

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Prosedur dan Hasil Penelitian

1. Prosedur Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan memiliki beberapa prosedur antara lain:

a. Persiapan Penelitian

Pada persiapan penelitian dilakukan dua langkah kegiatan yaitu:

- 1) Studi literatur yaitu mengkaji teori-teori yang berhubungan dengan pembelajaran menggunakan metode bermain peran, kemampuan sosial.
- 2) Studi awal tentang pelaksanaan pembelajaran kemampuan sosial atau kecerdasan interpersonal di kelompok usia 4-5 tahun yang saat ini sedang berlangsung. Studi ini dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran dan pemilihan model pembelajaran yang tepat oleh guru dalam menyampaikan materi terutama ditekankan pada aspek:
 - a) Kemampuan guru dalam memilih model dan metode pembelajaran.
 - b) Aktivitas anak pada saat mengikuti pembelajaran.
 - c) Pemanfaatan media pembelajaran.
 - d) Hasil yang diperoleh anak setelah mengikuti pembelajaran.

Banyak kendala yang dihadapi guru dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Guru harus bisa mencari metode yang tepat sehingga anak dapat dengan mudah menyerap dan menerapkan kemampuan sosial yang telah mereka peroleh. Guru juga harus memiliki kemauan yang kuat untuk menjalankan perannya sebagai seorang pendidik sehingga metode pembelajaran yang dipilih akan dapat terlaksana dengan baik. Kemampuan sosial membutuhkan metode pembelajaran yang melibatkan anak untuk langsung mempraktekkan apa yang kita maksud sehingga anak dapat dengan mudah memahami dan melaksanakannya. Kemampuan sosial dapat juga dilakukan dengan pembiasaan, dengan seringnya mereka menerapkan maka akan terbiasa untuk melakukan.

b. Perencanaan (*planning*)

Tahap perencanaan ini peneliti bersama dengan observer atau teman sejawat menyusun semua langkah tindakan secara rinci mulai dari indikator yang akan dicapai dan disesuaikan dengan kurikulum yang ada, menyusun Rancangan Kegiatan Mingguan (RKM), Rencana Kegiatan Pembelajaran (RKP), menyediakan media atau alat peraga yang akan digunakan. Menentukan tema yang akan diajarkan, mengalokasi waktu serta tehnik observasi dan evaluasi.

c. Aksi atau Pelaksanaan Tindakan (*acting*)

Mengimplementasikan pelaksanaan pembelajaran dari semua rencana yang dibuat yaitu kegiatan yang harus dilakukan berikutnya. Kegiatan yang dilaksanakan dengan menerapkan metode bermain peran dengan terfokus pada kemampuan sosial anak sesuai dengan rencana yang telah disepakati bersama sebelumnya dengan teman sejawat. Hal ini dilakukan untuk memperlancar pelaksanaan pembelajaran yang telah direncanakan sehingga memperoleh hasil dan mencapai tujuan yang diharapkan.

d. Observasi (*observing*)

Observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data, yang berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat. Data yang akan dikumpulkan adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dikumpulkan melalui observasi dan tanya jawab serta mengambil tafsiran secara benar, sedangkan data kuantitatif yaitu data yang dianalisis dengan menggunakan angka-angka dan dengan menggunakan presentasi. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi ini peneliti tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi peneliti bisa dibantu oleh pengamat dari luar (teman sejawat atau pakar).

Peran peneliti yaitu sebagai pelaksana penerapan tindakan yang telah direncanakan, sedangkan peran teman sejawat disini adalah sebagai observer yang melakukan pengamatan langsung terhadap pelaksanaan penerapan tindakan yang dilakukan oleh peneliti. Pengamatan-pengamatan yang dilakukan oleh teman sejawat sebagai berikut:

- a. Respon anak terhadap pembelajaran yang diberikan oleh peneliti.
- b. Kekurangan dan kelebihan dalam menerapkan metode bermain peran.

Pengamatan yang dilakukan teman sejawat lebih terfokus pada bagaimana menerapkan metode bermain peran sesuai dengan RKP yang telah dibuat dan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Sehingga data yang dikumpulkan dapat menjadi bahan refleksi untuk melakukan kaji ulang dan pada siklus berikutnya dapat diperbaiki dan juga memfokuskan pengamatan terhadap kemampuan sosial anak apakah mengalami perubahan atau tidak.

- e. Refleksi (*reflecting*)

Tahap ini merupakan tahap untuk mengkaji ulang dan perenungan atau refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan yang berkenaan dengan kekurangan dan kelebihan yang dialami pada saat menerapkan metode bermain peran tersebut. Selain itu juga dilakukan

refleksi mengenai proses penerapan metode bermain peran mulai dari awal sampai akhir pembelajaran, kemampuan dalam menerapkan metode bermain peran, situasi dan kondisi selama proses pembelajaran berlangsung.

Refleksi dilakukan pada saat pelaksanaan tindakan selesai dilaksanakan dengan cara berdiskusi antara peneliti dengan teman sejawat. Setelah dilaksanakannya refleksi, menuju pada tahap merekonstruksi kembali rencana tindakan baru yang akan dilakukan pada tahap berikutnya. Tahapan ini dilakukan terus menerus pada siklus pertama sampai seterusnya hingga menghasilkan pola yang ideal dalam penerapan metode bermain peran.

2. Hasil Penelitian

a. Implementasi Siklus Pertama

Hasil observasi yang diperoleh melalui penjajakan yang dilakukan di PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang akan digunakan sebagai pertimbangan untuk menyusun perencanaan tindakan pada penerapan metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial pada anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang.

Guru yang dijadikan observer adalah guru yang mengajar pada kelompok usia 4-5 tahun. Meskipun tidak begitu memahami tentang metode bermain peran, tetapi guru yang bersangkutan pernah menerapkan metode bermain peran meskipun hanya satu dua kali dilakukan. Hanya saja guru tersebut belum begitu memahami tentang desain penelitian yang akan digunakan yang juga akan melibatkan dirinya.

Peneliti dan observer merasa perlu menyamakan pandangan dan pemahaman tentang metode bermain peran dan desain penelitian yang akan digunakan. Pertama-tama yang peneliti dan observer lakukan adalah mendiskusikan tentang apa yang akan dilakukan baik mengenai metode pembelajaran, desain maupun tujuan dari penelitian tersebut, memberikan pembekalan kepada guru atau observer agar terjadi satu pemikiran dalam penelitian ini. Kegiatan diskusi ini dilakukan diluar jam efektif selama \pm 3 jam tatap muka. Setelah calon observer memahami semuanya, baik tentang metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial, metodologi pembelajaran, tujuan penelitian dan tentang tugas dari observer yaitu observer melakukan observasi terhadap aktivitas anak dan guru selama proses pembelajaran untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan dalam proses pembelajaran sebagai acuan untuk perbaikan.

Langkah selanjutnya observer dan peneliti melakukan kesepakatan untuk menentukan waktu diskusi berikutnya untuk membuat rancangan pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi yang telah dilakukan, diperoleh hasil berupa rancangan kegiatan pembelajaran siklus pertama yang akan dijabarkan pada point deskripsi hasil.

b. Deskripsi Hasil Siklus Pertama

1) Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan untuk siklus pertama dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu dari tanggal 21 sampai dengan 22 April 2014, setiap pertemuannya dilakukan mulai pukul 07.³⁰ wib sampai dengan 11.⁰⁰ wib. Tema yang digunakan dalam siklus pertama ini adalah lingkungan dengan sub tema keluargaku. Model pembelajaran yang digunakan adalah model sentra dan metode yang digunakan adalah metode bermain peran, pemberian tugas, tanya jawab, demonstrasi, bercerita.

Sumber atau bahan dan alat yang digunakan dalam siklus pertama ini adalah perlengkapan ruang tamu (meja kursi), perlengkapan kamar (tempat tidur, cermin), perlengkapan dapur (mainan masak-masakan), perlengkapan kamar mandi, balok, kertas bergambar dan pensil warna.

2) Pelaksanaan Tindakan dan Hasil Observasi

a) Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pembelajaran diawali dengan:

1. Pijakan lingkungan

Pijakan lingkungan diawali dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran sentra bermain peran dan menata ruang sesuai dengan densitas main dan jumlah anak. Menyapa anak yang baru tiba kemudian untuk melatih rasa percaya diri anak, guru mengajak anak untuk beraktivitas fisik dengan memperagakan cara ibu menyapu rumah. Saat anak melakukan aktivitas tersebut, guru mengamati anak apakah rasa percaya diri anak telah berkembang dengan baik atau belum, selain itu guru juga mengamati kemandirian anak. dari hasil pengamatan tersebut, terlihat masih banyak anak yang kemandirian dan rasa percaya dirinya masih kurang. Masih banyak anak yang malu-malu saat memperagakan bahkan masih ada anak yang sama sekali tidak mau memperagakannya.

2. Pijakan sebelum main

Pijakan sebelum main anak duduk membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan bernyanyi), kemudian guru mengajak anak untuk bercerita singkat tentang kegiatan apa yang tidak mereka sukai di rumah. Misalnya anak tidak suka saat disuruh ibu mandi.

Kemudian guru dan anak melakukan tanya jawab tentang masalah-masalah yang telah disebutkan oleh anak.

Saat anak-anak bercerita terlihat banyak sekali masalah-masalah sosial yang terjadi pada anak selama mereka berada di rumah, seperti dimarah mama karena tidak mau pulang saat bermain, tidak mau mandi, tidak mau tidur siang, tidak mau makan, tidak mau belajar, dimarah mama saat minta uang, berkelahi dengan kakak atau adik. Setelah kegiatan bercerita, kegiatan memasuki langkah pertama dalam proses metode bermain peran.

Langkah pertama pemilihan masalah, guru memilih salah satu atau beberapa masalah yang diangkat dari kehidupan anak yang telah mereka sebutkan. Misalnya dimarah mama saat tidak mau mandi, kemudian memainkan masalah tersebut dalam bentuk drama peran.

Langkah kedua pemilihan peran, guru menyebutkan peran-peran yang akan anak mainkan, kemudian guru menawarkan kepada anak peran yang mereka ingin mainkan kemudian guru mendeskripsikan atau menjelaskan kepada anak karakter masing-masing peran dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain. Saat guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan bermain peran dan memperagakan saat anak beraktivitas di rumah. Anak terlihat sangat bersemangat dan saat guru menawarkan peran

kepada anak-anak, hampir semua anak menyebutkan peran yang mereka inginkan.

Langkah ketiga menyusun tahap-tahap bermain peran, guru menyiapkan dialog/ skenario sederhana dan guru akan merangsang kemampuan bahasa anak dengan memberikan pancingan-pancingan sehingga anak dapat menciptakan dialog sendiri.

Langkah keempat menyiapkan pengamat, pengamat dari permainan drama peran ini adalah semua anak yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Apabila semua anak terlibat, maka yang menjadi pengamat anak yang belum mendapat giliran bermain. Langkah kelima dan seterusnya akan dilanjutkan pada pijakan selanjutnya.

3. Pijakan selama main

Langkah kelima pemeranan, memberi waktu lamanya main (\pm 60 menit) kepada anak untuk mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario permainan. Saat permainan akan dimulai hanya 2 orang anak dari 10 anak yang bersedia maju ke depan untuk mulai permainan, sedangkan 8 anak lainnya tidak mau maju ke depan dan tidak mau bermain. Alasannya bermacam-macam ada yang malu, tidak mau dan takut.

Meskipun telah dibujuk dan diberi semangat atau suport tetap saja anak-anak tersebut tidak mau hanya ada 3 orang anak yang kemudian bersedia meskipun masih malu-malu. Permainan tetap dijalankan meskipun hanya dengan 5 orang anak, dengan harapan ke 5 anak yang belum mau ikut bermain akan termotivasi dan terpancing untuk ikut bermain.

Setelah melihat teman-temannya bermain, secara perlahan-lahan ke 5 anak yang belum mau bermain akhirnya ikut bermain. Permainan akhirnya berjalan, meskipun tidak sesuai dengan yang diharapkan. Dari ke 10 anak yang tampil hanya 2 orang yang mau bersuara, yang ke 8 anak hanya mau berdiri mengikuti alur cerita tanpa mau mengucapkan kalimat yang diajarkan guru, mereka hanya mau melakukan beberapa kegiatan saja.

