penulis yakin dalam penelitian ini masih banyak terdapat kekurangan dan masih jauh dari kesempurnaan oleh karena itu, penulis sangat mengharap kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Atas kritik dan sarannya penulis ucapkan terima kasih.

Akhirnya hanya kepada Allah jualah penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis menyerahkan semuanya, semoga skripsi ini senantiasa berguna bagi penulis khususnya dan buat pembaca sekalian. Amin Ya Rabbal Alamin.

Langsa, 18 Mei 2020

Penulis,

INTAN RIYANTI

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
ABSTRAK	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	6
F. Defenisi Operasional	7
BAB II Kajian Teori	11
A. <i>Social Learning</i>	11
1. Pengertian <i>Social Learning</i>	11
2. Tahapan Proses Belajar <i>Social Learning</i>	16
3. Penerapan Teori Belajar Sosial Dalam Proses Belajar Mengajar Disekolah	19
B. <i>Puzzle</i>	21
1. Pengertian <i>Puzzle</i>	21
2. Manfaat <i>Puzzle</i>	23
3. Tujuan Permainan <i>Puzzle</i>	24
4. Mekanisme Permainan <i>Puzzle</i>	25
C. Anak Hiperaktif.....	26
1. Pengertian Anak Hiperaktif.....	26
2. Faktor Penyebab Hiperaktif	30
3. Tipe Hiperaktif	32
4. Permasalahan yang Muncul Pada Anak Hiperaktif.....	37
5. Terapi Anak Hiperaktif	42
6. Mendidik Anak Hiperaktif di Sekolah	50
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	54
B. Lokasi dan Waktu Penelitian.....	55
C. Subjek Penelitian.....	55
D. Teknik Pengumpulan Data	55
E. Desain Penelitian.....	59
F. Analisis Data	61

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	62
A. Profil Tk Thursina	62
B. Hasil Penelitian.....	64
C. Aktivitas Guru dan Anak.....	78
D. Pembahasan Hasil Penelitian.....	84
BAB V PENUTUP	89
A. Kesimpulan.....	89
B. Saran.....	89
DAFTAR PUSTAKA	91
Lampiran	

DAFTAR TABEL

Tabel

Tabel 3.1 Lembar Observasi	55
Tabel 3.2 Aspek Penilaian Perkembangan Perilaku	57
Tabel 4.1 Tenaga Pendidikan Dan Kependidikan	62
Tabel 4.2 Pendidikan Guru Dan Tenaga Honorer.....	63
Tabel 4.3 Peserta Didik Tahun Pelajaran 2019/2020.....	63
Tabel 4.4 Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku Siklus I Pertemuan Pertama.....	69
Tabel 4.5 Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku Siklus I Pertemuan Kedua.....	71
Tabel 4.6 Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku Siklus II Pertemuan Ketiga	72
Tabel 4.7 Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku Siklus II Pertemuan Keempat	77
Tabel 4.8 Data Keseluruhan Tingkat Pencapaian Perkembangan Perilaku	77

ABSTRAK

Penelitian menelaah penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle untuk menangani perilaku anak hiperaktif pada kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang. Masalah dalam penelitian ini ialah pada seorang anak yang menunjukkan perilaku hiperaktif seperti tidak dapat duduk dengan tenang, memanjat kursi/meja, sering keluar masuk kelas, terkadang suka berteriak, tidak pernah memperhatikan pembelajaran dengan baik dan suka mengganggu teman. Hal ini dapat berpengaruh terhadap lingkungan sosialnya. Tujuan penelitian ini ialah untuk menangani anak yang berperilaku hiperaktif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif deskriptif dan jenis penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan model Kemmis dan Mc Taggart dengan dua siklus. Pada tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, refleksi. Subjek dalam penelitian ini ialah responden berinisial TA. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang dilakukan adalah teknik analisis data kualitatif model Miles Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Data dikumpulkan kemudian dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle untuk menangani anak hiperaktif pada kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang, dapat mengurangi perilaku hiperaktif dengan kategori penilaian berkembang sesuai harapan.

Kata Kunci : *Social Learning Teory, , Anak Hiperaktif*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan terdiri atas Pendidikan Anak Usia Dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi, yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistematis. Artinya, pendidikan harus dimulai dari usia dini, yaitu Pendidikan Anak Usia Dini.¹ Pendidikan Anak Usia Dini sendiri merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.² Tujuan pendidikan anak usia dini ini lebih diarahkan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak usia dini agar dapat tumbuh dan berkembang secara optimal melalui pemberian pengalaman dan rangsangan secara tepat melalui penciptaan lingkungan belajar yang mendukung bagi tumbuh kembang anak.³

Anak belajar melalui seluruh panca indranya, melalui berbagai macam alat-alat indranya. Indra penglihatan, indra penciuman, indra perabaan, indra pendengaran, kekuatan motorik halus maupun motorik kasarnya (tangan, dan jari-

¹ Suyadi, *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: PT Pustaka Insan Madani, 2010), hlm. 8.

²*Ibid.*, hlm. 10.

³Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, (Yogyakarta: Kalimedia, 2017), hlm. 71.

jarinya, kakinya) serta kemampuan berpikir, bernalar, mengingat, dan memproses segala informasi yang diperolehnya dari lingkungan.⁴

Namun, dalam proses belajar terdapat masalah-masalah yang mempengaruhi proses belajar misalnya kesulitan belajar yang dialami peserta didik. *The National Joint Committee for Learning Disabilities* (NJCLD) mengemukakan definisi kesulitan belajar yaitu menunjuk pada sekelompok kesulitan yang dimanifestasikan dalam bentuk kesulitan yang nyata dalam kemahiran dan penggunaan kemampuan mendengarkan, bercakap-cakap, membaca, menulis, menalar, atau kemampuan dalam bidang studi matematika.⁵ Menurut ahli pendidikan, hasil belajar yang dicapai oleh para peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor yang terdapat dalam diri peserta didik itu sendiri yang disebut faktor internal seperti perkembangan fungsi otak, kemampuan pengindraan (melihat, mendengarkan dan merasakan), cacat tubuh. Faktor psikologis (usia, jenis kelamin, kebiasaan belajar, intelegensi, perhatian, bakat, minat, emosi, motivasi/cita-cita, perilaku/sikap, konsentrasi, rasa percaya diri, kematangan dan kelelahan). Dan yang terdapat di luar diri peserta didik yang disebut dengan faktor eksternal seperti keluarga (ketidak mampuan hubungan ayah dengan ibu dan rendahnya kehidupan ekonomi keluarga). Sekolah (kondisi dan letak gedung sekolah yang buruk seperti dekat pasar, kondisi guru dan alat-

⁴ Nini Subini, *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Mentari Pustaka, 2012), hlm. 11.

⁵Mulyono Abdurrahman, *Anak Berkesulitan Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2012), hlm. 3.

alat belajar yang berkualitas rendah). Masyarakat (wilayah perkampungan kumuh, dan teman sepermainan yang nakal).⁶

Dari penjelasan diatas, faktor utama yang mempengaruhi kesulitan belajar pada anak adalah berasal dari dalam diri anak itu sendiri (internal). Anak yang mengalami gangguan secara internal seperti gangguan pemusatan perhatian dan hiperaktivitas (GPPH). Anak hiperaktif adalah anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian dengan hiperaktivitas (GPPH) atau *attention deficit and hyperactivity disorder* (ADHD). Kondisi ini juga disebut sebagai gangguan hiperkinetik. Dahulu kondisi ini sering disebut *minimal brain dysfunction syndrome*. Terhadap kondisi siswa yang demikian, biasanya para guru sangat susah mengatur dan mendidiknya. Di samping karena keadaan dirinya yang sangat sulit untuk tenang, juga karena anak hiperaktif sering mengganggu orang lain, suka memotong pembicaraan guru atau teman, dan mengalami kesulitan dalam memahami sesuatu yang diajarkan guru kepadanya. Selain itu juga, prestasi belajar anak hiperaktif juga tidak bisa maksimal.⁷

Observasi yang dilakukan di TK Thursina Aceh Tamiang pada kelompok B, peneliti menemukan salah satu anak laki-laki yang menunjukkan perilaku hiperaktif. Perilaku tersebut diantaranya ialah tidak dapat duduk dengan tenang, memanjat kursi/meja, keluar masuk kelas, terkadang suka berteriak, sulit menunggu giliran, tidak pernah memperhatikan pelajaran dengan baik, dan suka mengganggu teman. Meskipun guru sudah memperingatkan untuk bersikap

⁶Nini Subini, *Psikologi..*, hlm. 62-64.

⁷Via Azmira, *Anak Hiperatif (memahami, mendeteksi therapy dan pola asuh yang tepat bisa memiliki anak hiperaktif)*, (Yogyakarta: Redaksi Cemerlang, Edisi I, 2014), hlm. 6

tenang, anak tersebut tidak menuruti perintah guru. Karena perilaku hiperaktifnya, membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak efektif dan kondusif.

Berdasarkan permasalahan diatas, dibutuhkan suatu penanganan khusus untuk membantu anak-anak yang hiperaktif dan menurunkan gejala hiperaktifitasnya agar mereka dapat memaksimalkan potensi diri dan meningkatkan prestasinya.

Dalam permasalahan ini, untuk menangani anak hiperaktif peneliti mencoba menerapkan pembelajaran *Social Learning*, teori belajar sosial yang merupakan perluasan dari teori belajar perilaku (behavioristik) difokuskan untuk kemampuan anak dalam merespon terhadap lingkungan dan mengajarkan anak pada perilaku-perilaku yang umum yang bertujuan untuk mengubah pola-pola perilaku negatif menjadi positif. *Social Learning* atau *Social Learning Theory* adalah teori belajar terhadap pendekatan kepribadian, teori belajar sosial berpangkal pada dalil bahwa tingkah laku manusia sebagian besar adalah hasil pemerolehan, dan bahwa prinsip-prinsip belajar adalah cukup untuk menjelaskan bagaimana tingkah laku berkembang dan menetap.⁸ Teori belajar sosial ini dikemukakan oleh Albert Bandura yang juga mengatakan perilaku, lingkungan dan kognisi seseorang merupakan kunci keberhasilan dalam perkembangan.⁹

Peneliti menerapkan teori *social learning ini* melalui permainan puzzle. Puzzle sendiri adalah alat permainan edukatif (APE) yang biasa digunakan anak-anak dalam kegiatan belajar atau pun bermain. Sebagaimana yang dikatakan Hamalik bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar

⁸Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2003), hlm. 106.

⁹Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini.*, hlm. 18.

dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.¹⁰

Menurut Faruq, puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat merangsang kemampuan anak, yang dimainkan dengan cara bongkar pasang kepingan puzzle berdasarkan pasangannya. Puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain puzzle, lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tekun, tenang, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.¹¹

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti memilih judul dalam penelitian ini yaitu "Penerapan Sosial Learning Melalui Penggunaan Puzzle Untuk Menangani Anak Hiperaktif Pada Kelompok B Di TK Thursina Aceh Tamiang".

B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka penelitian ini dibatasi oleh peneliti yaitu menangani perilaku dari anak hiperaktif melalui penerapan *social learning* dengan penggunaan puzzle pada kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang.

¹⁰Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008), hlm 15-16.

¹¹Effiana Yurienstien, dkk, *Games therapy Untuk Kecerdasan bayi Dan Balita*, (Jakarta: PT WahyuMedia, 2009), hlm. 96.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah penerapan *Social Learning* melalui penggunaan puzzle dapat menangani perilaku anak hiperaktif pada kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle dapat menangani anak hiperaktif .

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini secara teoritis maupun praktis ialah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yaitu untuk memberikan masukan, mengembangkan keilmuan dan pengetahuan bagi guru dan pihak lainnya khususnya dalam menangani anak hiperaktif serta bisa dijadikan referensi bagu guru yang ingin menerapkan teori sosial leraning dengan penggunaan puzzle.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini bermanfaat sebagai alternatif dalam menangani anak hiperaktif, serta menambah wawasan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan inovatif.

b. Bagi Siswa

Penelitian ini bermanfaat bagi siswa agar dapat membantu dalam pencapaian proses belajarnya.

c. Bagi Peneliti

Dapat memberi gambaran kepada orang lain dengan menerapkan teori *social learning* dengan penggunaan puzzle dapat menangani anak hiperaktif.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadinya kesalahpahaman dalam menafsirkan judul penelitian ini, maka lebih dulu penulis menjelaskan beberapa istilah yang terdapat didalam penelitian. Berikut istilah-istilah yang perlu dijelaskan dalam penelitian ini ialah :

1. Penerapan

Penerapan adalah suatu tindakan atau pelaksanaan dari sebuah rencana yang sudah disusun secara matang dan terperinci. Menurut Guntur Setiawan, penerapan adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana, birokrasi yang efektif. Dengan kata lain, penerapan bermuara pada mekanisme suatu sistem.¹² Adapun pengertian lain, penerapan merupakan sebuah tindakan yang dilakukan baik secara individu maupun kelompok dengan maksud untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan.

¹²Maya Sari, "Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Satuan Pengukuran Di Kelas V Min 2 Langsa", *Skripsi*, (Langsa: IAIN Langsa, 2018), hlm. 5-6.

Penerapan merupakan tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan.¹³ Dalam hal ini, penerapan adalah pelaksanaan sebuah hasil kerja yang diperoleh melalui sebuah cara agar dapat dipraktekkan ke dalam masyarakat.

2. *Social Learning*

Social learning atau belajar sosial yang dikemukakan oleh Albert Bandura. Menurut teori belajar sosial, perilaku, lingkungan dan kognisi seseorang merupakan kunci keberhasilan dalam perkembangan. Apabila organisme berada dalam lingkungan sosial maka ia akan belajar secara cepat melalui proses observasi pada perilaku orang lain.¹⁴

Prinsip dasar belajar hasil temuan Bandura, sebagian besar yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Dalam hal ini, seorang siswa belajar mengubah perilakunya sendiri melalui menyaksikan cara orang atau sekelompok orang mereaksi atau merespons sebuah stimulus tertentu. Individu akan berperilaku tertentu sebagai hasil dari meniru orang lain yang kemudian diulang-ulang dan akhirnya terintegrasi menjadi bagian dari dirinya.¹⁵

3. Anak hiperaktif

Anak hiperaktif adalah anak yang mengalami gangguan saraf tertentu sehingga sulit memusatkan konsentrasi dan cenderung hiperkinetik (terlalu

¹³Yusri Yuliana, "Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas 1 SD NEGERI 8 Langsa", *Skripsi*, (Langsa: IAIN Langsa, 2019), hlm. 8-9.

¹⁴Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini.*, hlm. 18.

¹⁵Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar.*, hlm. 107.

banyak gerak). Anak hiperaktif sulit diajari sesuatu dan terus bergerak tanpa henti. Saat teman-temannya memperhatikan guru di kelas, ia justru berbicara sendiri atau lari ke sana kemari dan mengganggu teman yang lain.

Istilah lain dari hiperaktif adalah *Attention Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD). Istilah ini menggambarkan hambatan anak hiperaktif dalam memfokuskan perhatiannya. Anak-anak dengan *attention deficit hiperactivity disorder* biasanya menunjukkan kelambatan kognitif dan memiliki kesulitan di tiga bidang khusus: perhatian, kontrol impuls, dan hiperaktivitas:¹⁶

4. Puzzle

Puzzle adalah permainan bongkar pasang yang melatih kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan melatih koordianasi mata dan tangan. Selain itu, permainan ini juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah.¹⁷

Puzzle juga merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Puzzle merupakan bentuk permainan yang menarik dan dapat membentuk kreatifitas siswa karena anak mencoba memecahkan masalah yang ada pada puzzle. Belajar sambil bermain inilah anak menemukan berbagai hal baru sehingga anak senantiasa berusaha ingin tahu mengenai lingkungan dan hal-hal yang belum diketahui anak

¹⁶ George S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, (Jakarta: PT Indeks, 2017), hlm. 329

¹⁷Effiana Yuriestien, dkk, *Games therapy Untuk Kecerdasan bayi Dan Balita.*, hal. 96

sebelumnya. Hal ini dapat membentuk perubahan tingkah laku baik dari aspek pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Social Learning

1. Pengertian *Social Learning*

Social Learning, teori belajar sosial yang juga masyhur dengan sebutan teori *observational learning*, ‘belajar observasional dengan pengamatan’ itu adalah sebuah teori belajar yang relatif masih baru dibandingkan dengan teori-teori belajar lainnya. Tokoh utama dari teori ini adalah Albert Bandura.

Albert Bandura lahir di Mundare Alberta pada tanggal 4 Desember 1925. Bandura adalah seorang psikologi dari Kanada yang terkenal dengan eksperimen Bobo Doll-nya. Eksperimen Bobo Doll Bandura menunjukkan bahwa anak kecil cenderung meniru secara persis perilaku agresif dari orang dewasa disekitarnya.

Kasus paling gampang dan sering kita lihat dalam kehidupan sehari-hari adalah ketika ada orang yang mencari bapak atau ibu di rumah, tetapi justru bapak atau ibu bilang kepada anaknya untuk mengatakan mereka sedang pergi (tidak ada di rumah) padahal sebenarnya mereka tidak kemana-mana. Ini adalah sebuah pelajaran yang bisa ditiru sang anak bahwa berbohong itu boleh-boleh saja. Buktinya kedua orang tuanya melakukan hal tersebut.¹⁸

Sepertinya tidak terpikir oleh mereka sebagai orang tua bahwa anaknya saat itu merekam dalam otak apa yang dilakukan orang tuanya, mencernanya sebagai tindakan yang tidak mengapa untuk dilakukan, dan siap menirunya lain

¹Nina Subini, *Psikologi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Mentari Pustaka 2012), hlm. 130-131

kali. Anak-anak sangat hebat dalam *observational learning*. Mereka belajar dari apa yang mereka lihat.

Begitu juga dengan Bobo Doll Experiment yang dilakukan psikologi Albert Bandura. Sekumpulan anak berusia 3-6 tahun dibagi menjadi tiga kelompok. Anak-anak ini secara bergiliran diletakkan dalam satu ruangan berisi mainan agresif (palu, pistol dan lain-lain). Dalam ruangan itu juga ada satu orang dewasa dan juga ada Bobo Doll.

Pada kelompok pertama anak-anak itu melihat si orang dewasa melakukan tindakan agresif kepada Bobo Doll, baik secara fisik maupun verbal. Di kelompok kedua, si orang dewasa tidak melakukan tindakan agresif kepada Bobo Doll, malah mengabaikannya. Kelompok ketiga adalah kelompok kontrol, di mana tidak ada orang dewasa dalam ruangan. Setelah itu, anak-anak itu dipindah ke ruangan lain yang berisi mainan yang sama dan kemudian diamati. Apakah yang terjadi?

