

LAMPIRAN A DATA OBSERVASI PER SESI

Lampiran A.1 Data Observasi Per Sesi Subjek BM

Subjek	Sesi	Fase <i>Baseline</i>	Fase <i>Intervensi</i>
BM	1	8	
	2	9	
	3		11
	4		12
	5		13
	6		13
	7		14
	8		15
	9		16
	10		17

Lampiran A.2 Data Observasi Per Sesi Subjek DS

Subjek	Sesi	Fase <i>Baseline</i>	Fase <i>Intervensi</i>
DS	1	7	
	2	7	
	3	8	
	4	8	
	5		10
	6		11
	7		12
	8		12
	9		13
	10		15

Lampiran A.3 Data Observasi Per Sesi Subjek AM

Subjek	Sesi	Fase <i>Baseline</i>	Fase <i>Intervensi</i>
AM	1	6	
	2	7	
	3	7	
	4	8	
	5	8	
	6		11
	7		12
	8		12
	9		14
	10		15

Lampiran A.4 Data Observasi Per Sesi Subjek JS

Subjek	Sesi	Fase <i>Baseline</i>	Fase <i>Intervensi</i>
JS	1	6	
	2	7	
	3	7	
	4	8	

Subjek	Sesi	Fase <i>Baseline</i>	Fase <i>Intervensi</i>
	5	8	
	6	8	
	7		12
	8		14
	9		15
	10		16

Lampiran A.5 Data Observasi Per Sesi Subjek SS

Subjek	Sesi	Fase <i>Baseline</i>	Fase <i>Intervensi</i>
SS	1	7	
	2	7	
	3	8	
	4	8	
	5	8	
	6	9	
	7	9	
	8	9	
	9		14
	10		15



LAMPIRAN B
DOKUMENTASI PENELITIAN DI TK KYOMOON GRACE

Lampiran B.1 Dokumentasi pelaksanaan penelitian di TK Kyomoon Grace



Lampiran B.2 Dokumentasi kegiatan penelitian bersama anak di kelas



Lampiran B.3 Dokumentasi keterlibatan anak selama pelaksanaan penelitian



BUKU CERITA BERGAMBAR

KETERAMPILAN SOSIAL

Pendekatan Sosial Kognitif



Media cerita bergambar untuk anak usia 5-6 tahun

TK Kyomoon Grace

Berbagi • Empati • Kerja Sama • Taat Aturan • Memecahkan Masalah

PENGANTAR CERITA

Buku ini membantu anak usia 5-6 tahun membangun keterampilan sosial melalui cerita, gambar, pertanyaan, dan praktik langsung.

Anak belajar dari situasi yang dekat dengan kehidupan di sekolah. Mereka mengamati tindakan tokoh, menghubungkannya dengan pengalaman sendiri, membandingkan perasaan serta pilihan, lalu mencoba solusi melalui permainan peran.

Setiap cerita memuat konflik sosial sederhana, hubungan sebab-akibat, dan penyelesaian yang dapat dipraktikkan. Guru tidak perlu langsung memberi jawaban. Beri kesempatan kepada anak untuk berpikir, menjelaskan alasan, mendengarkan sudut pandang teman, dan memperbaiki pemahamannya.

Buku ini menstimulasi lima keterampilan sosial: berbagi atau bergiliran, empati, kerja sama, kepatuhan terhadap aturan, dan pemecahan masalah sosial sederhana.

AMATI • HUBUNGKAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

PANDUAN GURU

Satu cerita dapat digunakan sekitar 30 menit.

1

Orientasi

Tunjukkan ilustrasi. Minta anak menyebutkan tokoh, benda, tindakan, dan ekspresi yang terlihat.

2

Baca interaktif

Bacakan cerita perlahan. Berhenti pada bagian konflik agar anak dapat memperkirakan kejadian berikutnya.

3

Hubungkan pengalaman

Tanyakan pengalaman serupa: "Pernahkah kamu mengalami hal seperti ini?"

4

Bandingkan perspektif

Ajak anak membandingkan perasaan, kebutuhan, pilihan, serta akibat bagi setiap tokoh.

5

Bermain peran

Anak mempraktikkan respons sosial dengan teman menggunakan benda dan situasi yang konkret.

6

Umpan balik

Minta anak menjelaskan alasan. Tegaskan solusi yang adil, aman, dan menghargai teman.

Peran guru adalah memfasilitasi anak untuk mengamati, berpikir, membandingkan, mencoba, dan menjelaskan. Hindari memberi jawaban terlalu cepat.

PETA ISI DAN INDIKATOR

Setiap cerita memuat situasi konkret, konflik sederhana, pilihan, akibat, dan praktik.