Setelah permainan drama peran selesai dimainkan anak diajak untuk melakukan densitas main selanjutnya yaitu kegiatan individu dengan mewarnai gambar foto keluarga dan tugas kelompok membuat bentuk rumah dari balok dengan waktu (\pm 30 menit). Saat anak sedang bermain, guru mencoba untuk menggali kemampuan anak dengan memberikan rangsangan-rangsangan sehingga memperluas bahasa anak. Guru mendampingi dan membimbing anak yang mendapat kesulitan, meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan teman

sebayu. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak.

Pada saat anak bermain peran, terlihat kemampuan kerjasama anak masih sangat kurang. Hal tersebut disebabkan karena kepercayaan diri anak yang masih rendah, sehingga proses bermain kurang berjalan dengan baik. Alur cerita dalam permainan drama peran pada siklus pertama ini adalah menceritakan anak yang suka membantah perkataan orang tua dan diceritakan dampak dari perbuatan tersebut. Seperti yang diceritakan dalam permainan tersebut, Fahri yang saat asyik bermain tanpa disadari hari sudah sore dan ibu memanggilnya untuk segera pulang dan segera mandi. Namun, karena Fahri merasa masih asyik bermain, Fahri pun membantah perintah ibunya dan tidak mau pulang dan mandi. Akhirnya hari sudah hampir malam, setelah teman-teman Fahri berangsur-angsur pulang, Fahri pun akhirnya ikut pulang. Ibu menyuruh Fahri untuk segera mandi, tetapi Fahri tetap tidak mau. Akibatnya, saat malam tiba saat Fahri mau tidur seluruh tubuh Fahri gatal semua karena kotoran pada tubuh Fahri saat bermain tadi masih menempel bersamaan dengan baju yang masih Fahri pakai. Akibatnya, tidur Fahri pun tidak nyenyak dan saat di sekolah Fahri jadi mengantuk. Itu akibat perbuatan anak yang tidak suka mendengar perkataan orang tua.

Dari alur cerita dalam permainan drama peran tersebut, ditanamkan bahwa kita sebagai orang yang baik tidak boleh bersikap egois atau mementingkan diri sendiri, kita harus menghormati orang yang lebih tua, menghargai orang lain. Selama alur permainan, belum terlihat jelas kemampuan sosial anak, karena kepercayaan diri anak masih kurang untuk tampil di depan teman-temannya. Namun, saat kegiatan kelompok dan mengerjakan tugas individu kemandirian anak masih terlihat kurang, hampir sebagian anak masih bergantung pada guru. Saat mengerjakan tugas kelompok, kerjasama anak pun masih rendah. Anak yang aktif dalam mengerjakan tugas terlihat asyik bekerja sendiri, sedangkan anak yang lain sibuk dengan pekerjaan mereka masing-masing. Setelah waktu bermain akan habis, guru mengarahkan anak untuk bersiap-siap bahwa 5 menit lagi waktu beres-beres.

4. Pijakan setelah main

Langkah keenam diskusi dan evaluasi, anak duduk membentuk lingkaran kecil, kemudian guru mengulas balik alur cerita dari permainan drama peran tersebut, kemudian melakukan tanya jawab berkisar permasalahan yang ada dalam cerita. Seperti pertanyaan boleh tidak kita bersikap seperti Fahri?, kemudian anak menjawab tidak boleh. Kenapa kita tidak boleh melawan sama orang tua?, anak pun menjawab “Berdosa bu guru”. Tujuan tanya jawab ini adalah untuk mengetahui seberapa

besar pengetahuan anak tentang permainan yang telah mereka mainkan, untuk meningkatkan rasa percaya diri anak dengan berani mengutarakan pendapatnya, berani bertanya dan menjawab pertanyaan guru dan melatih rasa menghargai anak dengan menghargai orang yang sedang bicara.

Langkah ketujuh pengambilan kesimpulan, setelah proses tanya jawab guru dan anak kemudian bersama-sama mengambil kesimpulan dari hasil permainan yaitu kita harus menghormati orang tua, mendengar perkataan orang tua, tidak boleh melawan orang tua. Intinya kita harus menghormati orang yang lebih tua. Setelah mendapatkan kesimpulan, anak dan guru melakukan aktivitas rutin yaitu bernyanyi, berdo'a setelah belajar lalu bersiap-siap untuk pulang, berdo'a keluar rumah dan pulang.

b) Hasil Observasi

Selama pelaksanaan pembelajaran, siklus pertama guru melakukan observasi dan mendapatkan hasil yang menunjukkan kemampuan sosial anak setiap indikatornya. Adapun nilai tersebut dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Sikus Pertama

| No | Indikator | Nama Anak | | | | | | | | | | Jumlah | | | |
|----|---------------------------------------|-----------|----|----|----|---|---|----|----|----|----|--------|----|-----|-----|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | BB | MB | BSH | BSB |
| 1 | Kerjasama | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | | | | |
| | Kriteria | M | M | M | BS | M | M | M | M | BB | BB | 2 | 7 | 1 | - |
| | | B | B | B | H | B | B | B | B | | | | | | |
| 2 | Persaingan | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | | | | |
| | Kriteria | M | M | M | BS | M | M | M | M | BB | BB | 2 | 7 | 1 | - |
| | | B | B | B | H | B | B | B | B | | | | | | |
| 3 | Kemurahan Hati | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | | | | |
| | Kriteria | BS | M | BB | BB | B | B | BB | M | M | BS | 5 | 3 | 2 | - |
| | | H | B | | | B | B | | B | B | H | | | | |
| 4 | Simpati | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | | | | |
| | Kriteria | M | BB | BB | BB | M | M | M | M | M | BB | 4 | 6 | - | - |
| | | B | | | | B | B | B | B | B | | | | | |
| 5 | Empati | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | | | | |
| | Kriteria | BB | BB | M | BS | M | M | M | BS | M | BS | 2 | 5 | 2 | 1 |
| | | | | B | H | B | B | B | H | B | B | | | | |
| 6 | Kebergantungan | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | | | | |
| | Kriteria | BS | M | M | M | B | M | BS | M | M | BS | 1 | 6 | 2 | 1 |
| | | H | B | B | B | B | B | H | B | B | B | | | | |
| 7 | Sikap tidak mementingkan diri sendiri | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | | | | |
| | Kriteria | M | BS | BS | BS | B | B | BB | M | BS | M | 3 | 3 | 3 | 1 |
| | | B | H | H | H | B | B | | B | B | B | | | | |
| 8 | Meniru | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | | | | |
| | Kriteria | BB | M | M | BS | M | B | M | M | BS | BS | 2 | 5 | 1 | 2 |
| | | | B | B | B | B | B | B | B | H | B | | | | |
| 9 | Perilaku Kelekatan | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | | | | |
| | Kriteria | M | M | M | M | M | M | M | M | M | M | - | 1 | - | - |
| | | B | B | B | B | B | B | B | B | B | B | | 0 | | |

Berdasarkan tabel 4.1 menunjukkan bahwa hasil observasi siklus pertama kemampuan anak dalam kerjasama yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang.

Kemampuan anak dalam persaingan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 7 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang.

Kemampuan anak dalam kemurahan hati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 5 orang.

Kemampuan anak dalam simpati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ada, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 4 orang.

Kemampuan anak dalam empati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang.

Kemampuan anak dalam kebergantungan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 2 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 6 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 1 orang.

Kemampuan anak dalam sikap tidak mementingkan diri sendiri yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 3 orang.

Kemampuan anak dalam meniru yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 1 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) sebanyak 2 orang.

Kemampuan anak dalam perilaku kelekatan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ada, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 10 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Untuk melihat persentasi dari hasil observasi tersebut dapat dilihat melalui tabel 4.2 yaitu tabel frekuensi dan persentasi hasil observasi kemampuan sosial anak pada siklus I.

Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak pada Siklus I

| No | Indikator | Frekuensi | | | | Persentasi (%) | | | | Ket |
|----|---------------------------------------|-----------|-------------|--------|--------|----------------|-------------|--------|--------|-----|
| | | B SB | B S H | M B | B B | B S B | B S H | M B | B B | |
| 1 | Kerjasama | - | 1 | 7 | 2 | - | 10 | 70 | 20 | |
| 2 | Persaingan | - | 1 | 7 | 2 | - | 10 | 70 | 20 | |
| 3 | Kemurahan Hati | - | 2 | 3 | 5 | - | 20 | 30 | 50 | |
| 4 | Simpati | - | - | 6 | 4 | - | - | 60 | 40 | |
| 5 | Empati | 1 | 2 | 5 | 2 | 10 | 20 | 50 | 20 | |
| 6 | Kebergatungan | 1 | 2 | 6 | 1 | 10 | 20 | 60 | 10 | |
| 7 | Sikap tidak mementingkan diri sendiri | 1 | 3 | 3 | 3 | 10 | 30 | 30 | 30 | |
| 8 | Meniru | 2 | 1 | 5 | 2 | 20 | 10 | 50 | 20 | |
| 9 | Perilaku kelekatan | - | - | 10 | - | - | - | - | - | - |

Berdasarkan tabel 4.2 dapat dilihat hasil observasi siklus I berdasarkan persentasi untuk kemampuan kerjasama yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 10%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 70% dan yang mendapat nilai dengan kriteria

Belum Berkembang (BB) sebesar 20%. Untuk kemampuan persaingan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 10%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 70% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 20%.

Untuk kemampuan kemurahan hati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 20%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 30% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 50%. Untuk kemampuan simpati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ada, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 60% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 40%.

Untuk kemampuan empati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 10%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 20%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 50% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 20%. Untuk kemampuan kebergantungan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 10%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 20%, yang mendapat nilai

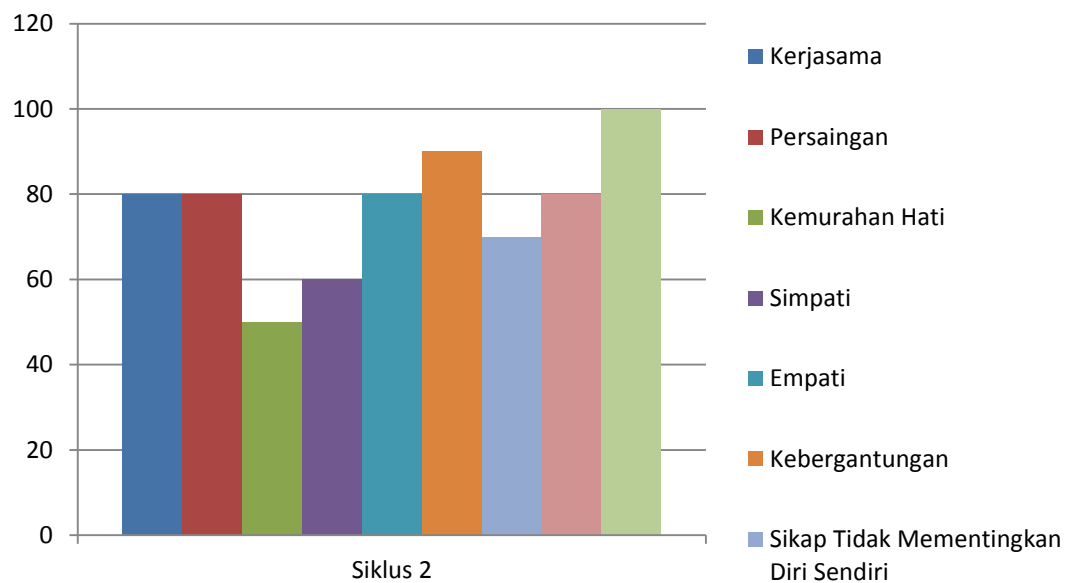
dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 60% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 10%.

Untuk kemampuan sikap tidak mementingkan diri sendiri yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 10%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 30%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 30% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 30%.

Untuk kemampuan meniru yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 10%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 50% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) sebesar 20%.

Untuk kemampuan perilaku kelekatan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ada, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 100% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak dibandingkan pada observasi awal, namun belum mencapai kriteria keberhasilan. Nilai hasil observasi tersebut dapat terlihat jelas pada grafik 4.1.