Anak-anak di kelompok kedua dan ketiga tidak menunjukkan perilaku agresif terhadap Bobo Doll. Sedangkan anak-anak di kelompok pertama menirukan apa yang dilakukan orang dewasa yang agresif, malah secara lebih parah. Orang dewasa dalam ruangan tidak menggunakan pistol mainan untuk menyerang Bobo Doll, hanya menggunakan palu dan tangan kosong. Namun anak-anak kecil sesudahnya menggunakan pistol mainan juga untuk menyerang Bobo Doll sungguh menyramkan. Dalam Kelompok kedua dan ketiga, anak-anak tidak tertarik pada pistol mainan.

Saat anak bersekolah, mereka mulai meniru apa yang dilakukan teman-temannya atau oleh anak yang lebih tua atau yang mereka lihat di televisi. Saat

mereka masuk usia remaja, mereka mulai saling meniru dan menyesuaikan dengan kelompoknya.

Observational Learning ini juga bisa kita manfaatkan untuk mengajarkan perilaku tertentu pada anak. Bagaimana cara membuat anak senang membaca? Bacakan buku cerita pada mereka dan tunjukkan bahwa kita pun senang dan mendapat kepuasan dari membaca. Kalau ingin mendapat pembelajaran yang baik saat mereka mengobservasi sekelilingnya, maka kita harus menjadi contoh ideal seperti bersikap ramah, kooperatif, suka membantu orang lain, dan baik hati.

Selain dengan eksperimen Bobo Doll nya, Bandura juga mengemukakan tentang teori belajar sosial. Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (behavioristik). Pada dasarnya teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teori belajar perilaku, tetapi memberikan lebih banyak penekanan pada kesan dan isyarat-isyarat perubahan perilaku, dan pada proses-proses mental internal.¹⁹

Prinsip dasar belajar hasil temuan Bandura termasuk belajar sosial dan moral. Menurut Barlow, sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*).

Pendekatan teori belajar sosial terhadap proses perkembangan sosial dan moral siswa ditekankan pada perlunya *conditioning* (pembiasaan merespons) dan *imitation* (peniruan).

Conditioning. Menurut prinsip-prinsip kondisioning, prosedur belajar dalam mengembangkan perilaku sosial dan moral pada dasarnya sama dengan

¹⁹*Ibid*

prosedur belajar dalam mengembangkan perilaku-perilaku lainnya, yakni dengan *reward* (ganjaran/memberi hadiah atau mengganjar) dan *punishment* (hukuman/memberi hukuman). Dasar pemikirannya ialah sekali seorang siswa mempelajari perbedaan antara perilaku-perilaku yang menghasilkan ganjaran (*reward*) dengan perilaku-perilaku yang mengakibatkan hukuman (*punishment*), ia senantiasa berpikir dan memutuskan perilaku sosial mana yang perlu ia perbuat.

Orang tua dan guru dalam hal ini sangat diharapkan memberi penjelasan agar siswa tersebut benar-benar paham mengenai jenis perilaku mana yang menghasilkan ganjaran dan jenis perilaku mana yang menimbulkan sanksi. Reaksi-reaksi seorang siswa terhadap stimulus yang ia pelajari adalah hasil dari adanya pembiasaan merespons sesuai dengan kebutuhan. Melalui proses pembiasaan merespons (*conditioning*) ini, ia juga menemukan pemahaman bahwa ia dapat menghindari hukuman dengan memohon maaf yang sebaik-sebaiknya agar kelak terhindar dari sanksi.

Imitation. Prosedur lain yang juga penting dan menjadi bagian yang integral dengan prosedur-prosedur belajar menurut teori social learning, ialah proses imitasi atau peniruan. Dalam hal ini, orang tua dan guru seyogianya memainkan peran penting sebagai seorang model atau tokoh yang dijadikan contoh berperilaku sosial dan moral bagi siswa.²⁰

Sebagai contoh, mula-mula seorang siswa mengamati model gurunya sendiri yang sedang melakukan sebuah perilaku sosial, umpamanya menerima

²⁰Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar.*, hlm. 106-108

seorang tamu. Lalu perbuatan menjawab salam, berjabat tangan, beramah tamah, dan seterusnya yang dilakukan model itu diserap oleh memori siswa tersebut. Diharapkan, cepat atau lambat siswa tersebut mampu meniru sebaik-baiknya perbuatan sosial yang dicontohkan oleh modelnya itu.²¹

Selain itu model-model yang ada dilingkungan senantiasa memberikan rangsangan kepada individu yang membuat individu memberikan tindak balas apabila terjadi hubungan atau keterkaitan antara rangsangan dengan dirinya sendiri. Dalam kaitan dengan pembelajaran ada tiga macam model yaitu:

1) *Live Model* (model hidup)

Adalah model yang berasal dari kehidupan nyata, misalnya perilaku orang tua dirumah, perilaku guru, teman sebaya atau perilaku yang dilihat sehari-hari di lingkungan. Dalam kehidupan sehari-hari seseorang memperoleh informasi dari hubunga sosial ini.

2) *Symbolik Model* (model simbolik)

Adalah model-model yang berasal dari sesuatu perumpaan atau gambaran tingkah laku dalam pikiran. Misalnya, dari cerita dalam buku, radio, TV, film atau dari berbagai peristiwa lainnya. Dalam masyarakat dewasa ini, media masa merupakan sumber model-model tingkah laku. Dari media masa seseorang memperoleh informasi tentang situasi sosial yang luas.

3) *Verbal Description Model* (deskripsi verbal)

Adalah model yang dinyatakan dalam suatu uraian verbal (kata-kata) atau mode yang bukan berupa tingkah laku tetapi berwujud instruksi-intruksi.

²¹ *Ibid*

Misalnya, petunjuk atau arahan untuk melakukan sesuatu seperti resep yang memberikan arahan bagaimana membuat suatu masakan.

Dalam kaitan dengan pengajaran di dalam kelas, guru hendaknya merupakan tokoh perilaku bagi siswa-siswanya. Proses kognitif siswa hendaknya memberikan dukungan bagi proses pembelajaran, dan guru membantu siswa dalam mengembangkan perilaku pembelajaran. Guru hendaknya memperhatikan karakteristik siswa, terutama yang berkenaan dengan perbedaan individual, kesediaan, motivasi dan proses kognitifnya. Hal lain yang harus di perhatikan adalah kecakapan siswa dalam pembelajaran untuk belajar, dan penyelesaian masalah dalam pengajaran. Proses pembelajaran dan pengajaran hendaknya memiliki keterkaitan dan padanan dengan kehidupan sosial yang nyata.²²

2. Tahapan Proses Belajar *Social Learning*

Menurut Bandura seorang behavioris moderat penemu teori *social learning/observational learning*, setiap proses belajar (yang dalam hal ini terutama belajar sosial dengan menggunakan model) terjadi dalam urutan tahapan peristiwa yang meliputi:

- a. Tahap perhatian (*attention phase*);
- b. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*);
- c. Tahap reproduksi (*reproduction phase*);
- d. Tahap motivasi (*motivation phase*).

²² Qumruin Nurul Laila, *Pemikiran Pendidikan Moral Albert Bandura*. Journal Of Abnormal and Social Psychology. Vol. III, No 1, Maret 2015.

Tahap-tahap diatas berawal dari adanya peristiwa stimulus atau sajian perilaku model dan berakhir dengan penampilan atau kinerja (*performance*) tertentu sebagai hasil/perolehan belajar seorang siswa. Dalam bukunya *Social Learning Theory*, Albert Bandura sebagaimana yang dikutip oleh Pressly & McCormic menuraikan tahapan-tahapan tersebut kurang lebih seperti dibawah ini.

a) Tahap Perhatian

Pada tahap ini para siswa/para peserta didik pada umumnya memusatkan perhatian pada obyek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah mereka ketahui. Untuk menarik perhatian para peserta didik, guru dapat mengekspresikan suara dengan intonasi khas ketika menyajikan pokok materi atau bergaya dengan mimik tersendiri ketika menyajikan contoh perilaku tertentu.

b) Tahap Penyimpanan dalam Ingatan.

Pada tahap berikutnya, informasi berupa materi dan contoh perilaku model itu ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori. Para peserta didik lazimnya akan lebih baik dalam menangkap dan menyimpan segala informasi yang disampaikan atau perilaku yang dicontohkan apabila disertai penyebutan atau penulisan nama, istilah, dan label yang jelas serta contoh perbuatan yang akurat.²³

²³ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar.*, hlm. 111-113.

c) Tahap Reproduksi

Pada tahap reproduksi, segala bayangan/citra mental (*imagery*) atau kode-kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan dan perilaku yang telah disimpan dalam memori para peserta didik itu diproduksi kembali. Untuk mengidentifikasi tingkat penguasaan para peserta didik, guru dapat menyuruh mereka membuat atau melakukan lagi apa-apa yang telah mereka serap misalnya dengan menggunakan sarana *post-test*.

d) Tahap Motivasi.

Tahap terakhir dalam proses terjadinya peristiwa atau perilaku belajar adalah adalah tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai reinforcement, 'penguatan' bersemayamnya segala informasi dalam memori para peserta didik. Pada tahap ini, guru dianjurkan untuk memberi pujian, hadiah, atau nilai tertentu kepada peserta didik yang berkinerja memuaskan. Sementara itu, kepada mereka yang belum menunjukkan kinerja yang memuaskan perlu diyakinkan akan arti penting penguasaan materi atau perilaku yang disajikan model (guru) bagi kehidupan mereka.²⁴ Seiring dengan upaya ini, ada baiknya ditunjukkan pula bukti-bukti kerugian orang yang tidak menguasai materi atau perilaku tersebut.

Inti dari teori ini adalah membentuk perilaku sosial melalui proses imitasi atau proses peniruan. Apabila organisme berada dalam lingkungan sosial maka ia akan belajar secara cepat melalui proses observasi pada perilaku orang lain. Ketika mengobservasi perilaku orang lain maka ia akan melibatkan fungsi

²⁴*Ibid*

kognitif dan ketika mengulang-ulang perilaku terjadilah penguatan yang luar biasa.²⁵

3. Penerapan Teori Belajar Sosial Dalam Proses Belajar Mengajar Disekolah

Teori belajar sosial Albert Bandura memaknai bahwa peserta didik memiliki sifat:

1) Intensionalitas

Peserta didik adalah perencanaan yang bukan hanya sekedar ingin memprediksi masa depan, tetapi intens membangun komitmen proaktif dalam mewujudkan setiap rencana.

2) Mem-prediksi

Peserta didik memiliki kemampuan mangantisipasi hasil tindakan, dan memilih perilaku mana yang dapat memberi keberhasilan dan perilaku mana yang untuk menghindari kegagalan.

3) Reaksi-diri

Peserta didik lebih daripada sekedar berencana dan merenungkan perilaku ke depan karena manusia juga sanggup memberikan reaksi-diri dalam proses motivasi dan meregulasi diri terhadap setiap tindakan yang dilakukan.

4) Refleksi diri

Peserta didik adalah makhluk yang dilengkapi dengan kemampuan merefleksi diri. Kemampuan manusia merefleksi diri, membentuk kepercayaan diri dari

²⁵Safrudin Aziz, *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini.*, hlm. 18.

manusia, bahwa manusia sanggup melakukan tindakan-tindakan yang akan menghasilkan efek yang diinginkan.

Beberapa cara yang dapat digunakan untuk menerapkan teori belajar sosial Albert Bandura dalam proses belajar mengajar adalah:

- 1) Mengaitkan pelajaran dengan pengalaman atau kehidupan siswa
- 2) Menggunakan alat pemusat perhatian seperti peta konsep, gambar, bagan, dan media-media visual lainnya.
- 3) Menghubungkan pesan pembelajaran yang sedang dipelajari dengan topik-topik yang sudah dipelajari.
- 4) Menggunakan musik.
- 5) Menciptakan suasana riang.
- 6) Teknik penyajian materi bervariasi.
- 7) Mengurangi bahan /materi yang tidak relevan.

Belajar memberikan ruang bagi terjadi proses mental, emosional dan fisik. Contoh aktifitas mental misalnya mengidentifikasi, membandingkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan yang termasuk aktifitas emosional misalnya semangat, sikap, positif terhadap belajar, motivasi, keriang, dan lain-lain. Contoh aktifitas fisik misalnya melakukan gerak badan seperti kaki, tangan untuk melakukan keterampilan tertentu.²⁶

Cara-cara yang dapat digunakan antara lain:

- 1) Memberikan pertanyaan-pertanyaan ketika proses pembelajaran berlangsung.

²⁶ Herly Janet Lesilolo, *Penerapan Teori Belajar Sosial Albert Bandura Dalam Proses Belajar Mengajar Di Sekolah*. Jurnal IAKN Ambon. Vol. 4 No. 2, Desember 2018.

- 2) Mengerjakan latihan pada setiap akhir suatu bahasan
- 3) Membuat percobaan dan memikirkan atas hipotesis yang diajukan.
- 4) Membuat kelompok belajar
- 5) Menerapkan pembelajaran konseptual, kooperatif, dan kolaboratif.

Dalam merancang sebuah media pembelajaran, aspek yang paling penting untuk diperhatikan oleh seorang guru karakteristik dan modalitas gaya belajar individu peserta didik. Media yang dirancang harus memiliki daya tarik tersendiri guna merangsang proses belajar mengajar yang menyenangkan. Suasana di kelas menjadi kelas konstruktif yang merefleksikan proses pengetahuan dan pemahaman akuisisi, sehingga benar-benar melekat pada konteks sosial dan emosional saat belajar.²⁷

B. Puzzle

1. Pengertian Puzzle

Puzzle adalah permainan bongkar pasang yang melatih kemampuan motorik halus, konsentrasi, dan melatih koordinasi mata dan tangan. Selain itu, permainan ini juga mampu meningkatkan kemampuan berpikir dan pemecahan masalah. Dalam permainan bongkar pasang, anak juga dapat belajar bersosialisasi apabila permainan ini dilakukan oleh dua orang. Kreativitasnya pun akan terasah. Sebab selama menyusun ia akan mengembangkan imajinasinya.²⁸

Dina Indriana berpendapat bahwa puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan

²⁷ *Ibid*

²⁸ Effiana Yurienstien, dkk, *Games therapy Untuk Kecerdasan bayi Dan Balita...*, hlm. 96.

yang telah ditentukan. Puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.

Menurut Anggani Sudono puzzle merupakan salah satu alat permainan edukatif yang dapat digunakan anak untuk belajar. Sedangkan Agus Hariyanto berpendapat bahwa permainan puzzle merupakan permainan yang dapat meningkatkan daya ingat anak.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa puzzle merupakan alat permainan edukatif yang dapat meningkatkan prestasi belajar anak.²⁹

Menurut Hafield mneyebutkan bahwa terdapat lima jenis puzzle, yaitu:

- 1) *Spelling Puzzle*, yaitu *puzzle* yang terdiri dari huruf-huruf acak yang dijuduhkan menjadi kosa kata yang benar sesuai dengan pertanyaan atau pernyataan.
- 2) *Jigsaw Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa beberapa pertanyaan atau pernyataan untuk dijawab, kemudian dari jawaban itu diambil huruf-huruf pertama untuk dirangkai menjadi sebuah kata yang merupakan jawaban dari pertanyaan yang paling akhir.
- 3) *The Ting Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa deskripsi kalimat-kalimat yang berhubungan dengan gambar-gambar benda untuk dijuduhkan. Pada akhirnya deskripsi kalimat akan berjudoh dengan gambar yang telah disediakan.

²⁹Jurnal Paud Pengembangan Puzzle Edukatif Sebagai Media Pengenalan Angka Untuk Kelompok A Di Tk Purbonegaran, Gondokusman, Yogyakarta, Vol 2 No 1, hlm 6.

- 4) *The Letters Readniess Puzzle*, yaitu puzzle yang berupa gambar-gambar disertai dengan huruf-huruf dan nama gambar tersebut, tetapi huruf itu belum lengkap seutuhnya.
- 5) *Crossword Puzzle*, yaitu *puzzle* yang berupa pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab dengan cara memasukkan jawaban (huruf/angka) tersebut kedalam kotak-kotak yang tersedia baik secara horizontal maupun vertical. Puzzle jenis ini sering disebut sebagai tek-teki.

2. Manfaat Puzzle

Soedjatmiko mengemukakan beberapa manfaat puzzle, antara lain:

- a. Kognitif, kemampuan mengetahui dan mengingat.
- b. Motorik, kemampuan mengkoordinasi anggota tubuh seperti tangan dan kaki.
- c. Logika, kemampuan berfikir secara cepat, tepat dan teratur.
- d. Kreatif/imajinatif, kemampuan menghasilkan ide sesuai dengan konteks.
- e. Visual, kemampuan mata menangkap bentuk dan warna objek.

Nurjatmika menyatakan berbagai manfaat dari bermain puzzle adalah sebagai berikut:

- a. Puzzle dapat melatih kesabaran anak dalam menyelesaikan suatu tantangan.
- b. Meningkatkan kemampuan berfikir dan membuat anak belajar berkonsentrasi.
- c. Melatih koordinasi mata dan tangan.³⁰

Oleh karena itu penggunaan puzzle sangat dibutuhkan bagi anak usia dini selain untuk perkembangan kognitif juga dapat melatih konsentrasi dan bagi anak

³⁰*Ibid*

hiperaktif dengan seringnya bermain puzzle lambat laun akan mengurangi perilaku motoriknya yang berlebihan. Selain itu juga puzzle mudah digunakan karena dapat dibuat secara sederhana.

3. Tujuan Permainan Puzzle

Prima mengemukakan tujuan permainan puzzle sebagai berikut:

- a. Menumbuhkan asa kebersamaan antar kelompok. Jika ada permainan dalam satu kelompok, maka kebersamaan dalam satu kelompok akan tumbuh.
- b. Melatih strategi dalam kelompok untuk merampungkan permainan puzzle maka ada strategi yang harus digunakan. Dengan adanya kebersamaan dalam kelompok, strategi permainan ini akan mudah terpecahkan.
- c. Melatih memecahkan masalah bersama-sama. Jika permainan dilakukan dengan bekerja kelompok, maka akan mudah menyelesaikan permainan ini.
- d. Menumbuhkan saling memiliki diantara anak. Setiap anak akan merasa memiliki jika berkerja sama keompok.
- e. Menumbuhkan sikap saling menghargai diantara sesama anak. Dalam permainan kelompok, pasti setiap anak memiliki gagasan untuk memecahkan masalah. Namun, ketika kerja kelompok mereka harus bisa menghargai pendapat orang lain.³¹
- f. Menghibur para siswa di dalam kelas. Permainan menjadi salah satu media penghibur siswa disela-sela permainan materi.

³¹ Bahar, Risnawati, *Pengaruh Penggunaan Media Puzzle Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas III SD di Kabupaten Gowa*. Jurnal Publikasi Pendidikan. Vol. 9 No. 1 Februari 2019.