Cerita	Keterampilan sosial
1. Tanda di Taman	Kepatuhan terhadap aturan
2. Balok Kita	Berbagi atau bergiliran; kerja sama
3. Sinta Sedih	Empati atau respons prososial
4. Bermain Bersama Dani	Empati; kerja sama
5. Menunggu Giliran	Berbagi atau bergiliran
6. Meminta Maaf	Pemecahan masalah sosial sederhana
7. Berani Bertanya	Pemecahan masalah sosial sederhana
8. Mainan Kembali Rapi	Kepatuhan terhadap aturan; kerja sama

ALUR BERPIKIR DALAM SETIAP CERITA

1. Anak mengamati simbol dan tindakan.
2. Anak menghubungkan cerita dengan pengalaman awal.
3. Anak membandingkan pilihan, perasaan, dan akibat.
4. Anak mencoba solusi melalui permainan peran.
5. Anak menceritakan pemahaman dan menerapkannya di kelas.

DAFTAR CERITA

1 Tanda di Taman

2 Balok Kita

3 Sinta Sedih

4 Bermain Bersama Dani

5 Menunggu Giliran

6 Meminta Maaf

7 Berani Bertanya

8 Mainan Kembali Rapi

Tanda di Taman



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Doni membawa kertas bekas. Ia hampir meletakkannya di dekat bangku karena tempat sampah terasa jauh. Doni melihat tanda bergambar dan memperhatikan taman yang bersih. Ia berpikir, “Apa yang terjadi jika semua orang membuang sampah sembarangan?” Doni lalu memasukkan kertas ke tempat sampah.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Mengapa taman memiliki aturan membuang sampah?

COBA: Tunjukkan tindakan yang benar saat menemukan sampah.

Balok Kita



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Bima ingin memakai semua balok untuk menaranya. Raka tidak mendapat balok dan tidak dapat ikut membangun. Bima melihat wajah Raka, lalu membandingkan dua pilihan: menyimpan semua balok atau berbagi. Mereka membagi balok dan membangun menara yang lebih besar bersama.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Apa yang dirasakan Raka ketika tidak mendapat balok?

COBA: Bagilah balok dan tentukan tugas setiap teman.

Sinta Sedih



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Menara Sinta jatuh. Teman-temannya semula ingin terus bermain. Setelah melihat wajah dan air mata Sinta, mereka bertanya apa yang terjadi. Mereka memahami bahwa Sinta membutuhkan bantuan, lalu menenangkan dan menyusun kembali balok bersama.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Bagaimana kamu tahu Sinta sedang sedih?

COBA: Peragakan cara menghibur dan membantu teman.

Bermain Bersama Dani



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Dani ingin ikut bermain, tetapi cara permainan membuatnya sulit bergerak bersama teman. Anak-anak membandingkan kebutuhan masing-masing. Mereka mengubah jalur dan aturan agar Dani dapat ikut. Semua anak kemudian menikmati permainan.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Apa yang perlu diubah agar Dani dapat ikut bermain?

COBA: Buat aturan permainan yang dapat diikuti semua teman.

Menunggu Giliran



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Doni ingin segera meluncur dan hampir maju ke depan. Alya menunjukkan bahwa beberapa teman sudah menunggu lebih dahulu. Doni menghitung urutan, memahami bahwa semua anak mempunyai hak yang sama, lalu berdiri pada tempatnya hingga giliran tiba.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Apa akibatnya jika Doni menyerobot antrian?

COBA: Susun urutan dan praktikkan menunggu giliran.

Meminta Maaf



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Dani berlari di kelas dan menyenggol balok Raka hingga jatuh. Raka sedih karena bangunannya rusak. Dani memahami hubungan antara tindakannya dan perasaan Raka. Ia meminta maaf, mendengarkan Raka, lalu membantu membangun kembali.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Apa yang dapat dilakukan Dani untuk memperbaiki keadaan?

COBA: Peragaan meminta maaf dan menawarkan bantuan.

Berani Bertanya



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Doni belum memahami aturan permainan baru. Ia mencoba dengan cara lama, tetapi permainan menjadi tidak tertib. Doni bertanya kepada guru dan mendengarkan penjelasan teman. Setelah mencoba kembali, ia menemukan cara bermain yang tepat.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Mengapa bertanya dapat membantu menyelesaikan masalah?

COBA: Ucapkan pertanyaan dengan sopan ketika belum paham.

Mainan Kembali Rapi



AMATI • HUBUNGAN • BANDINGKAN • COBA • CERITAKAN

Setelah bermain, mainan bercampur di lantai. Alya ingin meninggalkannya, tetapi teman-temannya kesulitan menemukan tempat berjalan. Mereka mengelompokkan mobil, balok, dan boneka, lalu mengembalikan setiap mainan ke tempatnya sesuai kesepakatan kelas.

AYO BERPIKIR

PIKIRKAN: Apa akibatnya jika mainan tidak dirapikan?

COBA: Kelompokkan mainan dan rapikan bersama.

TERIMA KASIH

TELAH MEMBACA

SELESAI

Mari menerapkan keterampilan sosial dalam kegiatan sehari-hari.

Amati • Hubungkan • Bandingkan • Coba • Ceritakan

Berbagi • Empati • Kerja Sama • Taat Aturan • Memecahkan Masalah