Grafik 4.1 Nilai Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Siklus Pertama

3) Refleksi

Dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer selama proses pembelajaran siklus pertama, ada beberapa aspek yang menyebabkan pembelajaran belum mencapai kriteria keberhasilan diantaranya:

- a. Anak kurang berpartisipasi dengan baik dalam bermain peran.
- b. Anak kurang dapat bekerjasama dengan baik dalam bermain peran dan kerja kelompok.
- c. Rasa percaya diri anak belum tampak saat bermain peran.
- d. Waktu yang ada disediakan belum terpakai dengan maksimal.

4) Rekomendasi

- a. Guru masih perlu melatih kerjasama anak dengan menerapkan metode bermain peran kembali, namun media yang digunakan akan dibuat sendiri sehingga menarik perhatian anak.
- b. Memberikan reward dan selalu membimbing anak yang belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri dalam bermain.
- c. Memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan seefisien mungkin.

c. Interpretasi Hasil

Dari hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh observer diperoleh data tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, bahwa masih banyak yang perlu ditingkatkan. Oleh sebab itu, akan dilanjutkan penelitian tindakan ke siklus dua. Adapun aspek-aspek yang masih kurang pada siklus pertama yang akan direkomendasikan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

- a. Anak kurang berpartisipasi dengan baik dalam bermain peran.
- b. Anak kurang dapat bekerjasama dengan baik dalam bermain peran dan kerja kelompok.
- c. Rasa percaya diri anak belum tampak saat bermain peran.
- d. Waktu yang ada disediakan belum terpakai dengan maksimal.

Metode bermain peran dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial anak baru mencapai nilai rata-rata 55,4 atau 55,4% dari panduan lembar observasi. Ini masih dalam kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Berdasarkan kriteria keberhasilan, kemampuan guru dalam mengimplementasikan metode bermain peran ini masih kurang matang. Penerapan metode bermain peran ini masih terlihat sangat kaku. Saat bermain anak kurang mendapat perhatian yang merata, anak belum terbiasa dengan permainan drama peran ini sehingga belum tercipta suasana belajar yang kondusif, pengelolaan waktu juga belum maksimal. Banyak faktor yang mempengaruhi permainan drama peran ini, sehingga diperlukan perbaikan dan penyempurnaan pada siklus-siklus berikutnya.

d. Rekomendasi Perbaikan

Berdasarkan hasil observasi diperoleh informasi mengenai pembelajaran yang telah diterapkan, pelaksanaan pembelajaran masih banyak yang perlu ditingkatkan baik dari peran pendidik maupun peran anak didik. Oleh sebab itu guru akan melanjutkan ke tindakan siklus kedua. Adapun aspek-aspek yang perlu diperhatikan yang dirasa masih kurang pada siklus pertama yang direkomendasikan pada siklus kedua adalah sebagai berikut:

- a. Guru masih perlu melatih kerjasama anak dengan menerapkan metode bermain peran kembali, namun media yang digunakan akan dibuat sendiri sehingga menarik perhatian anak.
- b. Memberikan reward dan selalu membimbing anak yang belum memiliki keberanian dan kepercayaan diri dalam bermain.
- c. Memanfaatkan waktu sebaik mungkin dan seefisien mungkin.

Penelitian terfokus pada bagian yang masih kurang tersebut dan akan meningkatkan proses pembelajaran pada bagian yang sudah cukup.

e. Deskripsi Hasil Siklus Kedua

1) Perencanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan untuk siklus kedua dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu dari tanggal 05 Mei 2014 sampai dengan tanggal 06 Mei 2014 dari pukul 07.³⁰ wib sampai dengan 11.⁰⁰ wib. Langkah pertama yang peneliti dan observer lakukan pada siklus kedua adalah melakukan diskusi kembali untuk mengulas balik rekomendasi yang telah dibuat dan disepakati pada siklus pertama dan akan diuraikan pada rencana kegiatan pembelajaran siklus kedua, sehingga pada perencanaan kedua ini terfokus pada perbaikan yang telah direkomendasikan observer kepada peneliti.

Sebagaimana prosedur pada penelitian tindakan kelas bahwa tindakan kedua dan seterusnya dilatar belakangi oleh rekomendasi dari tindakan sebelumnya yang diperoleh dari hasil diskusi yang menyebutkan bahwa masih banyak point-point yang perlu diperbaiki khususnya dalam penerapan metode bermain peran dan kemampuan anak dalam meningkatkan kemampuan sosial, maka dirumuskan tindakan yang diberikan untuk point-point yang dianggap perlu diperbaiki sebagai berikut:

- a. Kemampuan anak dalam bekerjasama masih rendah, sehingga guru merasa perlu menerapkan metode bermain peran kembali. Namun, media yang digunakan dibuat sendiri semenarik mungkin sehingga menarik perhatian anak dan juga cerita yang dimainkan sebaiknya lebih mengarahkan kepada kepedulian terhadap sesama.
- b. Agar anak lebih mudah memahami alur cerita dan tujuan dari permainan drama peran tersebut, maka sebaiknya guru menggunakan bahasa dan kalimat yang lebih sederhana dan lebih mudah difahami anak.
- c. Memberikan reword dan selalu membimbing anak-anak yang belum memiliki keberanian dalam bermain sehingga tumbuh rasa keberaniannya.

Tema dan sub tema yang disampaikan pada pertemuan siklus kedua ini adalah transportasi dengan sub tema mobil. Model pembelajaran yang digunakan masih sama dengan siklus pertama yaitu model pembelajaran sentra dengan metode bermain peran, pemberian tugas, demonstrasi, praktek langsung, bercerita dan tanya jawab. Sumber atau alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah lembar kerja anak, pensil, mobil-mobilan dari cerofom atau kardus bekas, perlengkapan P3K, papan merk "Mall Kepahiang", mangkok plastik atau kaleng bekas, kartu huruf.

2) Pelaksanaan Tindakan dan Hasil Observasi

a) Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran diawali dengan mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan saat proses pembelajaran dan menata ruang sesuai dengan densitas main dan jumlah anak, yang dilaksanakan pada kegiatan pijakan lingkungan lalu guru menyapa anak, mengajak anak untuk melakukan aktivitas fisik untuk melatih rasa percaya diri dengan memperagakan cara menyetir mobil seakan-akan sedang mengendarai mobil sambil berlari-lari kecil.

Memasuki kegiatan berikutnya yaitu pijakan sebelum main, dengan membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin. Langkah pertama pada proses metode bermain peran yaitu pemilihan masalah. Pada

langkah pertama ini diadakan tanya jawab mengenai pengalaman anak saat bepergian dan mengalami masalah sosial (misalnya: membantu orang yang kendaraannya sedang mogok). Setelah itu anak diajak bercerita tentang pengalamannya tersebut secara singkat.

Langkah kedua pemilihan peran, guru menawarkan peran yang akan dimainkan oleh anak yaitu ayah, ibu, adik, kakak dan sahabat kakak, pengemis, tukang parkir, penunggu apotek, pembeli dan penjaga mall. Pada siklus kedua ini anak terlihat sangat bersemangat dan saat guru menawarkan peran hampir semua anak menunjuk tangan. Setelah pemain telah siap, guru mendeskripsikan karakter peran masing-masing dan apa yang harus dilakukan oleh para pemain. Anak terlihat serius mendengarkan penjelasan dari guru.

Langkah ketiga menyusun tahapan bermain peran. Guru menyiapkan dialog atau skenario yang akan anak mainkan (skenario yang disiapkan tidak baku). Anak-anak dapat menambahkan dialog sendiri atau berdialog dengan bahasa sendiri, namun tidak menyimpang dari tujuan permainan.

Langkah keempat menyiapkan pengamat. Pengamat pada siklus kedua ini adalah semua anak, anak yang belum mendapat giliran bermain bertugas mengamati anak yang sedang bermain dan akan bergantian dengan anak yang sedang bermain. Langkah kelima diletakkan pada

kegiatan berikutnya yaitu pijakan selama main. Langkah kelima pemeranan. Sebelum permainan dimulai guru memberikan penjelasan terlebih dahulu kepada anak bahwa lamanya main \pm 60 menit. Setelah itu guru mulai mengarahkan anak dan memancing anak agar permainan dapat diawali dengan baik. Anak mulai bereaksi dengan peran mereka masing-masing, dan terlihat anak sangat bersemangat dan sudah tidak malu-malu lagi, kemandirian anak pun sudah mulai meningkat.

Terlihat anak sangat menyukai media yang telah guru buat seperti mobil-mobilan. Permainan berjalan dengan baik hingga selesai, meskipun masih memerlukan pancingan-pancingan dari guru untuk mendapatkan percakapan-percakapan dari anak dan juga waktu yang disiapkan selama \pm 60 menit ternyata masih kurang. Sedangkan kegiatan berikutnya masih ada dua kegiatan lagi yaitu kegiatan individu mengerjakan maze dan kegiatan kelompok menyusun huruf a-m dengan waktu bermain (\pm 30 menit). Saat anak sedang bermain, guru mencoba untuk menggali kemampuan anak dengan memberikan rangsangan-rangsangan sehingga memperluas bahasa anak, mendampingi dan membimbing anak yang menemukan kesulitan atau hambatan, meningkatkan kemampuan sosialisasi anak dengan memberi dan mendapatkan dukungan teman sebaya.

Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak. setelah anak selesai bermain dan mengerjakan tugas guru mengarahkan anak untuk bersiap-siap bahwa 5 menit lagi waktu beres-beres, setelah itu waktunya istirahat. Setelah anak beristirahat dan makan bersama anak memasuki pijakan setelah main dengan langkah keenam dari metode bermain drama peran yaitu diskusi dan evaluasi. Anak duduk dengan membuat lingkaran kecil, guru mengulas kembali cerita dari permainan drama peran tersebut, kemudian melakukan tanya jawab berkisar permasalahan yang ada dalam permainan.

Langkah ketujuh pengambilan kesimpulan, setelah proses tanya jawab guru dan anak bersama-sama mengambil kesimpulan dari hasil permainan. Kesimpulan yang diperoleh dari permainan tersebut adalah kita sebagai makhluk sosial harus saling membantu, tidak boleh bersifat egois, harus memiliki rasa simpati, empati dan harus dapat bekerjasama dengan orang lain. Setelah mendapatkan kesimpulan anak dan guru melakukan aktivitas rutin yaitu bernyanyi dan do'a sesudah belajar dan bersiap-siap pulang.

b) Hasil Observasi

Hasil observasi pada siklus kedua ini dalam tahap pelaksanaan sudah menunjukkan adanya peningkatan dari siklus pertama mengenai kemampuan sosial anak. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Sikus Pertama

| No | Indikator | Nama Anak | | | | | | | | | | Jumlah | | | |
|----|---------------------------------------|-----------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------|--------|---------|---------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | B B | M B | BS H | BS B |
| 1 | Kerjasama | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | - | 2 | 8 | - |
| 2 | Kriteria | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | M B | M B | - | 2 | 7 | 1 |
| | Persaingan | | | | | | | | | | | | | | |
| 3 | Nilai | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | - | 2 | 7 | 1 |
| | Kriteria | BS H | BS H | BS H | BS B | BS H | BS H | BS H | BS H | M B | M B | - | 2 | 7 | 1 |
| 3 | Kemurahan Hati | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | - | 5 | 3 | 2 |
| 4 | Kriteria | BS B | BS H | M B | M B | M B | M B | M B | BS H | BS H | BS B | - | 5 | 3 | 2 |
| | Simpatia | | | | | | | | | | | | | | |
| 4 | Nilai | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | - | 4 | 6 | - |
| | Kriteria | BS H | M B | M B | M B | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | M B | - | 4 | 6 | - |
| 5 | Empati | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | - | 2 | 4 | 4 |
| 6 | Kriteria | M B | M B | BS H | BS B | BS H | BS H | BS H | BS B | BS B | BS B | - | 2 | 4 | 4 |
| | Kebergantungan | | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Nilai | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | - | 1 | 6 | 3 |
| | Kriteria | BS B | BS H | BS H | BS H | M B | BS H | BS B | BS H | BS H | BS B | - | 1 | 6 | 3 |
| 7 | Sikap tidak mementingkan diri sendiri | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | -- | 3 | 3 | 4 |
| 8 | Kriteria | BS H | BS B | BS B | BS B | M B | M B | M B | BS H | BS B | BS H | -- | 3 | 3 | 4 |
| | Meniru | | | | | | | | | | | | | | |
| 8 | Nilai | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | - | 2 | 4 | 4 |
| | Kriteria | M B | BS H | BS B | BS B | BS H | M B | BS H | BS H | BS B | BS B | - | 2 | 4 | 4 |
| 9 | Perilaku Kelekatan | | | | | | | | | | | | | | |
| | Nilai | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | - | - | 10 | - |
| 9 | Kriteria | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | BS H | - | - | 10 | - |

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa hasil observasi siklus kedua kemampuan anak dalam kerjasama yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 8 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam persaingan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 1 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 7 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam kemurahan hati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 2 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 5 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam simpati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 4 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam empati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam kebergantungan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 3 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 6 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 1 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam sikap tidak mementingkan diri sendiri yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 3 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 3 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam meniru yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 4 orang, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebanyak 4 orang, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 2 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Kemampuan anak dalam perilaku kelekatan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) tidak ada, yang mendapat nilai Mulai Berkembang (MB) sebanyak 10 orang dan yang mendapat nilai Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Untuk melihat persentasi dari hasil observasi tersebut dapat dilihat melalui tabel 4.4 yaitu tabel frekuensi dan persentasi hasil observasi kemampuan sosial anak pada siklus II.