4. Mekanisme Permainan Puzzle

Prima mengemukakan mekanisme permainan puzzle sebagai berikut:

- a. Carilah gambar-gambar yang berkaitan dengan materi pembelajaran, misalnya pulau jawa, gambar sekolah, ataupun pemandangan seperti gunung.
- b. Buatlah gambar dari puzzle tersebut.
- c. Anda bisa membuat puzzle dengan menggunakan aplikasi yang ada di computer.
- d. Jika tidak bisa membuat puzzle sendiri, anada bisa membeli puzzle di toko yang tersedia.
- e. Buatlah kelompok dan sesuaikan dengan jumlah puzzle yang ada.
- f. Berilah tiap kelompok satu puzzle.
- g. Puzzle yang sudah dibagikan, untuk dilepas terlebih dahulu potong-potongannya.
- h. Hitung 1-3 tanda permainan dimulai.
- i. Berikan waktu secukupnya untuk menyelesaikan permainan ini.
- j. Pemenang dalam permainan ini adalah kelompok yang berhasil membentuk gambar utuh, atau kelompok yang paling banyak menyusun potong-potongan puzzle.³²
- k. Koreksi puzzle yang sudah disusun oleh anak, akhiri permainan dengan tepuk tangan bersama atau dengan memberikan pujian kepada anak-anak.

³² *Ibid*

C. Anak Hiperaktif

1. Pengertian Anak Hiperaktif

Anak hiperaktif adalah anak yang mengalami gangguan saraf tertentu sehingga sulit memusatkan konsentrasi dan cenderung hiperkinetik (terlalu banyak gerak). Saat teman-temannya memperhatikan guru di kelas, ia justru berbicara sendiri atau lari kesana kemari dan mengganggu teman yang lain. Hiperaktif memang selalu identik dengan banyaknya gerakan. Istilah lain dari hiperaktif adalah *Attention Deficit Hiperaktif Disorder* (ADHD). Istilah ini menggambarkan hambatan anak hiperaktif dalam memfokuskan perhatiannya.³³

Menurut Marlina, Istilah ADHD diadaptasi dari bahasa Inggris yaitu *Attention Deficit Hiperaktif Disorder*. ADHD merupakan perilaku yang berkembang secara tidak sempurna dan timbul pada anak-anak dan orang dewasa. Perilaku yang dimaksud berupa kurang kemampuan dalam hal menaruh perhatian, pengontrolan gerak hati serta pengendalian motorik. Keadaan demikian menjadi masalah bagi anak-anak (penderita) terutama dalam memusatkan perhatian terhadap pelajaran sehingga akan menimbulkan kesukaran didalam kelas.³⁴

Anak-anak dengan *attention deficit hyperactivity disorder* (ADHD) biasanya menunjukkan kelambatan kognitif dan memiliki kesulitan di tiga bidang khusus: perhatian, kontrol impuls, dan hiperaktivitas. Untuk bisa dikategorikan memiliki ADHD, minimal enam bulan sebelum umur tujuh tahun siswa harus menunjukkan setidaknya delapan karakteristik dibawah ini:

³³ Via Azmira, *Anak Hiperaktif (memahami, mendeteksi therapy dan pola asuh yang tepat bisa memiliki anak hiperaktif)*., hlm.6.

³⁴ Meliastari, *Mengurangi Hiperaktifitas Pada Anak Attention Deficit/Hiperactivity Disorder (Adhd) Melalui Permainan Tradisional Teropa Tempurung*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus. Vol. 1No.2, Mei 2012.

Perhatian

- a. Sering kali tidak bisa memperhatikan detail atau membuat kesalahan sepele saat mengerjakan PR, pekerjaan, atau kegiatan lain.
- b. Kesulitan mempertahankan perhatian saat mengerjakan tugas atau kegiatan bermain.
- c. Kelihatannya tidak mendengarkan waktu bicara langsung.
- d. Tidak mengikuti instruksi dan gagal menyelesaikan PR atau tugas rumah.
- e. Memiliki kesulitan mengatur tugas dan kegiatan.
- f. Menghindari, tidak menyukai, atau enggan terlibat dalam tugas yang membutuhkan upaya mental terus-menerus.
- g. Sering kehilangan barang-barang yang diperlukan untuk tugas atau kegiatan.
- h. Seringkali mudah terganggu dengan stimulus yang tidak berkaitan.

Spontanitas

- a. Menghamburkan jawaban sebelum pertanyaannya lengkap.
- b. Sulit dalam menunggu giliran
- c. Menginterupsi atau mengganggu yang lain.

Hiperaktivitas

- a. Bermain-main dengan tangan atau kaki atau bergerak-gerak di kursi.
- b. Seringkali meninggalkan kelas atau situasi lain lima belas menit dari yang diharapkan.

- c. Sering lari-lari berkeliling atau memanjat-manjat dalam situasi yang tidak wajar.³⁵
- d. Diam-diam mengalami kesulitan waktu bermain atau terlibat dalam kegiatan bersenang-senang.
- e. Sering “siap tempur” atau bertingkah seperti “dijalankan motor”.

Menurut Grant L. Martin, anak-anak dengan hiperaktifitas menunjukkan kelakuan yang agresif, perilaku yang aneh, tampak tanpa rasa bersalah atau tidak disukai, dan berprestasi buruk disekolah. Berikut kriteria untuk ADHD menurut Grant L. Martin ialah sebagai berikut:

Gejala-gejala kurang perhatian

- a. Sering gagal berfokus padahal-hal yang detail atau membuat kecerobohan dalam pekerjaan sekolah, pekerjaan, atau kegiatan-kegiatan yang lainnya.
- b. Sering kesulitan dalam mempertahankan perhatian dalam tugas atau kegiatan bermain.
- c. Sering tampak seperti tidak mendengarkan bila diajak berbicara secara langsung.
- d. Sering tidak mengikuti instruksi-instruksi dan gagal menyelesaikan pekerjaan sekolah, tugas-tugas, atau kewajiban-kewajiban ditempat kerja (bukan karena perilaku oposisional atau kegagalan memahami instruksi)
- e. Sering mengalami kesulitan mengatur tugas dan kegiatan.

³⁵ George S. Morrison, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*., hlm. 329.

- f. Sering menghindari, tidak menyukai, atau enggan terlibat dalam tugas-tugas yang menggunakan usaha mental berkelanjutan (seperti pekerjaan sekolah, atau pekerjaan rumah).
- g. Sering kehilangan barang-barang yang diperlukan untuk tugas atau untuk kegiatan (misalnya mainan, tugas-tugas sekolah, pensil, buku, dan lain-lain)
- h. Mudah terganggu oleh stimulus-stimulus luar.
- i. Sering lupa akan kegiatan sehari-hari

Gejala hiperaktivitas-impulsivitas:

Hiperaktivitas

- a. Sering resah dengan menggerak-gerakkan tangan atau kaki atau bergeliang-geliut di tempat duduk.
- b. Sering meninggalkan tempat duduk di ruang kelas atau dalam situasi-situasi lain dimana ia diharapkan untuk duduk diam.
- c. Sering berlari kesana kemari pada situasi dimana hal itu tidak pantas.
- d. Sering mengalami kesulitan bermain atau kesulitan melakukan kegiatan-kegiatan santai.
- e. Sering bertindak seolah “digerakkan oleh motor”.
- f. Sering berbicara dengan berlebihan.

Impulsivitas

- a. Sering melontarkan jawaban sebelum pertanyaan selesai diajukan.
- b. Sering mengalami kesulitan menunggu giliran.
- c. Sering menyela atau mengganggu orang lain (misalnya memotong percakapan atau permainan).

Sedangkan menurut Widodo Judarwanto, gangguan pemusatan perhatian sering disebut sebagai ADHD (Attention Deficit Hyperactive Disorders). Gangguan ini ditandai dengan adanya ketidakmampuan anak untuk memusatkan perhatiannya pada sesuatu yang dihadapi, sehingga rentang perhatiannya sangat singkat waktunya dibandingkan anak lain yang seusia, biasanya disertai dengan gejala hiperaktif dan tingkah laku yang impulsif. Kelainan ini dapat mengganggu perkembangan anak dalam hal kognitif, perilaku, sosialisasi maupun komunikasi.³⁶

Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa hiperaktif atau yang disebut ADHD adalah gangguan neorologis yang mengakibatkan penderitanya memiliki perilaku motorik yang berlebihan, sulit untuk mempertahankan perhatian, dan impulsif

ADHD didiagnosis sekitar tiga kali lebih sering pada anak laki-laki daripada anak perempuan dan memengaruhi 12 persen dari semua siswa. Seringkali istilah *attention deficit disorder* (ADD) dianggap sebagai ADHD, tetapi ADD adalah bentuk gangguan belajar, sedangkan ADHD adalah gangguan perilaku.³⁷

2. Faktor Penyebab ADHD

Menurut Kaplan (1994) penyebab ADHD adalah sebagai berikut :

1) Faktor Genetik

³⁶Warsiti, "Upaya Mengatasi Hiperaktivitas Melalui Pemberian Layanan Bimbingan Pribadi Sosial Pada Anak Gangguan Pemusatan Perhatian Kelas I SLB/C YPALB Karanganyar".*Skripsi*, (Surakarta: Universitas Sebelas Maret, 2009), hlm. 10-11.

³⁷*Ibid*

Sanak saudara anak-anak hiperaktif memiliki resiko dua kali menderita gangguan dibanding populasi umum. Orang tua biologis dari anak-anak dengan gangguan memiliki resiko yang lebih tinggi untuk memiliki gangguan defisitateni/hiperaktivitas dibandingkan dengan orang tua adoptif.

2) Cedera Otak

Cedera otak kemungkinan disebabkan oleh efek sirkulasi, toksin, metabolik, mekanik, dan efek yang lain yang merugikan dan oleh stres dan kerusakan fisik pada otak selama masa bayi yang disebabkan oleh infeksi, peradangan, dan trauma.

3) Faktor Neurokimia

Sebagian temuan adalah berasal dari pemakaian banyak medikasi yang menimbulkan efek positif pada gangguan.

4) Faktor Neurologis

Otak manusia normalnya menjalani kecepatan pertumbuhan utama pada beberapa usia : 3 sampai 10 bulan, 2 sampai 4 tahun, 6 sampai 8 tahun, 10 sampai 12 tahun, dan 14 sampai 16 tahun. Beberapa anak mengalami maturasi pertumbuhan secara berurutan dan menunjukkan gejala ADHD yang tampaknya sementara.

5) Faktor psikososial

Anak-anak dalam institusi seringkali overaktif dan memiliki rentang atensi yang buruk. Tanda tersebut dihasilkan dari pemutusan emosional yang lama. Gejala menghilang jika faktor pemutus dihilangkan, seperti melalui adopsi atau penempatan di rumah penitipan. Kejadian fisik dalam keseimbangan keluarga

dan faktor yang menyebabkan kecemasan, berperan dalam awal atau berlanjutnya ADHD.³⁸

3. Tipe Hiperaktif

Anak hiperaktif tidak selamanya menunjukkan gejala yang sama. Ada anak yang terlalu banyak bergerak, kurang konsentrasi, atau cenderung muram. Gejala-gejala tersebut akan membawa permasalahan yang berbeda dalam lingkungan hidup mereka. Pembagian tipe ini bertujuan agar terapi yang diberikan tepat guna. Terapi yang kurang tepat dapat menimbulkan masalah baru bagi anak.

a. Berdasarkan Pola Perilaku

Pembagian tipe hiperaktif ini didasarkan perilaku anak sehari-hari (yang abnormal). Tingkah laku anak hiperaktif tidak selamanya sama karena masing-masing tidak lepas dari karakter individual yang dimilikinya.

1. Overaktivitas

Anak hiperaktif ini digambarkan lebih banyak bergerak. Ia suka berlari ke sana kemari tanpa henti, memanjat, naik meja, jahil dan tidak dapat duduk diam. Aktivitasnya cenderung berlebihan dibandingkan anak-anak sebaya yang lain.

Permasalahan anak disebabkan overaktivitas sehingga ia kurang mampu memerhatikan pengajar atau orangtuanya. Kelebihan aktivitas ini juga

³⁸Ervina Marimbun Rosmaida Siahaan, "Mengenal *Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)* Dan Penanganannya Pada Anak Sejak Dini". Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Hkbp Nommensen. Vol. 1No. 1, September 2015.

mengakibatkan ketidakmampuan dalam menyelesaikan tugas. Biasanya orang tua benar-benar dibuat pusing dengan tingkah laku anak tipe ini.

Anak hiperaktif ini juga cenderung membahayakan diri sendiri dibandingkan tipe yang kedua. Alasannya, perilaku berlebihan yang tidak didasari pemikiran matang akan membuatnya berbuat apa saja seperti memanjat pohon yang tinggi tanpa memedulikan keselamatannya. Ia mungkin juga akan melompat dari ketinggian tertentu yang dapat mengakibatkan cedera.

Sebenarnya anak hiperaktif tipe ini tidak mengalami kesulitan bahasa dan pada suatu kesempatan tertarik pada pembelajaran guru di kelas. Akan tetapi ia terlalu cerewat seperti mengomentari perilaku temannya, bicara sendiri, atau banyak bertanya sehingga materi yang disampaikan kurang terserap. Ciri anak hiperaktif tipe ini adalah bertanya sebelum materi selesai diberikan atau memotong pembicaraan.³⁹

Perilaku hiperaktif ini biasanya berkurang seiring bertambahnya usia. Ketika pola tingkahnya berkurang, maka prestasi dan hubungan sosial penderita dapat mulai diperbaiki.

2. Rendah Konsentrasi

Tipe hiperaktif yang lain adalah rendahnya konsentrasi pada anak. Anak tidak dapat fokus pada suatu dalam jangka waktu yang lama, cenderung semaunya sendiri, selalu gagal dalam menyelesaikan tugas, dan tidak memahami instruksi.

³⁹Via Azmira, *Anak Hiperatif (memahami, mendeteksi therapy dan pola asuh yang tepat bisa memiliki anak hiperaktif)*...,hlm.64-65.

Berbeda dengan tipe sebelumnya, anak hiperaktif tipe ini kurang mampu memahami penjelasan, bahkan tidak tertarik untuk mendengarkan. Akibatnya, ia tidak mampu menguasai sesuatu.

Gerakan anak hiperaktif ini tidak sebanyak anak hiperaktif tipe pertama. Akan tetapi, bukan berarti dia pendiam jika dibandingkan dengan anak normal, gerakannya masih cenderung berlebihan.⁴⁰ Oleh karena itu, anak tipe ini tidak begitu membuat lelah orangtuanya.

Lemahnya daya konsentrasi sangat terlihat ketika ia diberi suatu permainan. Belum selesai memainkannya, anak akan berpindah pada permainan yang lain, begitu seterusnya hingga tidak ada satu permainan pun yang berhasil ia kuasai.

Keadaan ini cenderung menetap hingga dewasa. Meskipun gerakannya berkurang saat menginjak usia remaja atau bahkan dewasa, daya konsentrasi yang rendah akan menggagalkan aktivitasnya. Perlu penanganan yang serius di sepanjang usianya untuk mengurangi gejala tersebut.

3. Kombinasi

Hiperaktif tipe ini paling sulit ditangani daripada kedua tipe di atas. Kejadian hiperaktif tipe ini ternyata lebih tinggi dari kedua tipe yang lain. Hiperaktif kombinasi berarti anak terlalu banyak bergerak sekaligus daya konsentrasinya rendah.

⁴⁰*Ibid*

Fokus pada anak sulit didapatkan karena ia tidak dapat fokus pada satu hal dan banyak bergerak. Biasanya prestasi anak ini lebih rendah daripada kedua tipe yang lain.

Hubungan sosial anak hiperaktif tipe ini juga lebih buruk, ia tidak memiliki teman atau justru menjadi bahan ejekan teman-temannya. Anak seperti ini juga memiliki rasa cuek yang sangat tinggi sehingga apa pun yang dikatakan temannya tidak memengaruhi psikologisnya.⁴¹

b. Berdasarkan Usia

Berdasarkan usia hiperaktif dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu bayi, anak-anak, dan dewasa. Ketiga kelompok tersebut menunjukkan perilaku hiperaktif yang berbeda. Pengelompokan menurut usia ini akan membantu terapi yang diberikan, baik medis maupun psikologis.

1. Bayi

Gejala hiperaktif pada bayi lebih terlihat pada perilakunya seperti menangis, minum kuat, dan kurang tidur. Hal ini disebabkan bayi belum berinteraksi dengan orang lain atau teman sehingga kekacauan fokus dan hubungan sosial belum terlihat. Jadi, ciri hiperkinetik mendominasi gejala ADHD pada bayi.

2. Anak-anak

Anak-anak telah berinteraksi dengan lingkungan. Ia memiliki teman, pengajar, pengasuh, dan sebagainya yang membentuk suatu hubungan sosial.

⁴¹Via Azmira, *Anak Hiperatif (memahami, mendeteksi therapy dan pola asuh yang tepat bisa memiliki anak hiperaktif)*...hlm. 66.

Penderita hiperaktif usia ini menampakkan kekacauan hubungan sosial seperti kurang akrab dengan teman, berkelahi, dan mengganggu teman.

Kelemahan konsentrasi juga terlihat saat orangtua atau pengajar memberikan materi. Ciri lemahnya konsentrasi terlihat dari tugas yang terbengkalai dan prestasi buruk.

Gerakan yang berlebihan juga terjadi pada anak-anak. Mereka memiliki segunung energi yang tidak pernah habis untuk bergerak, bahkan gerakannya terkadang membahayakan diri sendiri.⁴²

Gejala banyak gerak dan lemah konsentrasi terlihat jelas pada anak-anak berbeda dengan bayi yang hanya menampakkan gejala hiperkinetik atau dewasa yang terlihat kurang fokus, anak-anak memiliki hampir seluruh gejala hiperaktif.

3. Dewasa

Gejala hiperaktif dewasa merupakan akibat lemahnya konsentrasi. Orang dewasa tidak lagi menampakkan hiperkinetik karena energi yang dimilikinya tidak sebanyak anak-anak.

Orang dewasa biasanya lebih menunjukkan ciri cerewet, tugas terbengkalai, bermasalah dengan tugas, keretakan hubungan, dan sebagainya yang merupakan manifestasi dari lemahnya daya konsentrasi.⁴³

Berdasarkan pembagian tipe hiperaktif diatas, menurut latar belakang masalah yang ditemukan bahwa perilaku anak hiperaktif di sekolah tersebut

⁴² Via Azmira, *Anak Hiperaktif (memahami, mendeteksi therapy dan pola asuh yang tepat bisa memiliki anak hiperaktif)*..., hlm. 67.

⁴³ *Ibid*..., hlm. 68.

termasuk pada tipe overaktif. Karena perilakunya yang suka berlari ke sana kemari tanpa henti, memanjat, naik meja, jahil dan tidak dapat duduk diam.