Tabel 4.4 Frekuensi dan Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak pada Siklus II

| No | Indikator | Frekuensi | | | | Persentasi (%) | | | | Ket |
|----|---------------------------------------|-----------|-------------|--------|--------|----------------|-------------|--------|--------|-----|
| | | B SB | B S H | M B | B B | B S B | B S H | M B | B B | |
| 1 | Kerjasama | - | 8 | 2 | - | - | 80 | 20 | - | |
| 2 | Persaingan | 1 | 7 | 2 | - | 10 | 70 | 20 | - | |
| 3 | Kemurahan Hati | 2 | 3 | 5 | - | 20 | 30 | 50 | - | |
| 4 | Simpati | - | 6 | 4 | - | - | 60 | 40 | - | |
| 5 | Empati | 4 | 4 | 2 | - | 40 | 40 | 20 | - | |
| 6 | Kebergatungan | 3 | 6 | 1 | - | 30 | 60 | 10 | - | |
| 7 | Sikap tidak mementingkan diri sendiri | 4 | 3 | 3 | - | 40 | 30 | 30 | - | |
| 8 | Meniru | 4 | 4 | 2 | - | 40 | 40 | 20 | - | |
| 9 | Perilaku kelekatan | - | 10 | - | - | - | 100 | - | - | |

Berdasarkan tabel 4.4 dapat dilihat hasil observasi siklus II berdasarkan persentasi untuk kemampuan kerjasama yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 80%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 20% dan yang mendapat nilai dengan kriteria

Belum Berkembang (BB) tidak ada. Untuk kemampuan persaingan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 10%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 70%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 20% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Untuk kemampuan kemurahan hati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 20%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 30%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 50% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada. Untuk kemampuan simpati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 60%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 40% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Untuk kemampuan empati yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 40%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 20% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada. Untuk kemampuan kebergantungan yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 30%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 60%, yang mendapat nilai

dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 10% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada.

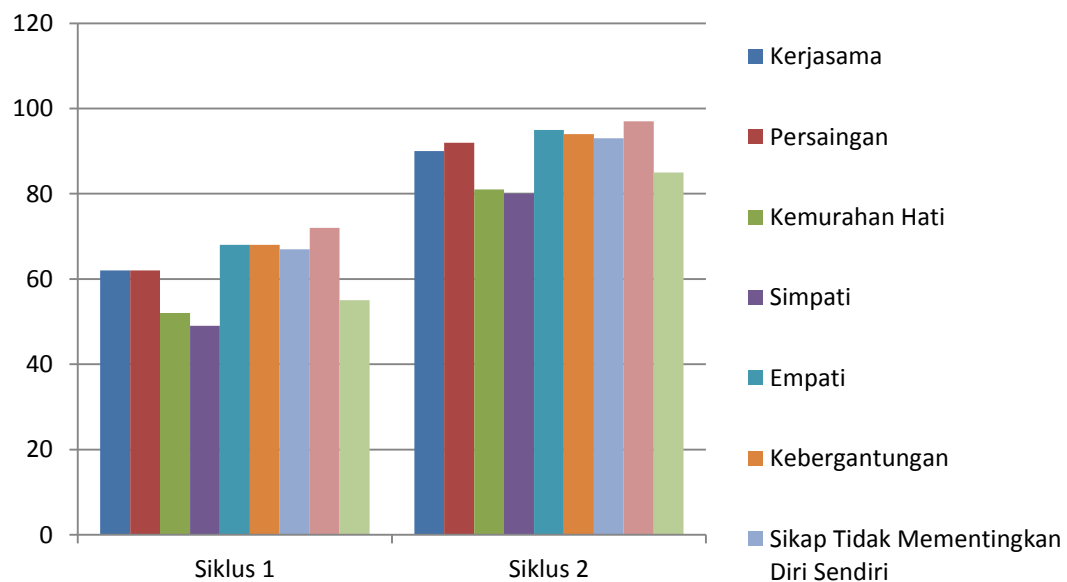
Untuk kemampuan sikap tidak mementingkan diri sendiri yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 30%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 30% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Untuk kemampuan meniru yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) sebesar 40%, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 40%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) sebesar 20% dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Untuk kemampuan perilaku yang mendapat nilai Berkembang Sangat Baik (BSB) tidak ada, Berkembang Sesuai Harapan (BSH) sebesar 100%, yang mendapat nilai dengan kriteria Mulai Berkembang (MB) tidak ada dan yang mendapat nilai dengan kriteria Belum Berkembang (BB) tidak ada.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak dibandingkan pada observasi awal, namun belum mencapai kriteria keberhasilan. Nilai hasil observasi tersebut dapat terlihat jelas pada grafik 4.2.

Berdasarkan deskripsi tersebut dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar anak antara siklus 1 dan siklus 2 sebesar 25,3%. Nilai hasil siklus 2 telah mencapai kriteria keberhasilan yaitu 80,7% dan telah dianggap berhasil. Oleh sebab itu, siklus penelitian dihentikan sampai siklus kedua ini. Perbedaan nilai hasil observasi siklus pertama dan siklus kedua tersebut dapat terlihat jelas pada grafik 4.2.



Grafik 4.2 Perbedaan Nilai Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Siklus Pertama dan Kedua

3) Refleksi

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan observer lalu dibicarakan bersama dengan peneliti pada akhir pembelajaran siklus ini. Adapun data tersebut sebagai berikut:

- a. Anak sudah berani bermain drama peran dengan baik, berarti rasa percaya diri anak sudah berkembang dan anak sudah mau bermain bersama teman.
- b. Anak sudah mau mengerjakan tugas kelompok bersama-sama, berarti kerja sama anak sudah berkembang.

f. Interpretasi Hasil

Hasil observasi yang dilakukan observer banyak menghasilkan informasi-informasi mengenai efektifitas penerapan metode bermain peran di kelompok usia 4-5 tahun. Berdasarkan pengamatan dalam menerapkan kemampuan sosial yang dilakukan sudah terlihat baik dan guru sudah mulai terbiasa melakukan kegiatan pembelajaran tersebut.

Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi siklus pertama dan kedua yang telah dilakukan dan diperoleh nilai rata-rata untuk kemampuan sosial anak pada siklus pertama sebesar 55,4% dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan siklus kedua sebesar 80,7% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB). Berdasarkan hasil kedua siklus tersebut dapat terlihat jelas perbedaan nilai yang terjadi yaitu memiliki selisih nilai sebesar 25,3%.

B. Pembahasan

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan kemampuan sosial anak meningkat dipengaruhi oleh metode yang digunakan yaitu metode bermain peran dimana anak disajikan pembelajaran melalui permainan yang memerlukan keaktifan anak dalam bermain. Melalui permainan tersebut anak dapat saling berkomunikasi dan bekerjasama. Berdasarkan alur cerita yang dimainkan dapat ditanamkan rasa simpati, empati dan kemurahan hati, tidak mementingkan diri sendiri anak. Melalui permainan dan alur cerita tersebut anak juga dapat menirukan perilaku-perilaku positif yang ditanamkan dalam cerita.

Selain melalui metode bermain peran, faktor pendukung lainnya dalam peningkatan kemampuan sosial anak adalah media pembelajaran yang digunakan, dengan menciptakan media pembelajaran sendiri membuat anak merasa media yang digunakan adalah mainan baru bagi mereka sehingga mereka tertarik untuk memainkannya. Sesuai dengan pendapat dari Hamalik (2002: 57) yang menyatakan bahwa pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur manusia, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Selain itu juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan media-media pembelajaran. Metode pembelajaran yang peneliti gunakan lebih dari satu metode antara lain metode bercerita, tanya jawab, pemberian tugas dan unjuk kerja. Guru menggunakan metode yang berbeda-beda setiap tahap pembelajaran untuk menghilangkan kejenuhan anak dan untuk meningkatkan minat belajar anak. Strategi pembelajaran juga menjadi salah satu faktor pendukung dalam meningkatkan kemampuan sosial anak. Peneliti menggunakan strategi pembelajaran kerja kelompok, pertemuan kelas, bermain peran, simulasi dan pemecahan masalah. Melalui kerja kelompok kemampuan kerjasama, kepedulian anak akan meningkat karena secara tidak langsung akan tumbuh interaksi, komunikasi dan aktivitas antar anak di dalam kelompok tersebut.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Simpulan penelitian ini menjelaskan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Metode bermain peran dengan cara memberikan contoh-contoh masalah sosial yang sering terjadi dilingkungan anak. Kemudian mengemas masalah tersebut ke dalam bentuk permainan drama peran dan melengkapi permainan dengan media pembelajaran yang diciptakan sendiri oleh guru dengan tujuan untuk menarik minat atau perhatian anak. Meningkatnya kemampuan sosial anak tersebut dapat dilihat dari hasil observasi siklus 1 dan siklus 2 yang telah dilakukan dan diperoleh nilai rata-rata siklus 1 sebesar 55,4 % dengan kriteria Berkembang Sesuai Harapan (BSH) dan siklus 2 sebesar atau 80,7% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan dapat dikemukakan beberapa implikasi sebagai konsekuensi logis dari penerapan metode bermain peran yaitu:

1. Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mengutamakan kebersamaan, kerja kelompok, komunikasi antar pemain. Oleh sebab itu pendidik harus lebih aktif memancing anak

agar anak saling terikat satu sama lain sehingga permainan dapat berjalan dengan baik.

2. Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, oleh sebab itu guru harus lebih aktif dalam menciptakan skenario-skenario permainan drama peran yang dapat menumbuhkan kemampuan sosial anak.

C. Keterbatasan Penelitian

Pandangan dan pemahaman guru terhadap permainan drama peran sangat berpengaruh dalam penerapannya. Waktu yang disediakan terkadang tidak bisa menjadi acuan untuk terlaksananya pembelajaran dengan baik, karena situasi dan kondisi anak yang memiliki karakter dan sikap yang berbeda-beda membuat terhambatnya proses pembelajaran.

D. Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan pada penelitian ini antara lain:

1. Bagi guru

Guru sebagai pelaksana pembelajaran hendaknya memberikan materi pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan anak. Terutama dalam mengembangkan kemampuan sosial. Anak tidak mampu hanya menerima teori, apalagi kemampuan sosial adalah ilmu terapan yang harus diterapkan didalam masyarakat. Sehingga

kemampuan sosial anak dapat mereka pelajari dengan mencontoh tingkah laku yang baik dan memberikan permainan-permainan yang dapat langsung mereka terapkan.

2. Bagi sekolah

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian dapat diketahui bahwa selain metode bermain peran salah satu faktor pendukung meningkatnya kemampuan sosial anak adalah media yang diciptakan sendiri oleh guru. Oleh sebab itu disarankan dari pihak sekolah agar mengurangi fasilitas atau media-media yang berasal dari pabrik. Sebaiknya pihak sekolah mendukung dan memfasilitasi guru untuk menciptakan media-media sendiri, karena selain lebih menarik minat anak juga dapat mengasah kreativitas guru sehingga tidak ada lagi guru yang bersantai-santai, bermalas-malasan dan hanya sekedar menjalankan tugas.