4. Permasalahan yang Muncul Pada Anak ADHD

Berdasarkan penelitian menangani anak-anak di berbagai sekolah, ada beberapa masalah perilaku yang muncul dan dapat menghambat proses belajar pada anak ADHD. Gambaran dari masalah-masalah tersebut adalah sebagai berikut:

a. Aktivitas motorik yang berlebihan

Masalah motorik pada anak disebabkan kesulitan mengontrol dan melakukan koordinasi dalam aktivitas motoriknya sehingga tidak dapat membedakan kegiatan yang penting dan yang tidak penting. Gerakannya dilakukan terus menerus tanpa merasa lelah sehingga dia sulit memusatkan perhatian. Aktivitas motorik berlebihan ini, seperti berjalan-jalan di kelas atau bertindak berlebihan. Tindakan-tindakan seperti itu cenderung mengarah pada perilaku negatif yang dapat merugikan dirinya dan orang lain.

b. Menjawab tanpa ditanya

Masalah ini sangat membutuhkan kesabaran guru. Ciri impulsif demikian merupakan salah satu sifat yang dapat menghambat proses belajar anak. Keadaan ini menunjukkan bahwa anak tidak dapat mengendalikan dirinya untuk merespon secara tepat. Mereka sangat dikuasai oleh perasaannya sehingga sangat cepat bereaksi, sulit untuk mempertimbangkan atau memikirkan terlebih dahulu

perilaku yang akan ditampilkannya. Biasanya perilaku ini menyulitkan diri sendiri dan lingkungan.

c. Menghindari tugas

Masalah ini muncul karena anak merasa cepat bosan sekalipun dengan tugas yang menarik. Kemungkinan, tugas-tugas belajar sulit dikerjakan karena anak mengalami hambatan dalam menyesuaikan diri terhadap kegiatan belajar yang diikutinya. Keadaan ini dapat memunculkan rasa frustrasi. Akibatnya anak kehilangan motivasi untuk belajar.

d. Kurang perhatian

Kesulitan dalam mendengar, mengikuti arahan dan memberikan perhatian merupakan masalah umum anak ADHD. Kesulitan tersebut muncul karena kemampuan perhatian yang jelek. Sebagian anak mempunyai kesulitan dengan informasi yang disampaikan secara visual, sebagian kecil lagi mempunyai kesulitan dengan materi pelajaran yang disampaikan secara auditif. Perhatian yang mudah teralihkan sangat menghambat proses belajar.⁴⁴

e. Tidak menyelesaikan tugas secara tuntas

Masalah ini berhubungan dengan masalah pengabaian tugas. Jika anak mengabaikan tugas, akibatnya ia tidak menyelesaikan tugasnya. Sekali saja dia mengembangkan kebiasaan belajar yang jelek di sekolah ataupun di rumah, pola-pola seperti akan terjadi pula di tempat lain. Masalah ini berhubungan dengan penghargaan waktu yang kurang baik, frustrasi terhadap tugas, serta berbagai sikap yang merusak sehingga diperlukan latihan membangun kebiasaan yang baik

⁴⁴ Ervina Marimbun Rosmaida Siahaan, "Mengenal *Adhd (Attention Deficit Hyperactivity Disorder)* Dan Penanganannya Pada Anak Sejak Dini". Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Hkbp Nommensen. Vol. 1No. 1, September 2015.

secara konsisten. Hal ini merupakan langkah yang penting agar tugas dapat diselesaikan dengan baik. Perlu diingat bahwa anak ADHD mempunyai masalah dalam perencanaan, penataan, dan perkiraan waktu.

f. Bingung terhadap arahan

Masalah ini berpangkal pada penggunaan perhatian. Ketika perhatian anak pecah/terpencar selama kegiatan pembelajaran maka terjadi perpecahan proses informasi yang mengakibatkan kebingungan sehingga informasi yang diterima anak tidak utuh.

g. Disorganisasi aktivitas

Pada umumnya, anak ADHD mengalami disorganisasi, impulsif, ceroboh, dan terburu-buru dalam melakukan tugas yang mengakibatkan pekerjaan acak-acakan, bingung, serta kerap kali lupa terhadap beberapa bagian tugas. Seorang anak gagal melakukan seluruh tugas karena ia lupa atau salah menginterpretasi keperluan dalam menyelesaikan tugas. Walaupun ia dapat menyelesaikan tugas kerap kali ia lupa membawa kembali tugas tersebut ke sekolah.

h. Tulisan yang jelek

Kerap kali, anak ADHD memiliki tulisan tangan yang jelek. Masalah ini dapat dijumpai pada tingkat berat sampai dengan ringan. Tulisan yang jelek ada hubungannya dengan aktivitas motorik dan sikap impulsif yang terburu-buru.

i. Masalah-masalah sosial

Meskipun masalah dalam hubungan teman sebaya tidak diperlukan pada semua anak, namun kecenderungan impulsif, kesulitan menguasai diri sendiri, serta toleransi rasa frustrasi yang rendah, kerap pula dialami oleh anak-anak ini.

Tidaklah mengherankan jika sebagian anak mempunyai masalah dalam kehidupan sosial, kesulitan bermain dengan aturan dan aktivitas lainnya yang tidak hanya terbatas di sekolah, juga terjadi di lingkungan sekolah lainnya.

Ada pun pengaruh hiperaktivitas terhadap perkembangan anak. Menurut Irawati Iskandar, pengaruh jangka panjang terhadap anak yang mengalami gangguan pemusatan perhatian hiperaktivitas (GPPH/ADHD).

- 1) Anak tidak dapat mengikuti kegiatan belajar dengan baik, sehingga akhirnya mengalami kegagalan sekolah.
- 2) Anak sering tidak patuh terhadap perintah orang tua.
- 3) Anak sulit didisiplinkan, sehingga akhirnya mempunyai hambatan fungsi sosial dan pekerjaan.⁴⁵

Namun tidak selamanya perilaku anak hiperaktif selalu berdampak negatif, ada dampak positif yang terjadi pada anak yang memiliki perilaku ADHD. IQ anak dengan ADHD seperti anak-anak pada umumnya, bahkan di antaranya lebih dari rata-rata. Anak hiperaktif sebenarnya menyimpan potensi yang luar biasa. Ia mempunyai energi yang berlimpah, kreativitas, kemauan untuk terus bergerak, dan kecerdasan yang bila disalurkan dengan baik dapat menghadirkan sejuta manfaat.

Kelebihan anak hiperaktif bermacam-macam tergantung potensinya masing-masing. Berikut ini contoh mengenai kelebihan yang mungkin dimiliki anak ADHD:

- 1) Energi

⁴⁵*Ibid*

Perilaku hiperkinetik tidak selamanya berkonotasi negatif. Bila dicermati lebih jauh, perilaku hiperkinetik ini menunjukkan betapa banyak energi yang dimilikinya. Dengan energi tersebut, penyandang hiperaktif dapat melakukan banyak hal dibandingkan orang lain. Ketika orang lain merasa lelah, ia tetap bergerak dengan rasa senang. Ini merupakan potensi besar. Banyak pekerjaan positif yang membutuhkan energi dan gerakan seperti atlet. Kebiasaannya berlarian tanpa henti mungkin bisa dimanfaatkan untuk lomba lari. Pasti anak akan merasa senang apabila orang disekitarnya dapat menghargai potensinya dan memfasilitasinya, bukan menghukumnya atau memaksanya menjadi orang lain.

2) Cerdas

Selalu bertanya tanpa henti atau suka memotong pembicaraan tidak selamanya buruk. Mungkin dia berbuat demikian karena sudah paham dengan apa yang akan dikatakan orang tersebut. Rasa ingin tahu anak hiperaktif kadang begitu besar yang mengantarkannya menjadi ilmuwan. Pembelajaran disekolah mungkin terkesan lambat dan tidak dapat mengejar otaknya yang berjalan cepat sehingga ia mudah bosan.⁴⁶

3) Gigih

Kebiasaan berganti dari satu permainan ke yang lainnya menunjukkan bahwa ia bisa menjadi orang yang gigih bila diarahkan. Terlebih, energinya yang begitu besar itu seolah memberinya peluang untuk terus berkarya. Banyak yang membuktikan bahwa anak hiperaktif sukses dibidang usaha yang membutuhkan

⁴⁶Via Azmira, *Anak Hiperatif (memahami, mendeteksi therapy dan pola asuh yang tepat bisa memiliki anak hiperaktif)*...,hlm. 79

kegigihan dan keuletan. Sikapnya yang cuek terhadap lingkungan memberinya energi positif agar tidak terlalu memusingkan kegagalan dan cemoohan orang lain.

4) Kreatif

Kebanyakan anak hiperaktif memiliki kreativitas yang tinggi ia ingin mencoba hal-hal baru, bahkan yang terkadang tidak muncul dalam pikiran orang lain. Pikiran imajinasinya juga lebih berkembang daripada anak normal. Kreativitas dan imajinasi ini menjadi modal kesuksesan hidup nantinya., meski harus berjuang keras.⁴⁷

5. Terapi Anak Hiperaktif

Ada beberapa terapi yang digunakan untuk penanganan anak hiperaktif, yaitu:

1) Terapi Musik

Anak hiperaktif memiliki hambatan pada pendengaran. Ia dapat mendengarkan, namun kurang mampu mentransfer dengan baik signal tersebut ke otak sehingga ia tidak bisa menanggapi sebuah pembicaraan. Untuk memulihkannya perlu tarapi suara yang bekerja memusatkan konsentrasi pendengaran anak.

Terapi musik bertujuan membuat anak hiperaktif menjadi lebih tenang seperti halnya orang dewasa yang mendengarkan musik dengan frekuensi rendah untuk merasakan ketenangan tersendiri. Menenangkan penderita dengan musik

⁴⁷*Ibid...*, hlm. 80.

jauh lebih baik daripada memberinya obat-obatan yang bisa jadi membuatnya ketergantungan.

Terapi musik dilakukan dua kali sehari dengan durasi 30 menit ketika ia sedang istirahat dan ketika ia berada dalam ruangan tertutup, misalnya didalam kamar. Meskipun tampaknya tidak mendengarkan, musik khusus untuk terapi anak hiperaktif akan bekerja memengaruhi gelombang otak. Musik merangsang produksi gelombang beta yang kurang dimiliki anak hiperaktif.

Terapi suara gelombang otak ini memang tidak menyembuhkan hiperaktif secara penuh. Terapi hanya meminimalkan gejala pada penderita sehingga bisa meraih konsentrasi dan kontrol diri yang lebih baik. Menurut penelitian, bila terapi dihentikan maka penderita akan kembali pada tingkah lakunya semula secara perlahan. Terapi musik ini merupakan terapi tambahan dan penderita tetap memerlukan terapi lain.

2) Dukungan Psikologi

Dukungan psikologi orang tua, keluarga, dan guru disekolah begitu berarti bagi penderita hiperaktif. Ternyata obat-obatan yang diberikan pun tidak menunjukkan perkembangan psikomotor, afektif, dan kognitif yang baik tanpa dukungan psikologi yang baik. Anak hiperaktif membutuhkan lebih banyak perhatian dan kasih sayang untuk bisa mengubah hidupnya.⁴⁸

Berikut bentuk dukungan psikologis terhadap anak hiperaktif yaitu:

a. Rasa Syukur

⁴⁸*Ibid.*, 98-100

Rasa syukur memiliki buah hati. Kenakalan yang ada pada dirinya bukan semata-mata kehendaknya, itu semua karena ada hal yang berbeda di otaknya tanpa ia sadari. Apabila sudah muncul rasa syukur, maka kenakalan anak hiperaktif tidak lagi menjadi beban orang tua. Harapannya rasa kasih sayang orangtua lebih tercurah sengan rasa syukur tersebut.

b. Meningkatkan Pengetahuan

Perdalam ilmu mengenai anak hiperaktif dari buku-buku, internet, konsultasi ahli, serta pengalamann sesama orangtua dengan masalah yang sama. Semua itu akan membantu untuk mendidik buah hati anda.

c. Kesabaran

Orang tua juga perlu bersabar dalam mendidik anak, yaitu dengan memberikan pembelajaran secara berulang. Karena buah hati mengalami gangguan konsentrasi, maka perlu waktu lama dalam menguasai suatu ilmu.

Bila anak melakukan kesalahan, sebaiknya ingatkan dia dengan tegas tanpa perlu emosi. Perhatikan wajah anda tanpa senyum dengan kalimat pendek dan tidak perlu berteriak atau membentak karena justru akan semakin memperburuk kejiwaan anak.

d. Pujian

Apabila orangtua mengajarkan cara melakukan sesuatu dan dia baru bisa melakukan separuh saja, beri dia pujian agar hatinya senang sembari menuntunnya untuk menyelesaikan pekerjaannya. Hindari mengolok-olok hasil karyanya seburuk apapun.⁴⁹

⁴⁹*Ibid.*, 101-102

e. Dukong Bakatnya

Apabila anak sudah merasakan nyaman dengan keterampilan tertentu, maka orangtua perlu mendukungnya. Misalnya anak menyukai renang, maka usahakan fokus untuk menekuni bakat tersebut.

3) Terapi Bermain

Dunia anak seolah tidak bisa lepas dengan yang namanya permainan. Anak-anak cenderung lebih mudah didik dengan teknik bermain menyenangkan. Tentunya permainan anak hiperaktif berbeda dengan anak-anak normal. Bila mereka (anak normal) bisa diberi berbagai macam mainan, maka anak hiperaktif justru sebaliknya. Usahakan ia hanya memiliki satu mainan diruangannya. Tujuannya agar ia bisa fokus karena terlalu banyak mainan akan membuatnya sulit berkonsentrasi.

Berikut ini beberapa permainan yang cocok untuk anak hiperaktif:

a. Menyusun Balok

Menyusun balok arah vertikal bisa dilakukan sembari menghitung jumlah balok. Ajak anak meletakkan satu balok sambil mengatakan “satu”, kemudian dilanjutkan balok berikutnya hingga semua balok terjatuh. Bila balok yang telah ditata terjatuh (rusak), maka ulangi permainan dari awal. Permainan ini bertujuan memusatkan perhatian dan melatih anak berhitung. Untuk memotivasi, gunakan balok berwarna dan bergambar.⁵⁰

b. Puzzle

⁵⁰*Ibid.*, 103-104

Menyusun puzzle diyakini dapat meningkatkan konsentrasi anak. Buatlah puzzle sederhana sesuai dengan kemampuannya. Untuk menghindari kebosanan yang sering kali melanda anak hiperaktif, anda dapat membuat puzzle sederhana dari kardus, kaleng, atau kain flanel. Bila perlu ajak anak untuk membuat puzzle mereka sendiri.

c. Menjumput Kelereng

Bila anak belum memasuki usia sekolah (2-3 tahun), ajaklah mereka bermain menjumput kelereng yang disebar dilantai. Meskipun sederhana, permainan ini melatih konsentrasi melalui indera penglihatan mereka. Bila memungkinkan, ajak dia untuk menghitung jumlah kelereng yang dijumputnya.

Untuk menarik konsentrasi, pilihlah kelereng yang sesuai dengan warna kesukaannya atau beragam warna sekaligus bila ia sudah mampu membedakan warna. Caranya dengan menyebarkan berbagai warna kelereng di lantai dan kemudian menyuruhnya mengambil warna tertentu sambil menghitungnya.

d. Berenang

Olahraga renang ini menjadi salah satu cabang yang sukses diraih seorang hiperaktif. Anda pun bisa menjadikan buah hati hiperaktif sebagai atlet renang. Energi yang besar pada anak hiperaktif ditambah rasa lelah yang minim membuatnya mampu berlatih lebih banyak ketimbang teman-temannya. Hal ini merupakan peluang bagi buah hati anda.⁵¹

e. Basket

⁵¹*Ibid.*, hlm. 105

Cabang olahraga basket juga sangat mungkin untuk ditekuni penderita hiperaktif. Olahraga yang pada dasarnya berlari ini bisa mengurangi pasokan energi anak yang berlebihan. Dunia juga telah melahirkan atlet basket yang sebenarnya penyandang hiperaktif. Olahraga sepak bola juga dianjurkan.

f. Menghubungkan Titik

Sebelum mengajarnya membentuk huruf, sebaiknya ajarkan buah hati anda cara menghubungkan satu titik ke titik lain untuk membentuk sebuah bangun sederhana seperti persegi dan segitiga. Terus tingkatkan kemampuan mnghubungkan titik ini bisa dijadikan variasi pembelajaran menulis. Untuk mengurangi rasa bosan, gunakan pensil warna atau krayon.

g. Drama Sederhana

Apabila anak mengalami gangguan aktualisasi diri seperti kurang mampu bergaul, enggan komunikasi dengan teman, atau tidak mau mengungkapkan keinginannya, maka drama sederhana bisa dijadikan pembelajaran aktualisasi diri.

Teknik bermain ini adalah mengajak anak berpura-pura menjadi dokter dan memainkan stetoskop mainan, memberi obat pada boneka, menyuntik, dan sebagainya. Selain itu, anak juga dapat memainkan peran lain seperti guru, penyanyi, polisi, dan juga sebagainya.⁵²

h. Tebak Kartu

Permainan tebak kartu ini melatih daya ingat anak dan konsentrasi. Caranya, buat dua kartu besar yang satu berwarna merah dan yang lain berwarna biru (warna bisa diubah sesuai keinginan). Minta anak untuk duduk bila anda

⁵²*Ibid.*, hlm 106-107

mengeluarkan kartu merah dan berdiri bila mengeluarkan kartu biru. Selanjutnya, keluarkan kartu sesuai keinginan secara acak.

Bila buah hati anda mengalami perkembangan lebih pesat, gunakan beberapa kartu. Misalnya kartu bergambar harimau untuk menyuarakan “hao”, kartu bergambar kucing menyuarakan “meong”, kartu bergambar sapi menyuarakan “maoo”, dan kartu kosong untuk diam.

4) Cara Berbicara dengan Anak Hiperaktif

Berkomunikasi dengan anak hiperaktif lebih sulit dibanding dengan anak normal. Masalahnya anak hiperaktif ini tidak bisa konsentrasi pada satu hal dalam jangka lama sehingga komunikasi terkesan hanya satu arah.

Teknik berkomunikasi dengan anak hiperaktif ada dua, yaitu verbal dan non-verbal. Berdasarkan penelitian di Harvard University, komunikasi non-verbal ternyata 55% lebih efektif dibanding dengan komunikasi verbal.

5) Terapi Okupasi

Okupasi adalah terapi yang diberikan untuk penyandang cacat mental maupun fisik agar dapat melakukan perawatan diri atau kegiatan sehari-hari dengan normal. Terapi ini menekankan pada aspek sensorik, motorik, neurologis. Orang yang melakukan terapi ini adalah para ahli khusus dengan pendidikan okupasi. Tujuan utama dari terapi ini adalah membuat mereka yang kelainan bisa melakukan aktivitas harian secara mandiri atau minimal mampu merawat diri mereka sendiri. Dengan demikian mereka tidak lagi menjadi beban bagi orang lain.⁵³

⁵³*Ibid.*, hlm. 107-110

Terapi okupasi untuk penderita ADHD atau hiperaktif disesuaikan dengan kekurangannya. Misalnya kekurangan anak pada motorik halus (belum mampu menulis, memakai baju, dsb), maka terapi akan dilakukan untuk melatih motorik halusnya.