3. Bagi Dinas Pendidikan

Peranan Dinas Pendidikan dalam meningkatkan mutu pendidikan sangat besar, oleh karena itu disarankan bagi Dinas Pendidikan untuk mendukung kreativitas guru dengan mengadakan lomba-lomba kreativitas guru dalam menciptakan media pembelajara, menciptakan permainan-permainan, menciptakan inovasi baru dibidang pendidikan dan menyusun perangkat pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu: 2007: *Psikologi Sosial*: Rineka Cipta: Jakarta.
- Depdiknas: 2003: *Kegiatan Belajar Mengajar yang Efektif*. Depdiknas: Jakarta.
- Moeslichatoen R: 2004: *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*: PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Muhibin, S: 1999: *Psikologi Belajar*. Logos: Ciputat.
- Musfiroh, Tadkiroatun: 2008: *Cerdas melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences pada Anak Sejak Usia Dini*. Grasindo: Jakarta.
- Muslich, Masnur: 2011: *Melaksanakan PTK itu Mudah*: Bumi Aksara: Jakarta.
- Nugraha, Ali: 2006: *Metode Pengembangan Sosial Emosional*: UT: Jakarta.
- Roestiyah N.K: 2001: *Strategi Belajar Mengajar*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.
- Soefandi, Indra: 2009: *Cara Mengembangkan Potensi Kecerdasan Anak*: Bee Media Indonesia: Jakarta.
- Sudijono, Anas: 2011: *Pengantar Statistik Pendidikan*: PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani: 2010: *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*: PT. Indeks: Jakarta.
- Suratno: 2005: *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*: Depdiknas: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Yamin, Martinis: 2006: *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*: Gaung Persada Press: Jakarta.

Yamin, Martinis: 2010: *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*: Gaung Persada Press: Jakarta.

Nurohmah, Eva : 2011: <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=52651> (diunduh tanggal 19 April 2014, pukul 02:11 am).

Siska, Yulia: 2011: [http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia Siska-edit.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia_Siska-edit.pdf) (diunduh tanggal 19 April 2014, pukul 12: 16 am).

Mardina, Maria Fatima: 2013: <http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=58530>.

Subari: 1994: <http://rujukanskripsi.blogspot.com/2013/06/kajian-teori-hakikat-metode.html> (diunduh pada tanggal 19 April 2014, pukul 3:11 am)

Kartini: 2005: <http://lib.unnes.ac.id/18230/1/1601910025.pdf> (diunduh pada tanggal 19 April 2014, pukul 3:16 am)

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : SRI WAHYUNI
NPM : A11112130
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi : S1 PAUD

Menyatakan bahwa:

Nama : RONA LIANA, S. Pd
Jabatan : Guru Kelompok Usia 4-5 Tahun
Tempat Tugas : PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang

Adalah teman sejawat yang akan membantu dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Demikian pernyataan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Kepahiang, 2014

Teman Sejawat

























Yang membuat Pernyataan

Rona Liana, S. Pd

























Sri Wahyuni













**PENGEMBANGAN KISI-KISI INSTRUMEN
KEMAMPUAN SOSIAL ANAK**

| No | Indikator | Sub Indikator | Pertanyaan | Penilaian |
|----|------------|--|--|--|
| 1 | Kerjasama | 1. Kerjasama dalam bermain | Bagaimana kerjasama anak dalam bermain? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 2. Kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok | Bagaimana kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 3. Kerjasama dalam membereskan alat bermain | Bagaimana kerjasama dalam membereskan alat bermain? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| 2 | Persaingan | 1. Persaingan dalam mendapatkan perhatian | Bagaimana persaingan dalam mendapatkan perhatian? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 2. Persaingan dalam bermain | Bagaimana persaingan dalam bermain? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 3. Persaingan dalam mengerjakan tugas/ dalam belajar | Bagaimana persaingan dalam mengerjakan tugas/ dalam belajar? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |

| | | | | |
|---|----------------|--|---|--|
| 3 | Kemurahan Hati | 1. Kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak membawa bekal. | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak membawa bekal? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 2. Kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak mendapat bagian mainan. | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak mendapat bagian mainan? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 3. Kemurahan hati anak saat melihat teman yang mendapat kesusahan | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang mendapat kesusahan? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| 4 | Simpati | 1. Kemampuan tolong menolong anak | Bagaimana kemampuan tolong menolong anak? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 2. Rasa kebersamaan anak | Bagaimana rasa kebersamaan anak? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 3. Rasa menghargai anak | Bagaimana rasa menghargai anak? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |

| | | | | |
|---|----------------|---|---|--|
| 5 | Empati | 1. Empati anak saat menghadapi perbedaan | Bagaimana empati anak saat menghadapi perbedaan? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 2. Empati anak saat mau memberi maaf? | Bagaimana empati anak saat mau memberi maaf? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 3. Empati anak saat mau menerima maaf? | Bagaimana empati anak saat mau menerima maaf? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| 6 | Kebergantungan | 1. Kebergantungan anak terhadap teman | Bagaimana kebergantungan anak terhadap teman? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 2. Kebergantungan anak terhadap guru | Bagaimana kebergantungan anak terhadap guru? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |
| | | 3. Kebergantungan anak terhadap orang tua | Bagaimana kebergantungan anak terhadap orang tua? | 4 = ☆☆☆☆ 3 = ☆☆☆ 2 = ☆☆ 1 = ☆ |

| | | | | |
|---|---------------------------------------|--|--|--|
| 7 | Sikap Tidak Mementingkan Diri Sendiri | 1. Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 2. Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 3. Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| 8 | Meniru | 1. Kemampuan anak dalam meniru gaya guru mengajar | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya guru mengajar? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 2. Kemampuan anak dalam meniru gaya bicara teman | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya bicara teman? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 3. Kemampuan anak dalam meniru gaya tingkah laku teman | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya tingkah laku teman? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |

| | | | | |
|---|--------------------|------------------------------------|--|--|
| 9 | Perilaku Kelekatan | 1. Kelekatan anak dengan guru | Bagaimana kelekatan anak dengan guru? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 2. Kelekatan anak dengan teman | Bagaimana kelekatan anak dengan teman? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |
| | | 3. Kelekatan anak dengan orang tua | Bagaimana kelekatan anak dengan orang tua? | 4 =  3 =  2 =  1 =  |

**DESKRIPSI KRITERIA PENILAIAN
KEMAMPUAN SOSIAL ANAK**

| Indikator/ Sub Indikator | Deskripsi/ Nilai | | | |
|---|--|---|---|--|
| | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Kerjasama | | | | |
| 1. Kerjasama dalam bermain | Anak mau bekerjasama saat bermain dengan inisiatif sendiri. | Anak mau bekerjasama saat bermain karena dorongan dari guru. | Anak mau bekerjasama saat bermain karena bujukan dan dorongan dari guru. | Anak tidak mau bekerjasama saat bermain (hanya main sendiri) |
| 2. Kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok | Anak mau bekerjasama saat mengerjakan tugas kelompok dengan inisiatif sendiri. | Anak mau bekerjasama saat mengerjakan tugas kelompok karena dorongan dari guru. | Anak mau bekerjasama saat mengerjakan tugas kelompok karena bujukan dan dorongan dari guru. | Anak tidak mau bekerjasama saat mengerjakan tugas kelompok (hanya mengerjakan sendiri) |
| 3. Kerjasama dalam membereskan alat bermain | Anak mau bekerjasama saat membereskan alat bermain dengan inisiatif sendiri. | Anak mau bekerjasama saat membereskan alat bermain karena dorongan dari guru. | Anak mau bekerjasama saat membereskan alat bermain karena bujukan dan dorongan dari guru. | Anak tidak mau bekerjasama saat membereskan alat bermain. |
| Persaingan | | | | |
| 1. Persaingan mendapatkan perhatian | Anak selalu minta perhatian | Anak terlihat sering minta perhatian | Anak terlihat cuek, namun sekali-sekali minta diperhatikan | Anak terlihat cuek, tidak pernah minta diperhatikan |
| 2. Persaingan saat bermain | Anak selalu bersaing saat bermain | Anak sering bersaing saat bermain | Anak terkadang bersaing saat bermain | Anak tidak pernah bersaing saat bermain |
| 3. Persaingan saat mengerjakan tugas/ dalam belajar | Anak selalu ingin hasil belajarnya lebih dari teman-temannya | Anak sering ingin hasil belajarnya lebih dari teman-temannya | Anak jarang ingin hasil belajarnya lebih dari teman-temannya | Anak tidak pernah ingin hasil belajarnya lebih dari teman-temannya |

| Kemurahan Hati | | | | |
|---|--|--|---|--|
| 1. Kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak membawa bekal | Anak selalu membagi bekalnya kepada teman yang tidak membawa bekal | Anak sering membagi bekalnya kepada teman yang tidak membawa bekal | Anak terkadang membagi bekalnya kepada teman yang tidak membawa bekal | Anak tidak pernah membagi bekalnya kepada teman yang tidak membawa bekal |
| 2. Kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak mendapat bagian mainan | Anak selalu meminjamkan mainannya kepada teman yang tidak mendapat bagian mainan | Anak sering meminjamkan mainannya kepada teman yang tidak mendapat bagian mainan | Anak terkadang meminjamkan mainannya kepada teman yang tidak mendapat bagian mainan | Anak tidak pernah meminjamkan mainannya kepada teman yang tidak mendapat bagian mainan |
| 3. Kemurahan hati anak saat melihat teman yang mendapat kesusahan | Anak selalu membantu saat melihat teman yang mendapat kesusahan | Anak sering membantu saat melihat teman yang mendapat kesusahan | Anak jarang membantu saat melihat teman yang mendapat kesusahan | Anak tidak pernah membantu saat melihat teman yang mendapat kesusahan |
| Simpati | | | | |
| 1. Kemampuan tolong menolong anak | Anak selalu memperlihatkan rasa tolong menolongnya | Anak sering memperlihatkan rasa tolong menolongnya | Anak jarang memperlihatkan rasa tolong menolongnya | Anak tidak pernah memperlihatkan rasa tolong menolongnya |
| 2. Kebersamaan | Anak selalu ingin bekerjasama dalam melakukan sesuatu | Anak sering ingin bekerjasama dalam melakukan sesuatu | Anak jarang ingin bekerjasama dalam melakukan sesuatu | Anak tidak pernah ingin bekerjasama dalam melakukan sesuatu |
| 3. Menghargai | Anak selalu dapat menghargai orang lain | Anak sering dapat menghargai orang lain | Anak jarang dapat menghargai orang lain | Anak tidak pernah dapat menghargai orang lain |