6) Terapi obat-obatan

Terapi obat diberikan ketika gejala hiperaktivitas dan impulsif semakin nyata atau tidak bisa dikendalikan dengan teknik lain seperti instruksi dan olahraga yang menguras energi. Terapi ini juga bertujuan meningkatkan konsentrasi penderita ADHD sehingga orangtua dan guru dapat memberikan pembelajaran.

Terapi obat ini tidak menyembuhkan ADHD secara total, namun hanya mengurangi gejalanya saja. Semua obat untuk penderita ADHD harus berdasarkan resep dokter karena pengobatan sesuai dengan tingkat gejala.

7) Terapi Warna

Warna memiliki makna khusus yang bisa memengaruhi suasana hati seseorang. Misalnya, warna-warna cerah lebih memperlihatkan suasana ceria dan gembira, sedangkan warna gelap memberikan aura kesedihan.

Penderita hiperaktif lebih cocok dengan warna soft. Warna soft memberikan ketenangan tersendiri. Pilihlah warna biru, hijau lumut, coklat, atau abu-abu. Warna mencolok bisa berarti garang dan agresif yang membuat perilakunya semakin menjadi. Sementara warna terlalu gelap seperti hitam dan coklat tua justru mendatangkan aura kesedihan yang bisa membuatnya depresi.⁵⁴

⁵⁴*Ibid.*, hlm. 111-112

Warna yang dimaksud di atas adalah untuk pakaian dan cat tembok kamar mereka. Akan tetapi bila anda ingin menarik perhatiannya seperti mengajak bermain, maka disarankan untuk menggunakan warna mencolok agar perhatiannya tertuju pada apa yang anda pegang.⁵⁵

6. Mendidik Anak Hiperaktif di Sekolah

Mengajar anak hiperaktif bukanlah hal yang mudah, namun juga tidak mungkin untuk dilakukan. Pendidikan yang diberikan harus sedikit intens mengingat anak hiperaktif mengalami gangguan perhatian dan perilaku. Berikut tips yang bisa dijadikan pedoman seorang guru dalam mengajar murid hiperaktif.

1) Perbanyak Memahami Anak

Pada awal masuk sekolah, biasanya anak sulit diatur dengan peraturan yang berlaku. Anak hiperaktif memang cenderung sulit beradaptasi dengan lingkungan baru utamanya dengan peraturan, kedisiplinan, dan sosialisasi. Semua hal tersebut mungkin menyebabkan anak berontak dan tidak mau sekolah.

Semua permasalahan yang timbul pada awal masuk sekolah harus dihadapi dengan penuh kesabaran oleh guru. Sebagai seorang guru, anda tidak dapat mendidik anak hiperaktif dengan jalan memaksa karena ia justru akan merasa takut dan menjauh. Bila anak susah diatur, biarkan dia dulu bermain sesukanya asal tidak mengganggu teman di sekitarnya. Perlahan ajak dia bergabung dengan kelompok belajar yang anda bimbing.

⁵⁵*Ibid*

2) Dudukkan di Depan

Menempatkan anak hiperaktif di depan lebih menguntungkan karena pendidik dapat lebih memerhatikan anak. Dengan duduk di depan, anak akan segera ditegur bila ramai atau kurang konsentrasi. Akan tetapi perlu diperhatikan bahwa menempatkan anak hiperaktif didepan juga berisiko mengganggu teman yang lainnya di belakang apabila anak terus-menerus bergerak.

3) Menarik Perhatian dengan Mainan

Apabila anak terus bergerak aktif dan tidak mau bergabung dengan pelajaran anda, maka gunakan mainan dengan warna mencolok untuk menariknya. Selain mainan, anda juga dapat menggunakan buku bergambar atau pensil warna baru untuk menarik perhatiannya dan memintanya bergabung kembali ke kelas.

4) Diskusi Kelompok

Salah satu tujuan utama pendidikan anak hiperaktif di sekolah adalah belajar berkomunikasi dan bersosialisasi.⁵⁶ Untuk itu, sekali waktu lakukan pembelajaran dengan cara diskusi. Biarkan anak bercerita bersama teman-temannya atau beri mereka permainan yang harus diselesaikan bersama.

5) Mulai Latih Kedisiplinan

Meskipun segala peraturan sekolah ini mungkin ditentang oleh anak, pengajar harus tetap melatihnya karena kedisiplinan akan sangat dibutuhkan untuk kehidupannya.

Disiplinkan anak dengan masuk kelas tepat waktunya, mengerjakan tugas, menaati perintah guru, dan berbagai peraturan lainnya. Segala kedisiplinan ini

⁵⁶*Ibid.*.hlm. 114-115

harus diajarkan perlahan. Selain itu perlu diingat juga untuk menghargai setiap perkembangan yang ditunjukkan anak.

6) Ajak Bicara

Anak hiperaktif perlu banyak diberi kesempatan untuk bicara. Hal ini berhubungan dengan keterbatasan komunikasinya. Memberi pertanyaan, memberinya waktu untuk bicara didepan kelas, serta mendengarkan pertanyaannya merupakan teknik mendidik anak yang baik. Bila anda menghargai pembicaraannya, dia akan belajar cara menghargai pembicaraan orang lain.

7) Memberikan Hadiah

Memberikan hadiah merupakan cara menghargai anak hiperaktif. Memberikan hadiah tidak akan membuatnya manja, namun justru membangkitkan semangatnya untuk terus berprestasi dan meningkatkan kemampuan. Hadiah yang diberikan tidak harus mahal.⁵⁷ Pujian dan senyum guru bisa menjadi hadiah yang selalu dirindukan karena anak-anak suka dengan wajah ceria dan senyum gurunya. Hadiah lain yang mungkin diberikan adalah ciuman di dahinya (sebagian anak menyukainya dan sebagian lagi tidak).

8) Hindari Membanding-bandingkan Anak

Tidak adil rasanya apabila anak yang mengalami kekurangan disbanding-bandingkan dengan anak normal. Anak-anak hiperaktif bisa saja mengalami rendah diri bila terus dibandingkan dengan anak normal lainnya dan justru membuatnya malas belajar. Oleh karena itu, hindari membandingkan anak hiperaktif dengan anak normal. Usahakan untuk menghargai hasil karyanya

⁵⁷*Ibid.*, hlm. 116

meskipun jelek. Selain itu beri tahu teman-temanya untuk tidak mengejek karyanya.⁵⁸

Berdasarkan penjelasan mengenai teori-teori diatas, dapat disimpulkan penerapan teori *social learning* atau teori belajar sosial yang merupakan teori belajar perilaku (behavioristik) difokuskan untuk kemampuan anak dalam merespon terhadap lingkungan dan mengajarkan anak pada perilaku-perilaku yang umum yang bertujuan untuk mengubah pola-pola perilaku negatif menjadi positif.

Ada beberapa cara yang dapat digunakan untuk menerapkan teori belajar sosial salah satunya ialah menggunakan alat pemusat perhatian seperti peta konsep, gambar, bagan dan media-media visual lainnya. Sebagaimana juga yang telah dijelaskan mengenai beberapa terapi untuk penanganan anak hiperaktif salah satunya ialah terapi bermain. Dalam hal ini peneliti menggunakan media puzzle sebagai alat bermain, karena puzzle merupakan permainan yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan anak dalam merangkainya. Dengan terbiasa bermain puzzle lambat laun mental anak juga akan terbiasa untuk bersikap tekun, tenang, dan sabar dalam menyelesaikan sesuatu.

⁵⁸*Ibid.*, hlm. 117

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini ialah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK ialah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.⁵⁹

Menurut Chen, ada empat jenis PTK yaitu: PTK diagnostik, PTK partisipan, PTK empiris, dan PTK eksperimental. Penelitian ini mengacu pada jenis penelitian tindakan kelas eksperimental, yang dimaksud ialah apabila PTK diselenggarakan dengan berupaya menerapkan berbagai teknik atau strategi secara efektif dan efisien di dalam suatu kegiatan belajar-mengajar. Di dalam kaitannya dengan kegiatan belajar-mengajar, dimungkinkan terdapat lebih dari satu strategi atau teknik yang ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan instruksional. Dengan diterapkannya PTK ini diharapkan peneliti dapat menentukan cara mana yang paling efektif dalam rangka untuk mencapai tujuan pembelajaran.⁶⁰

Sedangkan pendekatan yang dilakukan peneliti ialah pendekatan kualitatif deskriptif yang disajikan dalam bentuk data yang dinyatakan dalam kalimat dan narasi. Dalam hal ini, penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk

⁵⁹ Wina Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana), hlm. 26.

⁶⁰ Chen, "Jenis dan Model Penelitian Tindakan Kelas/PTK", diakses dari <https://www.asikbelajar.com/jenis-dan-model-penelitian-tindakan-kelas-ptk/>, pada tanggal 4 mei 2020.

Memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi motivasi tindakan dan lain-lain.⁶¹

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di TK Thursina Aceh Tamiang yang beralamat di Jln. Air Terjun Desa Paya Ketenggar Kec. Manyak Payed. Kab. Aceh Tamiang, pada semester genap tahun ajaran 2019/2020. Waktu penelitian dilakukan mulai dari tanggal 20 Januari-22 Februari 2020.

C. Subjek Penelitian

Adapun subjek dalam penelitian ini adalah responden berinisial TA yang berusia 5 tahun. Responden ditentukan berdasarkan hasil observasi menggunakan lembar observasi dengan indikator sebagai berikut:

Tabel 3.1

Lembar Observasi

Aspek Perilaku	Indikator	Hasil Pengamat	
		Ya	Tidak
Hiperaktifitas	1. Sering tidak mendengarkan ketika berbicara secara langsung.	✓	
	2. Sering meninggalkan tempat duduk dalam ruang kelas.	✓	

⁶¹ Salim & Syahrums, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Cipta Pustaka Media, 2015), Hlm.147.

	<p>3. Sering berlari atau memanjat secara ekstensif dalam situasi yang tidak tepat.</p> <p>4. Sering mengalami kesulitan menunggu giliran.</p> <p>5. Sering mengganggu orang lain.</p> <p>6. Sulit melibatkan diri dalam suatu aktivitas waktu senggang.</p> <p>7. Sering lupa dalam kegiatan sehari-hari.</p>	<p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p> <p>✓</p>	
--	--	--	--

D. Teknik Pengumpul Data

Teknik pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jelas mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan dengan partisipasi atau pun nonpartisipasi. Dalam observasi partisipasi, pengamat itu sebagai peserta rapat atau peserta Pelatihan. Dalam observasi nonpartisipasi pengamat tidak ikut serta dalam kegiatan dia hanya berperan mengamati kegiatan, tidak ikut dalam

kegiatan.⁶² Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti menggunakan observasi nonpartisipasi dimana pengamat hanya berperan mengamati kegiatan dan tidak ikut serta dalam kegiatan.

2. Dokumentasi

Dokumentasi ditujukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter data yang relevan penelitian.⁶³ Metode ini digunakan peneliti karena dapat melengkapi dan menguatkan data-data yang sudah diperoleh mengenai perubahan perilaku hiperaktif.⁶⁴ Hasil penelitian ini dari lembar observasi, aspek penilaian perkembangan sosial pada perilaku hiperaktif dan foto-foto mengenai perkembangan sosial pada anak hiperaktif.

Tabel 3.2

Aspek Penilaian

No	Aspek Perilaku	Indikator Yang Diamati	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap peraturan sehari-hari	<ul style="list-style-type: none"> - Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas - Anak tidak keluar kelas saat belajar 				

⁶² Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta 2006, hlm. 193

⁶³ *Ibid*

⁶⁴ M ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2017), hlm. 28

		- Anak tidak berteriak didalam kelas				
2.	Perilaku yang mencerminkan sikap sabar	- Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan - Sikap mau menunggu giliran - Sikap mau mendengarkan ketika oarang lain bicara				
3.	Perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	- Bersikap kooperatif dengan teman - Bermain dengan teman				
4.	Perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	- Mengerjakan sesuatu hingga tuntas - Merapikan atau membereskan pada tempat semula, mainan atau alat-alat tulis				

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Penilaian perkembangan anak yang dilakukan sesuai dengan pedoman hasil pembelajaran yaitu:

1. BB (Belum Berkembang): bila anak melakukannya harus dengan bimbingan atau dicontohkan guru
2. MB (Mulai Berkembang): bila anak melakukannya masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan atau dicontohkan oleh guru
4. BSB (Berkembang Sangat Baik): bila anak sudah dapat melakukannya secara mandiri dan sudah dapat membantu temannya yang belum mencapai kemampuan sesuai indikator yang diharapkan.⁶⁵

E. Desain Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model penelitian dari Kemmis dan Taggart dengan alur kegiatan:

1. Perencanaan (Planning)

Masalah yang ditemukan akan diatasi dengan melakukan langkah-langkah perencanaan tindakan yaitu penyusunan Rencana Program Pembelajaran (RPP), menyediakan media dan pemberian reward.⁶⁶

1. Pelaksanaan Tindakan (*action*)

⁶⁵. Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan, *Pedoman Penilaian Hasil Pembelajaran* (Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Anak Usia Dini Dan Pendidikan Masyarakat Direktorat Pembinaan Anak Usia Dini), Hlm. 19.

⁶⁶ Sudaryono, *Metodologi Penelitian*, (Depok: PT. Raja Grafindo Persada), hlm. 219.

Pada tahap ini dilakukan tindakan dengan menggunakan panduan Rencana Program Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat.

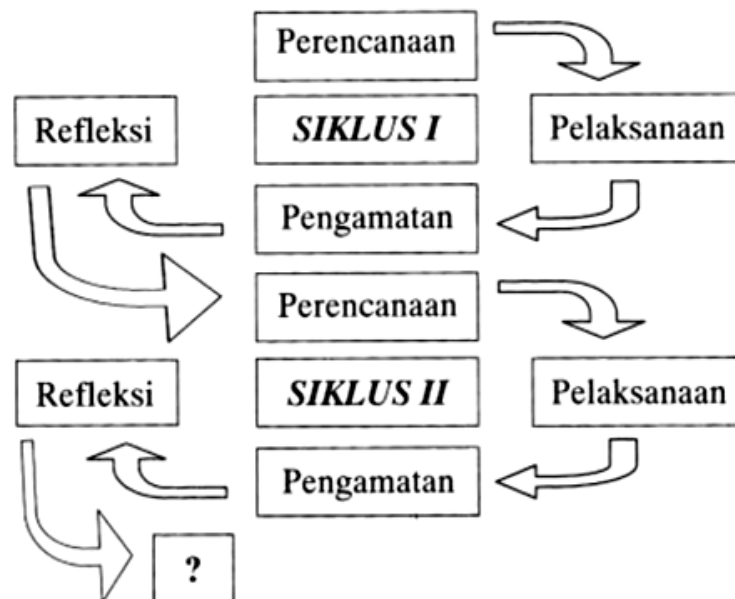
2. Observasi (*observing*)

Mengamati bagaimana perilaku anak hiperaktif selama melakukan kegiatan pembelajaran.

3. Refleksi (*reflection*)

Tahap ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data dan menganalisisnya untuk kemudian dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini.⁶⁷

Berikut ini bagan yang disusun oleh Kemmis dan Mc Taggart.



⁶⁷Nursanjaya dan Amiruddin, *Rancangan Penelitian Dan tindakan*, (Bandung: Cita Pustaka Media Perintis, 2010), hlm. 89.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis data kualitatif model Miles Huberman. Secara sederhana analisis data ini dilakukan untuk merangkum hasil pengamatan. Oleh karenanya peneliti akan menganalisa data dengan jalan menganalisa perilaku anak hiperaktif dalam proses pembelajaran melalui teknik analisis yang kemudian disimpulkan secara umum sesuai dengan kondisi sebenarnya.⁶⁸

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data kualitatif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

1. Reduksi data adalah suatu proses kegiatan menyelesaikan dan menyederhanakan suatu data yang diperoleh dari awal pengumpulan data sampai penyusunan laporan.
2. Penyajian data dilakukan dalam rangka pengorganisasian hasil reduksi dengan cara menyusun secara naratif kesimpulan informasi yang telah diperoleh dari hasil reduksi sehingga dapat member kemungkinan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.
3. Penarikan kesimpulan merupakan pengungkapan akhir terhadap hasil penafsiran, evaluasi dan tindakan.⁶⁹

⁶⁸ Pardjono, *Penduan Penelitian Tindakan Kelas*, (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007), hlm. 53.

⁶⁹ Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2007), hlm. 45

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil TK Thursina

Taman Kanak-kanak Thursina berdiri sejak tahun 2014 sampai dengan sekarang. TK Thursina didirikan atas kesepakatan bersama mengingat pentingnya pendidikan untuk anak usia dini guna meningkatkan pendidikan, maka melalui musyawarah para warga khususnya masyarakat desa paya ketenggar dibentuklah suatu lembaga pendidikan yang berdiri dibawah naungan Yayasan Thursina yang berstatus TK swasta dengan No izin Operasional 421.9/B/TK/661/2017 Tanggal 13 Maret 2017 yang dikeluarkan oleh Dinas Pendidikan Aceh Tamiang.

Pada saat ini TK Thursina memiliki personil sekolah sebanyak 6 orang yang terdiri dari: 1 orang kepala sekolah, 4 guru bakti dan 1 orang penjaga sekolah.

Tabel. 4.1.

Tenaga pendidikan dan kependidikan

No	Nama	Jabatan	Status
1.	Lismayanti, S. Pd. I	Kepala Sekolah	Bakti
2.	Juliana. A.Ma	Guru	Bakti
3.	Faridah Hanum	Guru	Bakti
4.	Warahma Santri	Guru	Bakti
5.	Anjar Apriliani	Guru	Bakti
6.	Andi	Penjaga Sekolah	Bakti

Tabel 4.2.**Pendidikan guru dan tenaga honorer**

Jabatan	Jenjang Pendidikan			Jumlah
	SI	DII	SMU	
Kepala Sekolah	1	1	-	2
Guru	3	-	3	3
Jumlah				5

Sedangkan jumlah peserta didik pada tahun pelajaran 2019/2020 seluruhnya berjumlah 56 orang, dan terdapat satu murid laki-laki yang memiliki perilaku hiperaktif di kelas B.