| Empati | | | | |
|--|--|--|---|--|
| 1. Menghadapi perbedaan | Anak selalu dapat mengatasi perbedaan | Anak sering dapat mengatasi perbedaan | Anak terkadang dapat mengatasi perbedaan | Anak tidak pernah dapat mengatasi perbedaan |
| 2. Mau memberi maaf | Anak selalu dapat memberi maaf kepada orang lain | Anak sering dapat memberi maaf kepada orang lain | Anak terkadang dapat memberi maaf kepada orang lain | Anak tidak pernah dapat memberi maaf kepada orang lain |
| 3. Mau menerima maaf | Anak selalu dapat menerima maaf | Anak sering dapat menerima maaf | Anak terkadang dapat menerima maaf | Anak tidak pernah dapat menerima maaf |
| Kebergantungan | | | | |
| 1. Kebergantungan anak terhadap teman | Anak mandiri saat melakukan kegiatan tanpa tergantung pada teman | Anak sering mandiri saat melakukan kegiatan tanpa tergantung pada teman | Anak terkadang saat melakukan kegiatan tanpa tergantung pada teman | Anak tidak mau melakukan kegiatan tanpa teman |
| 2. Kebergantungan anak terhadap guru | Anak dapat melakukan sendiri kegiatan tanpa dibantu guru | Anak sering melakukan sendiri kegiatan tanpa dibantu guru | Anak terkadang melakukan sendiri kegiatan tanpa dibantu guru | Anak tidak mau melakukan kegiatan tanpa dibantu guru |
| 3. Kebergantungan anak terhadap orang tua | Anak berani melakukan kegiatan disekolah tanpa orang tua | Anak sering melakukan kegiatan disekolah tanpa orang tua | Anak terkadang melakukan kegiatan disekolah tanpa orang tua | Anak tidak mau melakukan kegiatan disekolah tanpa orang tua |
| Sikap Tidak Mementingkan Diri Sendiri | | | | |
| 1. Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain | Anak selalu memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain | Anak sering memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain | Anak terkadang memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain | Anak tidak pernah memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| 2. Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar | Anak selalu memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar | Anak sering memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar | Anak terkadang memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar | Anak tidak pernah memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar |
| 3. Sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama | Anak selalu memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama | Anak sering memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama | Anak terkadang memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama | Anak tidak pernah memperlihatkan sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama |
| Meniru | | | | |
| 1. Kemampuan anak meniru gaya guru mengajar | Anak sangat suka meniru gaya guru mengajar | Anak sering suka meniru gaya guru mengajar | Anak terkadang suka meniru gaya guru mengajar | Anak tidak pernah suka meniru gaya guru mengajar |
| 2. Kemampuan anak dalam meniru gaya bicara teman | Anak sangat suka meniru gaya bicara teman | Anak sering suka meniru gaya bicara teman | Anak terkadang suka meniru gaya bicara teman | Anak tidak pernah suka meniru gaya bicara teman |
| 3. Kemampuan anak dalam meniru gaya/ tingkah laku teman | Anak sangat suka meniru gaya/ tingkah laku teman | Anak sering suka meniru gaya/ tingkah laku teman | Anak terkadang suka meniru gaya/ tingkah laku teman | Anak tidak pernah suka meniru gaya/ tingkah laku teman |
| Perilaku Kelekatan | | | | |
| 1. Kelekatan anak dengan guru | Anak selalu memperlihatkan kelekatan anak dengan guru | Anak sering memperlihatkan kelekatan anak dengan guru | Anak jarang memperlihatkan kelekatan anak dengan guru | Anak tidak pernah memperlihatkan kelekatan anak dengan guru |

| | | | | |
|------------------------------------|--|--|--|--|
| 2. Kelekatan anak dengan teman | Anak selalu memperlihatkan kelekatan anak dengan teman | Anak sering memperlihatkan kelekatan anak dengan teman | Anak jarang memperlihatkan kelekatan anak dengan guru | Anak tidak pernah memperlihatkan kelekatan anak dengan guru |
| 3. Kelekatan anak dengan orang tua | Anak selalu memperlihatkan kelekatan anak dengan orang tua | Anak sering memperlihatkan kelekatan anak dengan orang tua | Anak jarang memperlihatkan kelekatan anak dengan teman | Anak tidak pernah memperlihatkan kelekatan anak dengan teman |

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN (RKP)

SIKLUS 1 PERTEMUAN PERTAMA

| | |
|------------------------|---|
| TEMA | : LINGKUNGAN/ SEKOLAHKU |
| KELOMPOK USIA | : 4-5 TAHUN |
| SENTRA | : BERMAIN PERAN |
| HARI/ TANGGAL | : 23 April 2014 |
| ALOKASI WAKTU | : 7.³⁰ – 11.⁰⁰ WIB |
| BULAN/ SEMESTER | : IV/ II |

TUJUAN PEMBELAJARAN/ INDIKATOR:

Setelah kegiatan bermain anak dapat:

1. Bekerjasama dengan baik.
2. Menanamkan rasa empati, simpati dan kemurahan hati anak.
3. Melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri.
4. Menanamkan sikap kemandirian.
5. Melatih rasa percaya diri.

KONSEP PENGETAHUAN/ MATERI/ KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Membiasakan diri untuk bersikap mandiri dengan mengerjakan tugas individu menggambar “Sekolahku”.
2. Melatih rasa percaya diri dengan bernyanyi “Guruku” di depan kelas.
3. Menanamkan rasa simpati, empati, kemurahan hati dan melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri dengan bermain drama peran tentang “Senang Membantu”.

4. Bekerjasama dengan menyelesaikan tugas kelompok bermain puzzle “Sekolahku”.

DENSITAS MAIN:

1. Bermain peran tentang “Senang Membantu”.
2. Bermain puzzle “Sekolahku”.
3. Menggambar “Sekolahku”.

ALAT DAN BAHAN YANG DIPERLUKAN:

1. Perlengkapan kebersihan, sapu, kotak sampah, serok sampah, sikat, lap, air dan lain-lain.
2. Puzzle gambar sekolah.
3. Pensil, pensil warna, buku gambar.

KEGIATAN BELAJAR:**PIJAKAN LINGKUNGAN/ KEGIATAN DILUAR/ CROSS MOTORIK**

1. Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran sentra bermain peran dan menata ruang sesuai dengan densitas main dan jumlah anak.
2. Menyapa anak yang baru tiba, mengajak anak untuk beraktivitas fisik untuk melatih rasa percaya diri anak dengan berjalan di papan titian.

PIJAKAN SEBELUM MAIN:

1. Membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan bernyanyi).
2. Melatih rasa percaya diri anak dengan mengajak anak bernyanyi di depan kelas lagu "Guruku".
3. Guru mengajak anak tanya jawab tentang tolong menolong, misalnya: siapa yang suka bantu ibu dirumah?, dan lain-lain.
4. Langkah 1: Pemilihan Masalah
Guru memilih salah satu atau beberapa masalah yang diangkat dari kehidupan anak.
5. Langkah 2: Pemilihan Peran
Guru menyebutkan peran-peran yang akan anak mainkan, kemudian guru menawarkan kepada anak peran yang mereka ingin mainkan kemudian guru mendeskripsikan atau menjelaskan kepada anak karakter masing-masing peran dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.
6. Langkah 3: Menyusun Tahap-Tahap Bermain Peran
Guru menyiapkan dialog atau skenario sederhana dan guru akan merangsang kemampuan bahasa anak dengan memberikan penangan-penangan sehingga anak dapat menciptakan dialog sendiri.

7. Langkah 4: Menyiapkan Pengamat

Pengamat dari permainan drama peran ini adalah semua anak yang tidak menjadi pemain/ pemeran. Apabila semua anak terlibat, maka yang menjadi pengamat anak yang belum mendapat giliran bermain.

PIJAKAN SELAMA MAIN:

1. Langkah 5: Pemeranan

Memberikan waktu lamanya main (\pm 60 menit) kepada anak untuk mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario permainan.

2. Setelah permainan drama peran selesai dimainkan anak diajak untuk melakukan densitas main berikutnya yaitu kegiatan individu dengan menggambar “sekolahku” dan tugas kelompok dengan bermain puzzle dengan waktu (\pm 30 menit).
3. Saat anak sedang bermain, guru mencoba untuk menggali kemampuan anak dengan memberikan rangsangan-rangsangan sehingga memperluas bahasa anak.
4. Mendampingi dan membimbing anak yang mendapat kesulitan.
5. Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya.
6. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak.
7. Mengarahkan anak untuk bersiap-siap bahwa 5 menit lagi waktu beres-beres.

ISTIRAHAT:

Bermain diluar kelas, mencuci tangan dan membaca do'a sebelum makan, makan bersama, mencuci tangan dan membaca do'a sesudah makan, menyikat gigi.

PIJAKAN SETELAH MAIN:

1. Langkah 6: Diskusi dan Evaluasi

Anak duduk dengan membuat lingkaran kecil, guru mengulas balik alur cerita dari permainan drama peran tersebut. Kemudian melakukan tanya jawab berkisar permasalahan yang ada dalam permainan itu.

2. Langkah 7: Pengambilan Kesimpulan

Setelah proses tanya jawab tersebut, guru dan anak bersama-sama mengambil kesimpulan dari hasil permainan.

3. Setelah mendapatkan kesimpulan, anak dan guru melakukan aktivitas rutin (nyanyi dan do'a sesudah belajar) dan bersiap-siap untuk pulang.

Kepahiang, 23 April 2014

Pengelola PAUD

Peneliti

Eti Oktafianis, M. TPd
NIP. 19831007 200804 2 002

Sri Wahyuni
NIM. A11112130

SKENARIO PERMAINAN

Permainan ini mensimulasikan tentang kegiatan anak saat baru sampai sekolah sampai pulang dari sekolah. Adapun peran yang akan dimainkan dalam permainan ini adalah:

1. Guru AN : yang akan diperankan oleh AN
2. Guru ML : yang akan diperankan oleh ML
3. Anak-anak : yang akan diperankan oleh seluruh anak yang ada di kelas yang belum mendapatkan peran.

Anak-anak sampai kesekolah seperti biasanya, Ibu guru menyambut anak-anak di depan gerbang sekolah. Anak-anak memberi salam kepada ibu guru. Bel berbunyi tandanya sekolah telah masuk. Di dalam kelas, ibu guru mengumumkan bahwa hari ini kita gotong royong membersihkan kelas. Ibu AN bertanya kepada anak-anak.

Guru AN : Siapa yang mau bantu ibu AN dan Ibu ML membersihkan kelas?.

Anak-anak : Menjawab secara serentak "Sayaaaaaaa bu guruuuuuu".

Guru ML : Siapa yang suka membantu, berarti anak yang baik dan peduli terhadap sesama berarti dicintai Allah. Ayo sekarang ibu guru bagi tugasnya dulu yaaaaa. Anak ibu orang 8 ibu bagi menjadi 4 kelompok, berarti 1 kelompok orang 2. Yang bertugas menyapu kelas 2orang, menyusun mainan 2 orang, menyiram

bunga 2 orang, menyusun buku dilemari 2 orang dan ibu menyikat kamar mandi, ibu AN menyapu halaman depan kelas.

Anak-anak mencari sendiri pasangan mereka kemudian mulai bekerja sesuai dengan tugas-tugas mereka. Anak bekerja dengan riang gembira karena telah diberi tugas masing-masing. Guru menekankan bahwa dalam gotong royong membutuhkan kerjasama supaya pekerjaan yang sedang dikerjakan dapat selesai dengan cepat.

Setelah anak-anak selesai bergotong royong dan selesai bermain, guru mengajak anak-anak untuk mencuci tangan dan merapikan pakaian masing-masing.

Guru ML : Anak-anak ibu, sebelum kita makan tangannya harus dicuci bersih terlebih dahulu setelah ibu rapikan pakaian masing-masing, baca do'a baru boleh makan. Okeeee!

Anak-anak : Oke bu guruuuuuu.

Setelah anak-anak makan, anak membaca do'a setelah makan dan do'a keluar rumah tanda bahwa sekolah telah selesai untuk hari ini.

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN (RKP)
SIKLUS 1 PERTEMUAN KEDUA

| | |
|------------------------|---|
| TEMA | : LINGKUNGAN/ KELUARGAKU |
| KELOMPOK USIA | : 4-5 TAHUN |
| SENTRA | : BERMAIN PERAN |
| HARI/ TANGGAL | : 24 April 2014 |
| ALOKASI WAKTU | : 7.³⁰ – 11.⁰⁰ WIB |
| BULAN/ SEMESTER | : IV/ II |

TUJUAN PEMBELAJARAN/ INDIKATOR:

Setelah kegiatan bermain anak dapat:

1. Bekerjasama dengan baik.
2. Menanamkan rasa empati, simpati dan kemurahan hati anak.
3. Melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri.
4. Menanamkan sikap kemandirian.
5. Melatih rasa percaya diri.

KONSEP PENGETAHUAN/ MATERI/ KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Membiasakan diri untuk bersikap mandiri dengan mengerjakan tugas individu mewarnai gambar “Foto Keluarga”.
2. Melatih rasa percaya diri dengan bernyanyi “Satu-satu Aku Sayang Ibu” di depan kelas dan memperagakan ibu yang sedang menyapu rumah.
3. Menanamkan rasa simpati, empati, kemurahan hati dan melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri dengan bermain drama peran tentang “Akibat Melawan Orang Tua”.