Tabel 4.3.**Peserta Didik Tahun Pelajaran 2019/2020**

Kelas	Keadaan		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A	-	-	-
B	21	35	56
Jumlah	21	35	56

TK Thursina memiliki Visi dan Misi dalam menjalankan proses pembelajarannya, yaitu sebagai berikut:

Visi dan Misi TK Thursina

1) Visi Tk Thursina

“Memupuk Generasi Yang Cerdas Dan Shaleh”

2) Misi Tk Thursina

Mewujudkan harapan orang tua yaitu:

- (Besar) : Tumbuh berkembang secara fisik dan mental
- (Sehat) : Memiliki kecerdasan rasa (kepekaan akan lingkungannya)

- (Pandai) : Memiliki kemampuan berfikir yang baik
- (Shaleh) : Berakhalku karimah dalam berperilaku
- (Handal) : Menjadikan anak yang dapat membanggakan orang tuanya didunia dan diakhirat.

B. HASIL PENELITIAN

Observasi awal dilakukan pada tanggal 20 januari 2020 di TK Thursina Aceh Tamiang. Pengamatan terjadi saat pembelajaran mulai berlangsung, dimana proses pembelajaran terdiri dari berbagai kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Selama proses pembelajaran, terjadi beberapa perilaku hiperaktif yang muncul, diantaranya responden sering tidak mendengarkan ketika berbicara secara langsung, meninggalkan tempat duduk dalam ruang kelas, berlari atau memanjat dalam situasi yang tidak tepat, terkadang suka berteriak tanpa sebab yang jelas, sulit menunggu giliran, sering mengganggu orang lain, sulit melibatkan diri dalam suatu aktivitas sehingga tidak menyelesaikan tugas-tugas sekolah secara tuntas, dan sering lupa dalam kegiatan sehari-hari. Selain dapat membuat suasana belajar tidak kondusif perilaku juga adapat mempengaruhi hubungan sosialnya terhadap guru dan teman-teman.

Dalam hal ini tindakan dilakukan untuk mengubah pola-pola perilaku negatif menjadi positif. Tindakan dilakukan dalam dua siklus, masing-masing siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi dan dimuat dalam empat kali pertemuan.

SIKLUS I

1. Perencanaan

a. Siklus I Pertemuan Pertama

Dalam penelitian ini peneliti yang juga sebagai guru mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung jalannya penelitian ini yaitu: menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) menyusun lembar observasi guru, menyusun lembar observasi penilaian terhadap perilaku hiperaktif dan mempersiapkan media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Setelah guru menyampaikan materi, materi tersebut dicontohkan kembali oleh anak-anak. Memberikan pujian atau apresiasi untuk anak dapat memotivasi responden dalam melakukan pola-pola perilaku positif.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan pertama dilakukan pada tanggal 27 Januari – 1 Februari 2020. Dalam penelitian ini saya dibantu oleh guru kelas yang sekaligus sebagai observer dalam penelitian ini.

Pembelajaran dibagi pada 3 tahap kegiatan yaitu, kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Untuk menangani aktivitas motoriknya yang berlebihan, sesuai dengan tujuan penelitian ini maka dalam proses pelaksanaan pembelajaran guru menerapkan teori belajar *social learning* dan penggunaan puzzle. Teori belajar *social learning* ini ditekankan pada perlunya *conditioning* (pembiasaan merespon) dan *imitation* (peniruan). Adapun dalam teori belajar ini, dalam proses belajar terjadi dalam urutan tahapan peristiwa yaitu, tahap perhatian (*attention phase*), tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*), tahap

reproduksi (*reproduction phase*), tahap motivasi (*motivation phase*). Adapun penggunaan puzzle disini ialah guna membantu subjek TA dalam melatih konsentrasi dan kesabaran.

Kegiatan awal yang diawali dengan kegiatan baris-berbaris dan senam. Selanjutnya anak-anak masuk ke dalam kelas, selama didalam kelas guru mengawali kegiatan bersama anak-anak melalui bernyanyi guna untuk membuat suasana belajar menyenangkan, membaca surah-surah pendek, membaca doa sehari-hari dan terakhir membaca doa belajar agar bertambahnya ilmu dan diberkahi oleh Allah swt.

Kegiatan inti, pada pertemuan pertama ini materi yang dijelaskan ialah tentang perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan. Materi ini berdasarkan pada tema di lembar RPPH yang telah disusun oleh peneliti. Pada kegiatan inilah terjadinya tahapan peristiwa pembelajaran yaitu tahap perhatian (*attention phase*), peneliti yang sebagai model mencontohkan bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari. Anak-anak memperhatikan materi yang telah disampaikan oleh model. Berikutnya tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*), ketika materi yang disampaikan oleh guru yang selaku model, materi itu ditangkap serta disimpan dalam memori anak-anak. Setelah itu guru meminta beberapa anak untuk menirukan perilaku yang telah dijelaskan sebelumnya. Hal ini mengajarkan anak-anak tentang kedisiplinan sebagai perwujudan dalam meraih kesuksesan. Materi ini juga dapat mengajarkan TA dalam melatih kedisiplinan dalam kehidupan sehari-harinya.

Kegiatan dilanjutkan yaitu pengenalan puzzle, guru telah menyiapkan puzzle yang berjumlah 8 buah dan setiap puzzle berisikan gambar yang mencontohkan beberapa perilaku baik terhadap orang tua, guru, dan teman. Setiap puzzle terdiri dari 9 kepingan puzzle. Sebelum kegiatan menyusun puzzle terlebih dahulu guru membentuk kelompok menjadi tujuh kelompok yang mana masing-masing kelompok terdiri dari 4 orang dan setiap kelompok memiliki satu buah puzzle.

Pengelompokan ini berbeda terhadap subjek TA, guru tidak menggabungkan ia bersama dengan anak-anak yang lainnya. Hal ini dikarenakan pada tahap pertama ini guru mencoba fokus terhadap subjek TA, sebagaimana dalam materi ini ia melatih kedisiplinan. Namun TA tidak sendiri, ia didampingi oleh salah satu guru observer untuk membantunya selama proses pembelajaran berlangsung.

Kegiatan penutup, mengevaluasi perkembangan anak yaitu proses pengulangan agar terjadinya penguatan pembelajaran. Guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan dan berdiskusi bersama tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan hari ini. Pada kegiatan ini terjadi nya proses tahapan peristiwa yaitu tahap reproduksi (*reproduction phase*). Setelah dilakukannya penguatan, guru meminta kepada anak-anak untuk mencontohkan kembali bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari dan tahap motivasi (*motivation phase*), apabila mereka berhasil menunjukkan perilaku tersebut maka peneliti memberikan pujian/reward berupa tindakan atau pujian

lisan. Demikian juga pada materi selanjutnya tindakan-tindakan tersebut sama dilakukan pada kegiatan pembelajaran dari awal hingga akhir.

1. Observasi

Hasil pengamatan yang dilakukan guru terhadap subjek TA melalui penerapan *social learning* dengan penggunaan puzzle, maka pencapaian anak masih kurang memuaskan. Subjek tidak memperhatikan dan enggan untuk menyelesaikan susunan puzzle yang telah diberikan oleh guru. Namun, adapun aspek perkembangan yang mulai berkembang, berkurangnya aktivitas motorik seperti berlari, memanjat kursi dan berteriak. Karena masih ada beberapa aspek yang belum berkembang maka peneliti perlu memperbaiki apa yang menjadi kekurangan dalam siklus I pada penelitian ini.

2. Refleksi

Penerapan *social learning* dengan penggunaan puzzle pada siklus I belum menunjukkan hasil yang memuaskan, hal ini dikarenakan kondisi kelas yang tidak tertib, kurangnya guru dalam melibatkan subjek, pembawaan guru yang belum cukup semangat serta penjelasan yang terlalu panjang. Oleh sebab itu guru beserta observer kembali berdiskusi memperbaiki hal-hal yang tidak sesuai atau kurang tepat saat berlangsungnya penelitian. Demikian yang terjadi maka dalam siklus I dilanjutkan pada pertemuan kedua. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah dicapai dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4. Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku

No	Indikator Pencapaian	Penilaian
2.	Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas	MB
3.	Anak tidak keluar kelas saat belajar	MB
4.	Anak tidak berteriak didalam kelas	MB

a. Siklus I Pertemuan Kedua

1. Perencanaan

Dalam penelitian ini peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung jalannya penelitian ini yaitu, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyusun lembar observasi guru, menyusun lembar observasi terhadap anak hiperaktif, dan mempersiapkan media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Selain itu materi yang disampaikan di contohkan kembali pada anak-anak termasuk anak yang memiliki perilaku hiperaktif apabila terjadinya perubahan perilaku terhadapnya maka peneliti memberikan pujian atau apresiasi.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I pertemuan kedua mulai tanggal 3-8 Februari 2020, tindakan yang dilakukan didasari pada siklus I pertemuan pertama dalam menyusun rencana perbaikan. Tindakan yang dilakukan sama dengan halnya yang dilakukan pada pertemuan pertama, hal ini didasari bahwa dalam upaya menangani perilaku hiperaktif dibutuhkan pembiasaan untuk melatih perilaku sosialnya dan dengan pembiasaan penggunaan puzzle dapat membantu subjek

mengurangi perilaku hiperaktifnya serta pembiasaan ini juga tidak mengurangi atau mengubah perilaku yang telah dicapai pada siklus sebelumnya. Namun pada pertemuan kedua ini materi yang digunakan ialah perilaku yang mencerminkan sikap sabar. Adapun dalam pelaksanaannya guru lebih semangat dan ceria dalam membuat suasana belajar yang menyenangkan serta menenangkan dengan menggunakan berbagai tepuk semangat. Selain itu yang dilakukan guru yaitu mendudukan TA didepan dan sering melibatkan TA dalam hal menirukan perilaku yang telah dijelaskan oleh model, serta guru mempersingkat waktu dalam memberi penjelasan.

3. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle untuk menangani anak hiperaktif dicapai dengan kriteria mulai berkembang. Hal ini meningkatkan dari penilaian TA dalam perilaku yang mencerminkan sikap sabar. TA mulai menunjukkan perilaku sabarnya ketika maju kedepan, berbaris menunggu giliran saat masuk kelas dan mencuci tangan hingga mulai mendengarkan ketika orang lain berbicara meskipun masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Adapun peningkatan yang terjadi pada aspek lain terhadap penelitian sebelumnya dimana penilaian mengacu pada aspek perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap peraturan sehari-hari, namun pada tahap siklus I pertemuan kedua ini TA sudah mengalami perubahan yang menyatakan berkembang sesuai harapan yang artinya TA sudah konsisten dalam hal mengurangi perilaku dirinya yang terkadang suka berteriak didalam kelas.

Hasil pengamatan terhadap guru dalam mengajar secara keseluruhan cukup baik. Guru sudah berusaha menyampaikan materi dengan tepat waktu dan selalu memberikan motivasi kepada peserta didik dalam berbagai tepuk semangat atau bernyanyi. Guru memberikan penguatan positif kepada peserta didik yang telah menunjukkan perilakunya secara baik dan sesuai aturan dengan memberikan pujian berupa tindakan atau pujian lisan.

4. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus I pertemuan dua, perilaku TA dalam penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle sudah mencapai kemampuan mulai berkembang. Namun tindakan tidak dicukupkan pada pertemuan ini, mengingat ada beberapa perilaku lain yang harus dikembangkan yakni perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama dengan teman.

Pertemuan selanjutnya proses pembelajaran dilakukan dengan teknik pembiasaan yang telah dilakukan sebelumnya, agar tidak mengurangi atau mengubah perilaku yang telah dicapai pada siklus sebelumnya. Dalam pertemuan selanjutnya tindakan guru ialah melibatkan subjek TA dalam kegiatan kelompok. Maka tindakan dilanjutkan pada siklus II agar indikator pencapaian perkembangan lainnya berkembang sesuai yang diharapkan. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah dicapai dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.5. Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku

No	Indikator Pencapaian	Penilaian
1.	Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas	MB
2.	Anak tidak keluar kelas saat belajar	MB

3.	Anak tidak berteriak didalam kelas	BSH
4.	Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan	MB
5.	Sikap mau menunggu giliran	MB
6.	Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara	MB

SIKLUS II

1. Perencanaan

a. Siklus II Pertemuan Ketiga

Dalam penelitian ini peneliti yang juga sebagai guru mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung jalannya penelitian ini yaitu, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyusun lembar observasi guru, menyusun lembar observasi terhadap anak hiperaktif, dan mempersiapkan media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Selain itu materi yang disampaikan di contohkan kembali pada anak-anak termasuk anak yang memiliki perilaku hiperaktif apabila terjadinya perubahan perilaku terhadapnya maka peneliti memberikan pujian atau apresiasi.

2. Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada pertemuan ketiga mulai tanggal 10-15 Februari 2020, tindakan yang dilakukan didasari pada siklus I dalam menyusun rencana perbaikan. Tindakan dan proses kegiatan yang dilakukan sama dengan halnya yang dilakukan pada siklus I, namun materi pada siklus II pertemuan ketiga yaitu tentang perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama. Guru membagikan kelompok pada anak-anak, tetapi dalam tahap ini guru mengikutsertakan TA

dalam satu kelompok, tindakan ini diharapkan dapat melatih TA untuk bersosialisasi dengan temannya dengan baik dan bekerja sama dalam menyusun kepingan puzzle. Disamping itu dalam kegiatan bermain juga TA dibimbing oleh guru bagaimana bermain yang sesungguhnya bersama teman.

3. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle untuk menangani anak hiperaktif dicapai dengan kriteria mulai berkembang. Hal ini meningkatkan dari penilaian TA dalam perilaku yang mulai menunjukkan kerja sama dengan teman dalam menyusun puzzle dan TA mau bermain dengan teman meskipun masih harus diingatkan atau dibantu oleh guru. Adapun peningkatan yang terjadi pada aspek lain terhadap penelitian sebelumnya dimana penilaian mengacu pada aspek perilaku yang mencerminkan sikap sabar, namun pada tahap siklus II pertemuan ketiga ini perilaku TA sudah mengalami perubahan yang menyatakan berkembang sesuai harapan yang artinya TA sudah menyesuaikan dirinya dalam hal mengantri ataupun bermain, tanpa harus diingatkan guru atau dibantu oleh guru.

4. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus II pertemuan ketiga, perilaku TA dalam penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle sudah mencapai kemampuan mulai berkembang. Walaupun sudah menunjukkan perubahan, tindakan tidak dicukupkan pada pertemuan ini. Dalam perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab dibutuhkan tindakan selanjutnya pada siklus II pertemuan ke empat agar setiap indikator pencapaian perkembangan

berkembang sesuai yang diharapkan. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah dicapai dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.6. Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku

No	Indikator Pencapaian	Penilaian
1.	Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas	MB
2.	Anak tidak keluar kelas saat belajar	BSH
3.	Anak tidak berteriak didalam kelas	BSH
4.	Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan	MB
5.	Sikap mau menunggu giliran	BSH
6.	Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara	MB
7.	Bersikap kooperatif dengan teman	MB
8.	Bermain dengan teman	MB

b. Siklus II Pertemuan Keempat

1. Perencanaan

Dalam penelitian ini peneliti telah mempersiapkan segala sesuatu yang mendukung jalannya penelitian ini yaitu, menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyusun lembar observasi guru, menyusun lembar observasi terhadap anak hiperaktif, dan mempersiapkan media yang digunakan peneliti dalam penelitian ini. Selain itu materi yang disampaikan di contohkan kembali pada anak-anak termasuk anak yang memilki perilaku hiperaktif apabila

terjadinya perubahan perilaku terhadapnya maka peneliti memberikan pujian atau apresiasi.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan siklus I pertemuan kedua mulai tanggal 17-22 Februari 2020, tindakan yang dilakukan didasari pada siklus I pertemuan pertama dalam menyusun rencana perbaikan. Tindakan dan kegiatan proses pembelajaran yang dilakukan sama dengan halnya yang dilakukan pada pertemuan sebelumnya, hal ini dikarenakan dalam upaya menangani perilaku hiperaktif dibutuhkan pembiasaan untuk melatih perilaku sosialnya serta dengan pembiasaan penggunaan puzzle dapat membantu subjek mengurangi perilaku hiperaktifnya. Pada pertemuan keempat ini materi yang digunakan tentang perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Tiap-tiap kegiatan juga sama dilakukan pada setiap siklusnya, namun pada kegiatan inti di pertemuan ini subjek TA kembali tidak diikutsertakan dalam kegiatan berkelompok, hanya ditemani oleh salah satu guru untuk membantunya. Hal ini guna mengetahui sejauh mana ia bertanggung jawab atas dirinya dan terhadap tugas yang diberikan oleh guru.

3. Observasi

Hasil observasi menunjukkan bahwa penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle untuk menangani anak hiperaktif dicapai dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Hal ini meningkatkan dari penilaian TA dalam perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. TA mulai menunjukkan perilaku tanggung jawabnya melalui cara ia menyusun kepingan2 puzzle hingga selesai tanpa bantuan guru dan TA juga bertanggung jawab atas peralatan-

peralatan belajar yang digunakannya. Hasil pengamatan terhadap guru dalam mengajar secara keseluruhan juga dinyatakan cukup baik, dibuktikan selama penelitian terdapat perubahan perilaku pada subjek TA dari pencapaian perkembangan belum berkembang, mulai berkembang hingga berkembang sesuai harapan, indikator yang diharapkan oleh guru.

4. Refleksi

Berdasarkan pelaksanaan siklus II pertemuan keempat, perilaku TA dalam penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle sudah mencapai kemampuan perkembangan yang sesuai harapan. Hal ini dapat diketahui bahwa secara menyeluruh subjek TA menunjukkan peningkatan pada setiap pertemuannya, artinya TA sudah mampu menyesuaikan dirinya terhadap lingkungan.