4. Bekerjasama dengan menyelesaikan tugas kelompok membuat bentuk rumah dari balok (Bermain Balok).

DENSITAS MAIN:

1. Bermain peran tentang “Akibat Melawan Orang Tua”.
2. Membuat bentuk rumah dari balok.
3. Mewarnai gambar “Foto Keluarga”.

ALAT DAN BAHAN YANG DIPERLUKAN:

1. Perlengkapan ruang tamu (meja kursi).
2. Perlengkapan kamar (tempat tidur).
3. Perlengkapan dapur (kompor-komporan, piring-piringan, peralatan masak-masakan).
4. Perlengkapan kamar mandi.
5. Balok.
6. Kertas bergambar.
7. Pensil warna.

KEGIATAN BELAJAR:**PIJAKAN LINGKUNGAN/ KEGIATAN DILUAR/ CROSS MOTORIK**

1. Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran sentra bermain peran dan menata ruang sesuai dengan densitas main dan jumlah anak.

2. Menyapa anak yang baru tiba, mengajak anak untuk beraktivitas fisik untuk melatih rasa percaya diri anak dengan memperagakan cara ibu menyapu rumah.

PIJAKAN SEBELUM MAIN:

1. Membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan bernyanyi).
2. Melatih rasa percaya diri anak dengan mengajak anak bernyanyi di depan kelas lagu "Satu-satu aku sayang ibu".
3. Guru mengajak anak untuk bercerita singkat tentang kegiatan apa yang tidak mereka sukai di rumah. Misalnya anak tidak suka saat disuruh ibu mandi, kemudian guru dan anak melakukan tanya jawab tentang masalah-masalah yang telah disebutkan oleh anak.
4. Langkah 1: Pemilihan Masalah
Guru memilih salah satu atau beberapa masalah yang diangkat dari kehidupan anak yang telah mereka sebutkan. Misalnya dimarah mama saat tidak mau mandi, kemudian memainkan masalah tersebut dalam bentuk drama peran.
5. Langkah 2: Pemilihan Peran
Guru menyebutkan peran-peran yang akan anak mainkan, kemudian guru menawarkan kepada anak peran yang mereka ingin mainkan kemudian guru mendeskripsikan atau menjelaskan kepada anak karakter masing-masing peran dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain.

6. Langkah 3: Menyusun Tahap-Tahap Bermain Peran

Guru menyiapkan dialog atau skenario sederhana dan guru akan merangsang kemampuan bahasa anak dengan memberikan penanganan-penanganan sehingga anak dapat menciptakan dialog sendiri.

7. Langkah 4: Menyiapkan Pengamat

Pengamat dari permainan drama peran ini adalah semua anak yang tidak menjadi pemain/ pemeran. Apabila semua anak terlibat, maka yang menjadi pengamat anak yang belum mendapat giliran bermain.

PIJAKAN SELAMA MAIN:

1. Langkah 5: Pemeranan

Memberikan waktu lamanya main (\pm 60 menit) kepada anak untuk mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario permainan.

2. Setelah permainan drama peran selesai dimainkan anak diajak untuk melakukan densitas main berikutnya yaitu kegiatan individu dengan mewarnai gambar foto keluarga dan tugas kelompok membuat bentuk rumah dari balok dengan waktu (\pm 30 menit).

3. Saat anak sedang bermain, guru mencoba untuk menggali kemampuan anak dengan memberikan rangsangan-rangsangan sehingga memperluas bahasa anak.

4. Mendampingi dan membimbing anak yang mendapat kesulitan.

5. Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya.

6. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak.
7. Mengarahkan anak untuk bersiap-siap bahwa 5 menit lagi waktu beres-beres.

ISTIRAHAT:

Bermain diluar kelas, mencuci tangan dan membaca do'a sebelum makan, makan bersama, mencuci tangan dan membaca do'a sesudah makan, menyikat gigi.

PIJAKAN SETELAH MAIN:

1. Langkah 6: Diskusi dan Evaluasi

Anak duduk dengan membuat lingkaran kecil, guru mengulas balik alur cerita dari permainan drama peran tersebut. Kemudian melakukan tanya jawab berkisar permasalahan yang ada dalam permainan itu.

2. Langkah 7: Pengambilan Kesimpulan

Setelah proses tanya jawab tersebut, guru dan anak bersama-sama mengambil kesimpulan dari hasil permainan.

3. Setelah mendapatkan kesimpulan, anak dan guru melakukan aktivitas rutin (nyanyi dan do'a sesudah belajar) dan bersiap-siap untuk pulang.

Kepahiang, 24 April 2014

Pengelola PAUD

Peneliti

Eti Oktafianis, M. TPd
NIP. 19831007 200804 2 002

Sri Wahyuni
NIM. A11112130

SKENARIO PERMAINAN

Adik sedang asyik bermain di halaman rumah bersama teman-temannya dari pulang sekolah. Ibu memanggil adik untuk pulang dan mandi karena hari sudah sore, adik tidak mau karena sedang asyik-asyiknya bermain. Tidak berapa lama ibu memanggil adik kembali, adik tetap tidak mau.

Ibu : Dik, pulanglah dulu mandi. Hari sudah sore, nanti kemalaman mandinya.

Adik : Nggak mau, nanti aja. Adik sedang asyik sekali mainnya.

Waktu terus berjalan, dan sudah hampir gelap. Teman-teman adik pun berangsur-angsur pulang dan akhirnya adik tinggal sendirian. Adik pun akhirnya pulang. Karena hari sudah hampir maghrib dan dingin adik akhirnya tidak mau mandi.

Ibu : Kalau adik tidak mandi nanti sewaktu tidur badannya gatal semua.

Adik : Biarin, adik malas mandi dingin kan sudah malam.

Akhirnya karena adik tidak mandi sore, menjelang tidur adik gelisah. Badannya terasa gatal semua, adik terasa sumuk dan gerah karena tidak mandi dan tidak berganti baju sehabis main sore. Tidur adik pun jadi tidak nyenyak. Akhirnya, bangunnya kesiangan pergi sekolah terlambat dan sewaktu disekolah adik ketiduran karena kurang tidur tadi malam.

Ibu : Itu akibat melawan kata-kata ibu, kata-kata ibu tidak adik dengar. Mangkanya akibatnya adik sendiri yang susah.

Adik : Iya bu, adik kapok tidak akan mengulangnya lagi. Kalau ibu suruh adik pulang dan mandi, adik akan pulang dan mandi.

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN SOSIAL ANAK
SIKLUS I**

| No | Pertanyaan | Nama Anak | | | | | | | | | | Jml | Ket |
|------------------------|--|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| KERJASAMA | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kerjasama dalam bermain | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 20 | |
| 2 | Bagaimana kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 22 | |
| 3 | Bagaimana kerjasama dalam membereskan alat bermain | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 20 | |
| JUMLAH NILAI | | 7 | 6 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 6 | 4 | 3 | 62 | |
| RATA-RATA NILAI | | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 6,20 | MB |
| PERSAINGAN | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana persaingan dalam mendapatkan perhatian | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 20 | |
| 2 | Bagaimana persaingan dalam bermain | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 22 | |
| 3 | Bagaimana persaingan dalam mengerjakan tugas/ dalam belajar | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 20 | |
| JUMLAH NILAI | | 7 | 6 | 7 | 8 | 7 | 7 | 7 | 6 | 4 | 3 | 62 | |
| RATA-RATA NILAI | | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 6,20 | MB |
| KEMURAHAN HATI | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak membawa bekal | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 17 | |
| 2 | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak mendapat bagian mainan | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 16 | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------------|-----------|
| 3 | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang mendapat kesusahan | 3 | 2 | 1 | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 18 | |
| JUMLAH NILAI | | 9 | 5 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 8 | 51 | |
| RATA-RATA NILAI | | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 5,10 | MB |
| SIMPATI | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kemampuan tolong menolong anak? | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 1 | 3 | 1 | 17 | |
| 2 | Bagaimana rasa kebersamaan anak? | 2 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 18 | |
| 3 | Bagaimana rasa menghargai anak? | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 14 | |
| JUMLAH NILAI | | 6 | 3 | 4 | 4 | 5 | 6 | 7 | 6 | 5 | 3 | 49 | |
| RATA-RATA NILAI | | 2 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 4,90 | MB |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|-------------|-----------|
| EMPATI | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana empati anak saat menghadapi perbedaan? | 1 | 1 | 3 | 3 | 2 | 1 | 2 | 4 | 3 | 4 | 24 | |
| 2 | Bagaimana empati anak saat mau memberi maaf? | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 2 | 4 | 22 | |
| 3 | Bagaimana empati anak saat mau menerima maaf? | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 3 | 3 | 2 | 4 | 22 | |
| JUMLAH NILAI | | 3 | 4 | 6 | 9 | 6 | 5 | 6 | 10 | 7 | 12 | 68 | |
| RATA-RATA NILAI | | 1 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 6,80 | MB |
| KEBERGANTUNGAN | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kebergantungan anak terhadap teman | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 4 | 23 | |
| 2 | Bagaimana kebergantungan anak terhadap guru | 3 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 4 | 1 | 2 | 4 | 22 | |
| 3 | Bagaimana kebergantungan anak terhadap orang tua | 3 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 23 | |
| JUMLAH NILAI | | 9 | 6 | 5 | 6 | 4 | 6 | 10 | 5 | 5 | 12 | 68 | |
| RATA-RATA NILAI | | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 4 | 6,80 | MB |

| | | | | | | | | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|----|--|
| SIKAP TIDAK MEMENTINGKAN DIRI SENDIRI | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 2 | 1 | 2 | 4 | 2 | 24 | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|----------|-------------|-----------|
| 2 | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 21 | |
| 3 | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 22 | |
| JUMLAH NILAI | | 6 | 8 | 9 | 9 | 4 | 4 | 3 | 6 | 12 | 6 | 67 | |
| RATA-RATA NILAI | | 2 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 2 | 4 | 2 | 6,70 | MB |

MENIRU

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-------------|------------|
| 1 | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya guru mengajar | 1 | 2 | 3 | 4 | 3 | 1 | 3 | 2 | 3 | 4 | 26 | |
| 2 | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya bicara teman | 2 | 2 | 1 | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 4 | 4 | 25 | |
| 3 | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya tingkah laku teman | 1 | 2 | 3 | 4 | 1 | 1 | 1 | 2 | 3 | 3 | 21 | |
| JUMLAH NILAI | | 4 | 6 | 7 | 12 | 6 | 4 | 6 | 6 | 10 | 11 | 72 | |
| RATA-RATA NILAI | | 1 | 2 | 2 | 4 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 7,20 | BSH |

PERILAKU KELEKATAN

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------------|-----------|
| 1 | Bagaimana kelekatan anak dengan guru | 2 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 1 | 16 | |
| 2 | Bagaimana kelekatan anak dengan teman | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 20 | |
| 3 | Bagaimana kelekatan anak dengan orang tua | 1 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 2 | 3 | 19 | |
| JUMLAH NILAI | | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 5 | 6 | 55 | |
| RATA-RATA NILAI | | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 5,50 | MB |

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN (RKP)
SIKLUS 2 PERTEMUAN PERTAMA

| | | |
|------------------------|----------|---|
| TEMA | : | TRANSPORTASI/ KAPAL LAUT |
| KELOMPOK USIA | : | 4-5 TAHUN |
| SENTRA | : | BERMAIN PERAN |
| HARI/ TANGGAL | : | 07 MEI 2014 |
| ALOKASI WAKTU | : | 7.³⁰ – 11.⁰⁰ WIB |
| BULAN/ SEMESTER | : | V/ II |

TUJUAN PEMBELAJARAN/ INDIKATOR:

Setelah kegiatan bermain anak dapat:

1. Bekerjasama dengan baik.
2. Menanamkan rasa empati, simpati dan kemurahan hati anak.
3. Melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri.
4. Menanamkan sikap kemandirian.
5. Melatih rasa percaya diri.

KONSEP PENGETAHUAN/ MATERI/ KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Membiasakan diri untuk bersikap mandiri dengan mengerjakan tugas individu membuat kapal laut dari plastisin.
2. Melatih rasa percaya diri dengan membaca do'a bepergian di depan kelas dan melompat dari ketinggian 20-30 cm.