Peningkatan perilaku anak sudah mencapai target yang telah ditentukan, maka penelitian dihentikan sampai siklus II. Walaupun pada siklus II pertemuan keempat ini, dua indikator masih menunjukkan penilaian mulai berkembang yakni dalam perilaku tenang dan dapat menunda keinginan. Hal ini dikarenakan dalam menangani perilaku anak hiperaktif agar bersikap tenang, anak belum bisa melakukan sendiri secara konsisten, ia harus didampingi serta dibimbing setiap saat. Karena apabila perilaku tersebut dapat ditangani maka perilaku lainnya juga dapat tercapai dengan baik. Untuk mengetahui sejauh mana perkembangan yang telah dicapai dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.7. Hasil Observasi Terhadap Perkembangan Perilaku

No	Indikator Pencapaian	Penilaian
1.	Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas	MB
2.	Anak tidak keluar kelas saat belajar	BSH
3.	Anak tidak berteriak didalam kelas	BSH
4.	Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan	BSH
5.	Sikap mau menunggu giliran	BSH
6.	Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara	MB
7.	Bersikap kooperatif dengan teman	BSH
8.	Bermain dengan teman	BSH
9.	Mengerjakan sesuatu hingga tuntas	BSH
10.	Merapikan atau membereskan pada tempat semula, mainan atau alat-alat tulis	BSH

Tabel 4.8. Data Keseluruhan Tingkat Pencapaian Perkembangan

No	Hasil	Penilaian	Jumlah Indikator
1.	Pra Tindakan	BB	10
		MB	-
		BSH	-
2.	Observasi Pertemuan Pertama	BB	7
		MB	3
		BSH	-

3.	Observasi Pertemuan Kedua	BB	4
		MB	5
		BSH	1
4.	Observasi Pertemuan Ketiga	BB	-
		MB	7
		BSH	3
5.	Observasi Pertemuan Keempat	BB	-
		MB	2
		BSH	8

B. Aktivitas Guru Dan Aktivitas Anak

No	Aktivitas Siklus I Pertemuan Pertama	
	Guru	Anak
1.	Guru mengintruksikan anak-anak untuk baris-berbaris, berikutnya kegiatan senam.	Anak-anak mengikuti instruksi dari guru dan senam bersama.
2.	Guru mengkondisikan kelas dengan mengucap salam, menyapa anak-anak, menanyakan kabar anak serta bernyanyi bersama.	Anak-anak menjawab salam dari guru, menjawab pertanyaan dari guru dan bernyanyi bersama guru.
3.	Guru memimpin membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari	Anak-anak mengikuti guru membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari
4.	Guru menjelaskan tentang perilaku yang mencerminkan sikap taat	Anak-anak mendengarkan penjelasan

	terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	dari guru.
5.	Guru mencontohkan perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan.	Anak-anak memperhatikan penjelasan dari guru dan mencontohkan
6.	Guru memberi instruksi untuk berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang.	Anak-anak mengikuti arahan guru.
7.	Guru membagikan media puzzle satu kelompok satu puzzle.	Anak-anak menerima media puzzle dari guru.
8.	Guru memberikan instruksi dan menjelaskan terkait puzzle.	Anak-anak mendengarkan dan mengikuti arahan dari guru.
9.	Guru memberikan pujian apabila anak-anak dapat menyelesaikan puzzle.	Anak-anak senang dan menerima pujian dari guru.
10.	Guru menayakan perasaan anak selama melakukan kegiatan hari ini.	Anak-anak senang menjawab pertanyaan dari guru.
11.	Guru menanyakan tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	Anak-anak menjawab pertanyaan dari guru.
12.	Guru meminta anak untuk mencontohkan kembali materi yang sudah dijelaskan.	Anak-anak melakukan apa yang diminta guru.
13.	Guru menginformasikan kegiatan untuk besok.	Anak-anak mendengarkan informasi yang disampaikan ibu guru.
14.	Guru memimpin membaca do'a akhir acara dan shalawat.	Anak-anak mengikuti guru dan bershalawat.

No	Aktivitas Siklus I Pertemuan Kedua	
	Guru	Anak
1.	Guru mengintruksikan anak-anak untuk baris-berbaris, berikutnya kegiatan senam.	Anak-anak mengikuti instruksi dari guru dan senam bersama.
2.	Guru mengkondisikan kelas dengan mengucap salam, menyapa anak-anak, menanyakan kabar anak serta bernyanyi bersama.	Anak-anak menjawab salam dari guru, menjawab pertanyaan dari guru dan bernyanyi bersama guru.
3.	Guru memimpin membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari	Anak-anak mengikuti guru membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari
4.	Guru menjelaskan tentang perilaku yang mencerminkan sikap sabra	Anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru.
5.	Guru mencontohkan perilaku yang mencerminkan sikap sabra	Anak memperhatikan penjelasan dari guru dan mencontohkan
6.	Guru memberikan berbagai tepuk semangat	Anak-anak mengikuti ibu guru
7.	Guru memberi instruksi untuk berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang.	Anak-anak mengikuti arahan guru.
8.	Guru membagikan media puzzle satu kelompok satu puzzle.	Anak-anak menerima media puzzle dari guru.
9.	Guru memberikan instruksi dan menjelaskan terkait puzzle.	Anak-anak mendengarkan dan mengikuti arahan dari guru.
10.	Guru memberikan pujian apabila anak-anak dapat menyelesaikan puzzle.	Anak-anak senang dan menerima pujian dari guru.

11.	Guru menanyakan perasaan anak selama melakukan kegiatan hari ini.	Anak-anak senang menjawab pertanyaan dari guru.
12.	Guru menanyakan tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	Anak-anak menjawab pertanyaan dari guru.
13.	Guru meminta anak untuk mencontohkan kembali materi yang sudah dijelaskan.	Anak-anak melakukan apa yang diminta guru.
14.	Guru menginformasikan kegiatan untuk besok.	Anak-anak mendengarkan informasi yang disampaikan ibu guru.
15.	Guru memimpin membaca do'a akhir acara dan shalawat.	Anak-anak mengikuti guru dan bershalawat.

No	Aktivitas Siklus II Pertemuan Ketiga	
	Guru	Anak
1.	Guru mengintruksikan anak-anak untuk baris-berbaris, berikutnya kegiatan senam.	Anak-anak mengikuti instruksi dari guru dan senam bersama.
2.	Guru mengkondisikan kelas dengan mengucapkan salam, menyapa anak-anak, menanyakan kabar anak serta bernyanyi bersama.	Anak-anak menjawab salam dari guru, menjawab pertanyaan dari guru dan bernyanyi bersama guru.
3.	Guru memimpin membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari	Anak-anak mengikuti guru membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari
4.	Guru menjelaskan tentang perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	Anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru.
5.	Guru mencontohkan perilaku yang	Anak-anak menirukan perilaku yang

	mencerminkan sikap kerja sama	mencerminkan sikap kerja sama
6.	Guru memberi instruksi untuk berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang.	Anak-anak mengikuti arahan guru.
7.	Guru membagikan media puzzle satu kelompok satu puzzle.	Anak-anak menerima media puzzle dari guru.
8.	Guru memberikan instruksi dan menjelaskan terkait puzzle.	Anak-anak mendengarkan dan mengikuti arahan dari guru.
9.	Guru memberikan pujian apabila anak-anak dapat menyelesaikan puzzle.	Anak-anak senang dan menerima pujian dari guru.
10.	Guru menyanyikan lagu "apa kabar" melalui gerakan	Anak-anak mengikuti ibu guru
11.	Guru menayakan perasaan anak selama melakukan kegiatan hari ini.	Anak-anak senang menjawab pertanyaan dari guru.
12.	Guru menanyakan tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	Anak-anak menjawab pertanyaan dari guru.
13.	Guru meminta anak untuk mencontohkan kembali materi yang sudah dijelaskan.	Anak-anak melakukan apa yang diminta guru.
14.	Guru menginformasikan kegiatan untuk besok.	Anak-anak mendengarkan informasi yang disampaikan ibu guru.
15.	Guru memimpin membaca do'a akhir acara dan shalawat.	Anak-anak mengikuti guru dan bershalawat.

No	Aktivitas Siklus II Pertemuan Keempat	
	Guru	Anak
1.	Guru mengintruksikan anak-anak untuk baris-berbaris, berikutnya kegiatan senam.	Anak-anak mengikuti instruksi dari guru dan senam bersama.
2.	Guru mengkondisikan kelas dengan mengucap salam, menyapa anak-anak, menanyakan kabar anak serta bernyanyi bersama.	Anak-anak menjawab salam dari guru, menjawab pertanyaan dari guru dan bernyanyi bersama guru.
3.	Guru memimpin membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari	Anak-anak mengikuti guru membaca surah-surah pendek dan do'a sehari-hari
4.	Guru menjelaskan tentang perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	Anak-anak mendengarkan penjelasan dari guru.
5.	Guru mencontohkan perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	Anak-anak menirukan perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama
6.	Guru memberi instruksi untuk berkelompok, satu kelompok terdiri dari 4 orang.	Anak-anak mengikuti arahan guru.
7.	Guru membagikan media puzzle satu kelompok satu puzzle.	Anak-anak menerima media puzzle dari guru.
8.	Guru memberikan instruksi dan menjelaskan terkait puzzle.	Anak-anak mendengarkan dan mengikuti arahan dari guru.
9.	Guru memberikan pujian apabila anak-anak dapat menyelesaikan puzzle.	Anak-anak senang dan menerima pujian dari guru.
10.	Guru menayakan perasaan anak	Anak-anak senang menjawab

	selama melakukan kegiatan hari ini.	pertanyaan dari guru.
11.	Guru menanyakan tentang kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini.	Anak-anak menjawab pertanyaan dari guru.
12.	Guru meminta anak untuk mencontohkan kembali materi yang sudah dijelaskan.	Anak-anak melakukan apa yang diminta guru.
13.	Guru menginformasikan kegiatan untuk besok.	Anak-anak mendengarkan informasi yang disampaikan ibu guru.
14.	Guru memimpin membaca do'a akhir acara dan shalawat.	Anak-anak mengikuti guru dan bershalawat.

C. Pembahasan Hasil Penelitian.

Berdasarkan hasil observasi, hasil penelitian pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya perubahan perilaku anak hiperaktif dengan menerapkan *social learning* melalui penggunaan puzzle di TK Thursina Aceh Tamiang. Perubahan perilaku tersebut terjadi pada setiap pertemuannya. Pada siklus I pertemuan pertama perkembangan sikap anak mengalami perubahan dari hasil pengamatan, berikut penjelesannya yaitu:

1. Hasil pengamatan yang dilakukan mengacu pada empat aspek perkembangan sosial yang terdiri dari 10 indikator, pada pra siklus setiap indikator menunjukkan hasil yang belum berkembang.
2. Setelah dilakukannya tindakan pada siklus I pertemuan pertama, perubahan perilaku terjadi pada aspek sosial pertama yaitu perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih

kedisiplinan. Dimna dalam aspek ini terdiri dari tiga indikator yaitu: anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas, anak tidak keluar kelas saat belajar, anak tidak berteriak didalam kelas dan pada tahap ini ketiga indikator menyatakan hasil yang mulai berkembang.

Dari hasil observasi tersebut, masih diperlukan tindakan selanjutnya agar setiap indikator mencapai nilai yang telah ditentukan dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Adapun kendala yang dihadapi pada siklus I pertemuan pertama ini, adalah keadaan kelas yang kurang tertib dan tidak tenang. Untuk itu guru beserta guru observer lainnya berdiskusi dalam menentukan tindakan-tindakan lain seperti lebih membuat suasana yang menyenangkan, menggunakan aneka tepuk semangat, bernyanyi dan memberikan reward berupa tindakan atau pujian lisan.

Berdasarkan uraian hasil observasi diatas, penelitian dilanjutkan pada pertemuan kedua. Pada pertemuan kedua ini penilaian berdasarkan aspek sosial yang kedua, yaitu Perilaku yang mencerminkan sikap sabar. Berikut penjelasannya dibawah ini:

1. Perilaku yang mencerminkan sikap sabar, indikator terdiri dari: bersikap tenang dan dapat menunda keinginan, sikap mau menunggu giliran, sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara. Pada pertemuan kedua ini ketiga indikator menyatakan hasil yang mulai berkembang.
2. Indikator pencapaian anak yang menyatakan anak tidak berteriak didalam kelas berdasarkan hasil penelitian pertemuan pertama, pada pertemuan kedua ini meningkat dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Penelitian dilanjutkan, namun dalam siklus II pertemuan ketiga guna memenuhi capaian indikator perkembangan lainnya. Penelitian ini berdasarkan penilaian aspek sosial yang ketiga yaitu, perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama. Berikut penjelasannya dibawah ini:

1. Perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama indikator terdiri dari: sikap kooperatif dengan teman dan mau bermain dengan teman. Pada siklus II pertemuan ketiga ini kedua indikator menyatakan hasil yang mulai berkembang.
2. Capaian indikator perkembangan anak lainnya yaitu anak tidak keluar kelas saat belajar didalam kelas berdasarkan hasil penelitian siklus I pertemuan pertama, pada siklus II pertemuan ketiga ini meningkat dengan kriteria berkembang sesuai harapan.
3. Capaian indikator perkembangan anak lainnya yaitu sikap anak yang mau menunggu giliran berdasarkan hasil penelitian siklus I pertemuan kedua, pada siklus II pertemuan ketiga ini meningkat dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Hasil selanjutnya pada siklus II pertemuan keempat, penelitian ini berdasarkan penilaian aspek sosial yang keempat yaitu, perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab. Berikut penjelasannya dibawah ini:

1. Perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab, indikator terdiri dari: mengerjakan sesuatu hingga tuntas, merapikan atau membereskan mainan atau alat-alat tulis pada tempat semula. Kedua indikator menyatakan hasil berkembang sesuai harapan.

2. Capaian indikator perkembangan anak lainnya yaitu Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara berdasarkan hasil penelitian siklus I pertemuan kedua, pada siklus II pertemuan keempat ini meningkat dengan kriteria berkembang sesuai harapan.
3. Capaian indikator perkembangan anak lainnya yaitu, bersikap kooperatif dengan teman dan bermain dengan teman berdasarkan hasil penelitian siklus II pertemuan ketiga, pada siklus II pertemuan keempat ini meningkat dengan kriteria berkembang sesuai harapan.

Hasil pencapaian perkembangan sosial anak dari setiap indikatornya pada siklus II pertemuan keempat diperoleh nilai pencapaian dengan kriteria berkembang sesuai harapan. Pencapaian ini sesuai yang diharapkan dalam penelitian ini.

Penelitian ini menjelaskan bahwa, *Social Learning* adalah teori belajar temuan Bandura yang menyatakan bahwa, sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modeling*). Setiap proses belajar (yang dalam hal ini terutama belajar sosial dengan menggunakan model) terjadi dalam urutan tahapan peristiwa yang meliputi :

- a. Tahap perhatian (*attention phase*);
- b. Tahap penyimpanan dalam ingatan (*retention phase*);
- c. Tahap reproduksi (*reproduction phase*);
- d. Tahap motivasi (*motivation phase*).

Menurut Dina Indriana puzzle adalah sebuah permainan untuk menyatukan pecahan kepingan untuk membentuk sebuah gambar atau tulisan

yang telah ditentukan. Puzzle memiliki keunggulan yakni memiliki bermacam-macam warna sehingga menarik minat anak untuk belajar dan meningkatkan daya tahan anak dalam belajar.

Menurut Marlina, Istilah ADHD diadaptasi dari bahasa Inggris yaitu *Attention Deficit Hiperaktif Disorder*. ADHD merupakan perilaku yang berkembang secara tidak sempurna dan timbul pada anak-anak dan orang dewasa. Perilaku yang dimaksud berupa kurang mampuan dalam hal menaruh perhatian, pengontrolan gerak hati serta pengendalian motorik. Keadaan demikian menjadi masalah bagi anak-anak (penderita) terutama dalam memusatkan perhatian terhadap pelajaran sehingga akan menimbulkan kesukaran didalam kelas.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka penerapan *social learning* melalui penggunaan puzzle untuk menangani anak hiperaktif dikatakan berhasil, oleh karenanya dapat meningkatkan kemampuan perkembangan sosial anak sesuai dengan harapan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan *social learnig* melalui penggunaan puzzle untuk menangani anak hiperaktif pada kelompok B di TK Thursina Aceh Tamiang, perilaku anak dapat ditangani dengan baik. Peningkatan kemampuan sosial nya dapat dilihat dari siklus I pertemuan pertama perubahan perilaku sosial terjadi 3 indikator menunjukkan perkembangan yang mulai berkembang. Siklus I pertemuan kedua meningkat menjadi 5 indikator mulai berkembang dan satu indikator meningkat menunjukkan perilaku berkembang sesuai harapan. Siklus II pertemuan ketiga menunjukkan 7 indikator mulai berkembang dan 3 indikator berkembang sesuai harapan. Siklus II pertemuan keempat mencapai hasil yang diharapkan 8 indikator menunjukkan berkembang sesuai harapan, namun dua indikator diantaranya masih mencapai perkembangan yang menyatakan mulai berkembang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut:

a. Bagi Guru

Sebagai alternatif dalam menangani anak hiperaktif, guna menambah wawasan bagi guru untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif dan inovatif.

b. Bagi Anak

Sangat bermanfaat dan dapat membantu anak dalam pencapaian proses belajarnya.

c. Bagi Peneliti

Memberi gambaran kepada orang lain dengan menerapkan teori *social learning* dengan penggunaan puzzle dapat menangani anak hiperaktif.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman Mulyono, 2012. *Anak Berkesulitan Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta
- Amiruddin, Nursanjaya, 2010. *Rancangan Penelitian dan Tindakan*, Bandung: Citra Pustaka Media Perintis.
- Arikunto Suharsimi, 2006. *Prosedur Penelitian*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad Azhar, 2008. *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aziz Safrudin, 2017. *Strategi Pembelajaran Aktif Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kalimedia.
- Azmira Via, 2014. *Anak Hiperaktif (memahami, mendeteksi therapy dan pola asuh yang tepat bisa memiliki anak hiperaktif)*, Yogyakarta: Redaksi Cemerlang.
- Marimbun Ervina, SR, 2015. *Mengenal ADHD (Attention Deficit Hiperactivity Disorder) Dan Penanganannya Pada Anak Sejak Dini*, (Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Hkbp Nommensen Vol. 1 No.1).
- Meliastari, 2012. *Mengurangi Hiperaktifitas Pada Anak Attention Deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD) Melalui Permainan Tradisional Teropa Tempurung*, (Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus Vol. 1 No.2).
- Morisson George S, 2017. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*, Jakarta: PT Indeks.
- Pardjono, dkk, 2007. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY.
- Sanjaya Wina, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: Kencana.
- Sari Maya, 2018. *Penerapan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Satuan Pengukuran Di Kelas V Min 2 Langsa*, Langsa:
- Subini Nini, 2012. *Psikologi Pembelajaran*, Yogyakarta: Mentari Pustaka.
- Sudaryono, 2010. *Metodologi Penelitian*, Depok: PT Raja Grafindo Persada.

- Suyadi, 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*, Yogyakarta: PT Pustaka Insan.
- Syah Muhibbin, 2003. *Psikologi Belajar*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Syahrum, Salim, 2015. *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Cipta Pustaka Media
- Yuliana Yusri, 2019. *Penerapan Metode Bernyanyi Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Awal Siswa Kelas 1 Sd Negeri 8 Langsa*, Langsa:
- Yuriestien Effiana, dkk, 2009. *Games Therapy Untuk Kecerdasan Bayi dan Balita*, Jakarta: PT Wahyu Media.
- Zuriah Nurul, 2013. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*, Jakarta: PT Bumi Aksara.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK THURSINA ACEH TAMIANG SIKLUS I****PERTEMUAN PERTAMA**

Semester / Minggu : II / II
Hari/ Tanggal : Senin / 27 Januari
Tema : Lingkungan Sosial
Sub Tema : Sekolah
Kelompok / Usia : B / 5 Tahun

KOMPETENSI INTI

- KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
- KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya dirumah, ditempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KOMPETENSI DASAR

- 1.1 Mempercayai adanya tuhan sebagai ciptaannya
- 2.1 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai
- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- 3.1 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.3 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.5 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.7 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.10 Memahami bahasa reseptif

Materi kegiatan

- 1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
- 2. Mengenal Allah melalui ciptaannya
- 3. Mengenalkan perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur kepada Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan

Puzzle bergambar

A. Pembukaan

Baris-berbaris

1. Bernyanyi
2. Do'a sebelum belajar
3. Menanyakan kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun pada anak
4. Berdiskusi tentang peraturan kelas
5. Berdiskusi bagaimana cara mentaati aturan sehari-hari

B. Inti

1. Guru menjelaskan perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
2. Guru mencontohkan perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
3. Menyusun kepingan puzzle gambar guru dan anak belajar tertib

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan anak

2. Memperkuat konsep tentang bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan secara bergantian
2. Berdo'a sebelum makan
3. Makan dan minum
4. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan setelah makan secara bergantian
5. Berdo'a setelah makan
6. main diluar

D. Penutup

1. Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini
2. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Do'a sebelum pulang
5. Shalawat

E. Rencana Penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1, 3.1	- Anak mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya - Anak terbiasa membaca do'a sehari-hari

FISIK MOTORIK	2.1, 3.3	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - anak dapat menirukan berbagai gerakan dalam kegiatan senam
KOGNITIF	3.5, 3.7	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengenal bagaimana sikap tertib - Anak dapat menyelesaikan Puzzle
BAHASA	3.10	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat melaksanakan perintah lebih kompleks
SOSIAL	2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa menyapa guru saat penyambutan - Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan - Sikap mau menunggu giliran - Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara
SENI	2.4	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyelesaikan puzzle dengan rapi

Langsa, 27 Januari 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Thursina

Mahasiswa

Lismayanti S.Pd

Intan Riyanti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK THURSINA ACEH TAMIANG SIKLUS I****PERTEMUAN KEDUA**

Semester / Minggu : II / II
Hari/ Tanggal : Senin / 3 Februari
Tema : Lingkungan Sosial
Sub Tema : Sekolah
Kelompok / Usia : B / 5 Tahun

KOMPETENSI INTI

- KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
- KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya dirumah, ditempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba); mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KOMPETENSI DASAR

- 1.2 Mempercayai adanya tuhan sebagai ciptaannya
- 2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 2.6 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 2.7 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari
untuk melatih kedisiplinan
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran,
mau mendengarkan ketika orang lain bicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.11 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai
- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- 3.2 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.4 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan
motorik kasar dan motorik halus
- 3.6 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.8 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah,
budaya, transportasi)
- 3.11 Memahami bahasa reseptif

Materi kegiatan

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenal Allah melalui ciptaannya
3. Mengenalkan perilaku yang mencerminkan sikap sabra

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur kepada Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan

Puzzle bergambar

A. Pembukaan

Baris-berbaris

1. Bernyanyi
2. Do'a sebelum belajar
3. Menanyakan kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun pada anak
4. Berdiskusi tentang perilaku yang mencerminkan sikap sabar

B. Inti

1. Guru menjelaskan perilaku yang mencerminkan sikap sabar
2. Guru mencontohkan perilaku yang mencerminkan sikap sabar
3. Menyusun kepingan puzzle gambar anak yang sedang mengantri

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan anak
2. Menguatkan konsep tentang bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap sabra

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan secara bergantian
2. Berdo'a sebelum makan
3. Makan dan minum
4. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan setelah makan secara bergantian
5. Berdo'a setelah makan
6. main diluar

D. Penutup

1. Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini
2. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Do'a sebelum pulang
5. Shalawat

E. Rencana Penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1, 3.1	- Anak mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya - Anak terbiasa membaca do'a sehari-hari
FISIK MOTORIK	2.1, 3.3	- Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - anak dapat menirukan berbagai

		gerakan dalam kegiatan senam
KOGNITIF	3.5, 3.7	- Anak mengenal perilaku sabar - Anak dapat menyelesaikan Puzzle
BAHASA	3.10	- Anak dapat melaksanakan perintah lebih kompleks
SOSIAL	2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12	- Terbiasa menyapa guru saat penyambutan - Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan - Sikap mau menunggu giliran - Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara
SENI	2.4	- Anak dapat menyelesaikan puzzle dengan rapi

Langsa, 3 Februari 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Thursina

Mahasiswa

Lismayanti S.Pd

Intan Riyanti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK THURSINA ACEH TAMIANG SIKLUS II****PERTEMUAN KETIGA**

Semester / Minggu : II / II
Hari/ Tanggal : Senin / 10 Februari
Tema : Lingkungan Sosial
Sub Tema : Sekolah
Kelompok / Usia : B / 5 Tahun

KOMPETENSI INTI

- KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetik, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
- KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya dirumah, ditempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba); mengumpulkan

informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KOMPETENSI DASAR

- 1.3 Mempercayai adanya tuhan sebagai ciptaannya
- 2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 2.8 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 2.9 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.11 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai
- 2.14 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- 3.3 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.5 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.7 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.9 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.12 Memahami bahasa reseptif

Materi kegiatan

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenal Allah melalui ciptaannya

3. Mengenalkan perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur kepada Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan

Puzzle bergambar

A. Pembukaan

Baris-berbaris

1. Bernyanyi
2. Do'a sebelum belajar
3. Menanyakan kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun pada anak
4. Berdiskusi tentang perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama

B. Inti

1. Guru menjelaskan perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama
2. Guru mencontohkan bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama
3. Menyusun kepingan puzzle gambar anak-anak yang sedang main bersama

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan anak

2. Memperkuat konsep tentang bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan secara bergantian
2. Berdo'a sebelum makan
3. Makan dan minum
4. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan setelah makan secara bergantian
5. Berdo'a setelah makan
6. main diluar

D. Penutup

1. Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini
2. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Do'a sebelum pulang
5. Shalawat

E. Rencana Penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1, 3.1	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya - Anak terbiasa membaca do'a sehari-hari

FISIK MOTORIK	2.1, 3.3	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - anak dapat menirukan berbagai gerakan dalam kegiatan senam
KOGNITIF	3.5, 3.7	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengenal perilaku saling kerja sama - Anak dapat menyelesaikan Puzzle
BAHASA	3.10	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat melaksanakan perintah lebih kompleks
SOSIAL	2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa menyapa guru saat penyambutan - Bersikap kooperatif dengan teman - Bermain dengan teman
SENI	2.4	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyelesaikan puzzle dengan rapi

Langsa, 10 Februari 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Thursina

Mahasiswa

Lismayanti S.Pd

Intan Riyanti

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN HARIAN (RPPH)**TK THURSINA ACEH TAMIANG SIKLUS II****PERTEMUAN KEEMPAT**

Semester / Minggu : II / II
Hari/ Tanggal : Senin / 17 Februari
Tema : Lingkungan Sosial
Sub Tema : Sekolah
Kelompok / Usia : B / 5 Tahun

KOMPETENSI INTI

- KI-1 Menerima ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu menghargai orang lain, mampu menyesuaikan diri, jujur, rendah hati dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, pendidik, dan teman.
- KI-3 Mengenali diri, keluarga, teman, pendidik, lingkungan sekitar, agama, teknologi, seni dan budaya dirumah, ditempat bermain dan satuan PAUD dengan cara : mengamati dengan indera (melihat, mendengar, menghidung, merasa, meraba);

mengumpulkan informasi; menalar; dan mengkomunikasikan melalui kegiatan bermain.

KOMPETENSI DASAR

- 1.4 Mempercayai adanya tuhan sebagai ciptaannya
- 2.4 Memiliki perilaku yang mencerminkan hidup sehat
- 2.10 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- 2.11 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- 2.12 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan
- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran, mau mendengarkan ketika orang lain bicara) untuk melatih kedisiplinan
- 2.13 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai
- 2.15 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
- 3.4 Mengenal kegiatan beribadah sehari-hari
- 3.6 Mengenal anggota tubuh, fungsi dan gerakannya untuk pengembangan motorik kasar dan motorik halus
- 3.8 Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- 3.10 Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, budaya, transportasi)
- 3.13 Memahami bahasa reseptif

Materi kegiatan

1. Do'a sebelum dan sesudah belajar
2. Mengenal Allah melalui ciptaannya

3. Mengenalkan perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Bersyukur kepada Allah
2. Mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan
3. Do'a sebelum belajar dan mengenal aturan masuk kedalam SOP pembukaan
4. Mencuci tangan sebelum dan sesudah makan

Alat dan Bahan

Puzzle bergambar

A. Pembukaan

Baris-berbaris

1. Bernyanyi
2. Do'a sebelum belajar
3. Menanyakan kabar, hari, tanggal, bulan dan tahun pada anak
4. Berdiskusi tentang erilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

B. Inti

1. Guru menjelaskan perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
2. Guru mencontohkan bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab
3. Menyusun kepingan puzzle gambar anak-anak yang sedang bergotong royong

Recalling

1. Menanyakan kegiatan apa saja yang telah dilakukan anak

2. Memperkuat konsep tentang bagaimana Perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab

C. Kegiatan Istirahat

1. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan sebelum makan secara bergantian
2. Berdo'a sebelum makan
3. Makan dan minum
4. Guru mengajak anak untuk mencuci tangan setelah makan secara bergantian
5. Berdo'a setelah makan
6. Main diluar

D. Penutup

1. Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini
2. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini
3. Menginformasikan kegiatan untuk besok
4. Do'a sebelum pulang
5. Shalawat

E. Rencana Penilaian

Aspek Perkembangan	KD	Indikator
NAM	1.1, 3.1	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mempercayai adanya tuhan melalui ciptaan-Nya - Anak terbiasa membaca do'a sehari-hari

FISIK MOTORIK	2.1, 3.3	<ul style="list-style-type: none"> - Anak terbiasa mencuci tangan sebelum dan sesudah makan - anak dapat menirukan berbagai gerakan dalam kegiatan senam
KOGNITIF	3.5, 3.7	<ul style="list-style-type: none"> - Anak mengenal sikap tanggung jawab - Anak dapat menyelesaikan Puzzle
BAHASA	3.10	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat melaksanakan perintah lebih kompleks
SOSIAL	2.5, 2.6, 2.7, 2.10, 2.12	<ul style="list-style-type: none"> - Terbiasa menyapa guru saat penyambutan - Mengerjakan tugas hingga tuntas - Merapikan atau membereskan pada tempat semula, mainan atau alat-alat tulis
SENI	2.4	<ul style="list-style-type: none"> - Anak dapat menyelesaikan puzzle dengan rapi

Langsa, 17 Februari 2020

Mengetahui

Kepala Sekolah TK Thursina

Mahasiswa

Lismayanti S.Pd

Intan Riyanti

Tabel 4.1. Perkembangan Perilaku Anak Hiperaktif Setelah Tindakan Pada Siklus I Pertemuan 1

No	Aspek Perilaku	Indikator Yang Diamati	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas - Anak tidak keluar kelas saat belajar - Anak tidak berteriak didalam kelas 		<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ 		
2.	Perilaku yang mencerminkan sikap sabar	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan - Sikap mau menunggu giliran - Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ ✓ 			
3.	Perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap kooperatif dengan teman - Bermain dengan teman 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ 			
4.	Perilaku yang mencerminkan sikap tanggung	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan sesuatu hingga tuntas - Merapikan atau 	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ✓ 			

	jawab	membereskan pada tempat semula, mainan atau alat-alat tulis				
--	--------------	---	--	--	--	--

Tabel 4.2. Perkembangan Perilaku Anak Hiperaktif Setelah Tindakan Pada Siklus I Pertemuan 2

No	Aspek Perilaku	Indikator Yang Diamati	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas - Anak tidak keluar kelas saat belajar - Anak tidak berteriak didalam kelas 		✓		
2.	Perilaku yang mencerminkan sikap sabra	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan - Sikap mau menunggu giliran - Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara 		✓		
3.	Perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap kooperatif dengan teman - Bermain dengan teman 	✓			
4.	Perilaku yang mencerminkan sikap	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan sesuatu hingga tuntas - Merapikan atau 	✓			

	tanggung jawab	membersihkan pada tempat semula, mainan atau alat-alat tulis				
--	-----------------------	--	--	--	--	--

Tabel 4.3. Perkembangan Perilaku Anak Hiperaktif Setelah Tindakan Pada Siklus II Pertemuan 3

No	Aspek Perilaku	Indikator Yang Diamati	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas - Anak tidak keluar kelas saat belajar - Anak tidak berteriak didalam kelas 		✓	✓	
2.	Perilakuyang mencerminkan sikap sabar	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan - Sikap mau menunggu giliran - Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara 		✓	✓	
3.	Perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap kooperatif dengan teman - Bermain dengan teman 		✓		
4.	Perilaku yang	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan sesuatu 		✓		

	mencerminkan sikap tanggung jawab	<p>hingga tuntas</p> <ul style="list-style-type: none"> - Merapikan atau membereskan pada tempat semula, mainan atau alat-alat tulis 		✓		
--	--	---	--	---	--	--

Tabel 4.4. Perkembangan Perilaku Anak Hiperaktif Setelah Tindakan Pada Siklus II Pertemuan 4

No	Aspek Perilaku	Indikator Yang Diamati	Aspek Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
1.	Perilaku yang mencerminkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari untuk melatih kedisiplinan	<ul style="list-style-type: none"> - Anak tidak berlarian atau memanjat didalam kelas - Anak tidak keluar kelas saat belajar - Anak tidak berteriak didalam kelas 		✓	✓	
2.	Perilaku yang mencerminkan sikap sabra	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap tenang dan dapat menunda keinginan - Sikap mau menunggu giliran - Sikap mau mendengarkan ketika orang lain bicara 		✓	✓	
3.	Perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama	<ul style="list-style-type: none"> - Bersikap kooperatif dengan teman - Bermain dengan teman 			✓	✓

4.	Perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan sesuatu hingga tuntas - Merapikan atau membereskan pada tempat semula, mainan atau alat-alat tulis 			✓	
					✓	

Lampiran I

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 1

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> i. Baris-berbaris ii. Memberi salam iii. Membaca surah dan do'a sehari-hari iv. Menanyakan kabar anak 		
II	Inti <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan tentang sikap taat terhadap aturan sehari-hari sebagai bentuk dalam melatih kedisiplinan b. Guru mencontohkan bagaimana sikap taat terhadap aturan sehari-hari c. Menyusun potongan puzzle gambar guru dan anak belajar dengan tertib 		
III	Penutup <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan kepada anak bagaimana 		

	perasaan hari ini b. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini c. Menginformasikan kegiatan untuk besok d. Do'a sebelum pulang e. Shalawat		
--	--	--	--

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus I Pertemuan 2

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan a. Baris-berbaris b. Memberi salam c. Membaca surah dan do'a sehari-hari d. Menanyakan kabar anak		
II	Inti a. Guru menjelaskan perilaku yang mencerminkan sikap sabar b. Guru mencontohkan perilaku yang mencerminkan sikap sabar c. Menyusun kepingan puzzle gambar anak yang sedang mengantri		
III	Penutup a. Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini b. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini		

	<ul style="list-style-type: none"> c. Menginformasikan kegiatan untuk besok d. Do'a sebelum pulang e. Shalawat 		
--	---	--	--

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 3

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> a. Baris-berbaris b. Memberi salam c. Membaca surah dan do'a sehari-hari d. Menanyakan kabar anak 		
II	Inti <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama b. Guru mencontohkan bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama c. Menyusun kepingan puzzle gambar anak-anak yang sedang main bersama 		
III	Penutup <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini b. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini 		

	<ul style="list-style-type: none"> c. Menginformasikan kegiatan untuk besok d. Do'a sebelum pulang e. Shalawat 		
--	---	--	--

Lembar Observasi Aktivitas Guru Siklus II Pertemuan 4

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan <ul style="list-style-type: none"> a. Baris-berbaris b. Memberi salam c. Membaca surah dan do'a sehari-hari d. Menanyakan kabar anak 		
II	Inti <ul style="list-style-type: none"> a. Guru menjelaskan perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab b. Guru mencontohkan bagaimana perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab c. Menyusun kepingan puzzle gambar anak-anak yang sedang bergotong royong 		
III	Penutup <ul style="list-style-type: none"> d. Guru menanyakan kepada anak bagaimana perasaan hari ini e. Guru menanyakan kembali kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini 		

	f. Menginformasikan kegiatan untuk besok g. Do'a sebelum pulang h. Shalawat		
--	---	--	--

Lampiran 2

Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan 1

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan a. Anak Baris-berbaris b. Anak Memberi salam c. Anak Membaca surah dan do'a sehari-hari		
II	Inti a. Anak mendengarkan penjelasan guru tentang sikap taat terhadap aturan sehari-hari sebagai bentuk dalam melatih kedisiplinan b. Anak mencontohkan sikap taat terhadap aturan sehari-hari c. Anak menyusun potongan puzzle gambar guru dan anak belajar dengan tertib		
III	Penutup a. Anak membaca doa sebelum pulang b. Bernyanyi		

	c. Shalawat		
--	-------------	--	--

Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus I Pertemuan 2

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan a. Anak Baris-berbaris b. Anak Memberi salam c. Anak Membaca surah dan do'a sehari-hari		
II	Inti a. Anak mendengarkan penjelasan dari guru mengenai perilaku yang mencerminkan sikap sabar b. Anak menirukan perilaku yang mencerminkan sikap sabar c. Anak menyusun kepingan puzzle gambar anak yang sedang mengantri		
III	Penutup a. Anak membaca doa sebelum pulang b. Bernyanyi c. Shalawat		

Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 3

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan a. Anak Baris-berbaris b. Anak Memberi salam c. Anak Membaca surah dan do'a sehari-hari		
II	Inti a. Anak mendengarkan penjelasan guru mengenai perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama b. Anak menirukan perilaku yang mencerminkan sikap kerja sama c. Anak menyusun kepingan puzzle gambar anak-anak yang sedang main bersama		
III	Penutup a. Anak membaca doa sebelum pulang b. Bernyanyi c. Shalawat		

Lembar Observasi Aktivitas Anak Siklus II Pertemuan 4

No	Item yang Diamati	Penilaian	
		Ya	Tidak
I	Pembukaan a. Anak Baris-berbaris b. Anak Memberi salam c. Anak Membaca surah dan do'a sehari-hari		
II	Inti a. Anak mendengarkan penjelasan dari guru mengenai perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab b. Anak menirukan perilaku yang mencerminkan sikap tanggung jawab c. Anak menyusun kepingan puzzle gambar anak-anak yang sedang bergotong royong		
III	Penutup a. Anak membaca doa sebelum pulang b. Bernyanyi c. Shalawat		

Lampiran Dokumentasi