3. Menanamkan rasa simpati, empati, kemurahan hati dan melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri dengan bermain drama peran tentang “Membantu Ayah Jualan Mainan Kapal-Kapalan”.
4. Bekerjasama dengan menyelesaikan tugas kelompok menyusun gambar seri.

DENSITAS MAIN:

1. Bermain peran tentang “Membantu Ayah Jualan Mainan Kapal-Kapalan”.
2. Menyusun gambar seri.
3. Bermain plastisin

ALAT DAN BAHAN YANG DIPERLUKAN:

1. Plastisin
2. Mainan anak-anak (kapal-kapalan, robot-robotan, mobil-mobilan dan lain-lain)
3. Gambar seri.

KEGIATAN BELAJAR:**PIJAKAN LINGKUNGAN/ KEGIATAN DILUAR/ CROSS MOTORIK**

1. Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran sentra bermain peran dan menata ruang sesuai dengan densitas main dan jumlah anak.

2. Menyapa anak yang baru tiba, mengajak anak untuk beraktivitas fisik untuk melatih rasa percaya diri anak dengan melompat dari ketinggian 20-30 cm.

PIJAKAN SEBELUM MAIN:

1. Membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan bernyanyi).
2. Melatih rasa percaya diri anak dengan mengajak anak membaca do'a bepergian di depan kelas.
3. Langkah 1: Pemilihan Masalah
Tanya jawab tentang pengalaman anak saat membantu pekerjaan orang tua dirumah, lalu mengajak anak untuk menceritakan pengalaman tersebut secara singkat.
4. Langkah 2: Pemilihan Peran
Menawarkan peran yang akan dimainkan oleh anak yaitu ayah, ibu, kakak, adik, pembeli, tetangga. Apabila anak belum ada yang berani menawarkan diri untuk memilih peran, maka guru yang akan membagikan peran tersebut. Setelah pemain telah siap, guru mendeskripsikan karakter peran masing-masing dan apa yang harus dilakukan oleh para pemain.
5. Langkah 3: Menyusun Tahap-Tahap Bermain Peran

Guru menyiapkan dialog atau skenario sederhana yang akan anak mainkan (skenario yang disiapkan tidak baku). Anak-anak dapat menambahkan dialog sendiri atau berdialog dengan bahasa sendiri, namun tidak menyimpang dari tujuan permainan.

6. Langkah 4: Menyiapkan Pengamat

Pengamat dari permainan drama peran ini adalah semua anak yang tidak menjadi pemain/ pemeran. Apabila semua anak terlibat, maka yang menjadi pengamat anak yang belum mendapat giliran bermain.

PIJAKAN SELAMA MAIN:

1. Langkah 5: Pemeranan

Memberikan waktu lamanya main (\pm 60 menit) kepada anak untuk mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario permainan.

2. Setelah permainan drama peran selesai dimainkan anak diajak untuk melakukan densitas main berikutnya yaitu kegiatan individu dengan membuat bentuk kapal laut dari plastisin dan tugas kelompok menyusun gambar seri dengan waktu (\pm 30 menit).

3. Saat anak sedang bermain, guru mencoba untuk menggali kemampuan anak dengan memberikan rangsangan-rangsangan sehingga memperluas bahasa anak.

4. Mendampingi dan membimbing anak yang mendapat kesulitan.

5. Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya.
6. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak.
7. Mengarahkan anak untuk bersiap-siap bahwa 5 menit lagi waktu beres-beres.

ISTIRAHAT:

Bermain diluar kelas, mencuci tangan dan membaca do'a sebelum makan, makan bersama, mencuci tangan dan membaca do'a sesudah makan, menyikat gigi.

PIJAKAN SETELAH MAIN:

1. Langkah 6: Diskusi dan Evaluasi

Anak duduk dengan membuat lingkaran kecil, guru mengulas balik alur cerita dari permainan drama peran tersebut. Kemudian melakukan tanya jawab berkisar permasalahan yang ada dalam permainan itu.

2. Langkah 7: Pengambilan Kesimpulan

Setelah proses tanya jawab tersebut, guru dan anak bersama-sama mengambil kesimpulan dari hasil permainan.

3. Setelah mendapatkan kesimpulan, anak dan guru melakukan aktivitas rutin (nyanyi dan do'a sesudah belajar) dan bersiap-siap untuk pulang.

Kepahiang, 07 Mei 2014

Pengelola PAUD

Peneliti

Eti Oktafianis, M. TPd
Nip. 19831007 200804 2 002

Sri Wahyuni
NIM. A11112130

SKENARIO PERMAINAN

Anton adalah anak penjual mainan, setiap pulang sekolah Anton selalu membantu ayahnya berjualan mainan. Anton anak yang baik hati dan rajin membantu orang tua. Joko adalah anak orang kaya, ia adalah anak yang manja. Apapun yang Joko minta pasti terpenuhi oleh kedua orang tuanya. Anton dan Joko adalah teman akrab, Joko banyak belajar dari kehidupan Anton.

Joko : Ton, kita main kerumah ku yuk sepulang sekolah.

Anton : Maaf ko, aku tidak bisa. Aku harus membantu ayah berjualan, kalau ayah tidak berjualan nanti kami tidak bisa makan.

Joko : Ah, kamu sekali-sekali saja tidak bantu ayah berjualankan tidak mengapa.

Anton : Ia memang tidak mengapa, ayah juga tidak pernah memaksaku untuk ikut berjualan. Tetapi aku tidak tega melihat ayah berjualan sendirian.

Joko : Tidak enak ya menjadi kamu, tidak bisa bermain bebas seperti aku.

Anton : Semua itu harus kita syukuri, ada yang hidupnya lebih susah dari aku.

Joko : Ya sudah, besok saja kalau begitu kita bermain disekolah lagi saja.

Anton : Ia, besok kita mainnya di sekolah saja.

Hari demi hari waktu terus berjalan, kegiatan Anton selalu sama. Pulang sekolah selalu membantu ayah berjualan. Tiba-tiba ada inisiatif timbul dari benak Joko untuk pergi bermain kerumah Anton.

Joko : Ton, kamukan kalau diajak bermain kerumah aku tidak pernah bisa. Bagaimana kalau aku yang bermain kerumahmu?

Anton : Boleh, tetapi bilang dulu sama orang tuamu. Nanti orang tuamu mencari-cari kamu. Tapi rumahku buruk tidak seperti rumahmu dan sesampainya dirumah nanti, kita tidak bisa bermain-main seperti kegiatanmu sehari-hari. Aku harus membantu ayah membuat kapal-kapalan dari kayu.

Joko : Ia tidak apa-apa, aku juga kepengen bantu kamu membuat kapal-kapalan dari kayu. Sepertinya asyik.

Sesampainya dirumah, Anton memberi salam kepada Ibu, ayah dan kakaknya dan memperkenalkan Joko kepada orang tuanya. Kemudian Joko mengikuti aktifitas Anton sehari-hari dirumah, sampai ikut berjualan mainan.

Joko : Ton, ternyata asyik ya mengikuti kegiatanmu sehari-hari dirumah. Membantu ayah berjualan, dapat uang dari hasil keringat sendiri.

Anton : Ia, dapat membantu orang tua itu rasanya sangat membahagiakan. Meskipun hidup susah tetapi mengerti

kesusahan orang tua dan dapat membantu orang tua itu sama bahagiannya menjadi kamu yang dapat memperoleh apa-apa dengan gampang. Karena kamu tidak bisa merasakan membantu orang tua seperti aku dan sekarang kamu sudah bisa merasakan membantu sesama. Pasti bahagia sekali rasanya.

Joko : Ia, terima kasih Ton, aku banyak belajar dari kamu hari ini.

RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN (RKP)
SIKLUS 2 PERTEMUAN KEDUA

| | |
|------------------------|---|
| TEMA | : TRANSPORTASI/ MOBIL |
| KELOMPOK USIA | : 4-5 TAHUN |
| SENTRA | : BERMAIN PERAN |
| HARI/ TANGGAL | : 08 MEI 2014 |
| ALOKASI WAKTU | : 7.³⁰ – 11.⁰⁰ WIB |
| BULAN/ SEMESTER | : V/ II |

TUJUAN PEMBELAJARAN/ INDIKATOR:

Setelah kegiatan bermain anak dapat:

1. Bekerjasama dengan baik.
2. Menanamkan rasa empati, simpati dan kemurahan hati anak.
3. Melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri.
4. Menanamkan sikap kemandirian.
5. Melatih rasa percaya diri.

KONSEP PENGETAHUAN/ MATERI/ KEGIATAN PEMBELAJARAN

1. Membiasakan diri untuk bersikap mandiri dengan mengerjakan tugas individu mengerjakan maze.
2. Melatih rasa percaya diri dengan membaca do'a naik kendaraan di depan kelas dan memperagakan cara menyetir mobil sambil berlari-lari kecil.

3. Menanamkan rasa simpati, empati, kemurahan hati dan melatih sikap anak agar tidak mementingkan diri sendiri dengan bermain drama peran tentang “Tolong Menolong”.
4. Bekerjasama dengan menyelesaikan tugas kelompok menyusun huruf “a-m”.

DENSITAS MAIN:

1. Bermain peran tentang “Tolong Menolong”.
2. Mengerjakan maze
3. Menyusun huruf “a-m”

ALAT DAN BAHAN YANG DIPERLUKAN:

1. Lembar kerja anak
2. Pensil
3. Mobil-mobilan dari cerofoam atau kardus bekas
4. Perlengkapan P3K
5. Papan merk “Mall Kepahiang”
6. Mangkok Plastik atau kaleng bekas
7. Kartu huruf

KEGIATAN BELAJAR:**PIJAKAN LINGKUNGAN/ KEGIATAN DILUAR/ CROSS MOTORIK**

1. Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran sentra bermain peran dan menata ruang sesuai dengan densitas main dan jumlah anak.
2. Menyapa anak yang baru tiba, mengajak anak untuk beraktivitas fisik untuk melatih rasa percaya diri anak dengan memperagakan cara menyetir mobil seakan-akan sedang mengendarai mobil sambil berlari-lari kecil.

PIJAKAN SEBELUM MAIN:

1. Membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan bernyanyi).
2. Melatih rasa percaya diri anak dengan mengajak anak membaca do'a naik kendaraan di depan kelas.
3. Langkah 1: Pemilihan Masalah
Tanya jawab tentang pengalaman anak saat bepergian dan mengalami masalah sosial (misal: membantu orang yang kendaraannya mogok), lalu mengajak anak untuk menceritakan pengalaman tersebut secara singkat.
4. Langkah 2: Pemilihan Peran
Menawarkan peran yang akan dimainkan oleh anak yaitu ayah, ibu, adik, kakak, sahabat kakak, pengemis, tukang parkir, karyawan apotek,

pembeli dan karyawan mall. Apabila anak belum ada yang berani menawarkan diri untuk memilih peran, maka guru yang akan membagikan peran tersebut. Setelah pemain telah siap, guru mendeskripsikan karakter peran masing-masing dan apa yang harus dilakukan oleh para pemain.

5. Langkah 3: Menyusun Tahap-Tahap Bermain Peran

Guru menyiapkan dialog atau skenario sederhana yang akan anak mainkan (skenario yang disiapkan tidak baku). Anak-anak dapat menambahkan dialog sendiri atau berdialog dengan bahasa sendiri, namun tidak menyimpang dari tujuan permainan.

6. Langkah 4: Menyiapkan Pengamat

Pengamat dari permainan drama peran ini adalah semua anak yang tidak menjadi pemain/ pemeran. Apabila semua anak terlibat, maka yang menjadi pengamat anak yang belum mendapat giliran bermain.

PIJAKAN SELAMA MAIN:

8. Langkah 5: Pemeranan

Memberikan waktu lamanya main (\pm 60 menit) kepada anak untuk mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario permainan.

9. Setelah permainan drama peran selesai dimainkan anak diajak untuk melakukan densitas main berikutnya yaitu kegiatan individu dengan

mengerjakan maze dan tugas kelompok menyusun huruf a-m dengan waktu (\pm 30 menit).

10. Saat anak sedang bermain, guru mencoba untuk menggali kemampuan anak dengan memberikan rangsangan-rangsangan sehingga memperluas bahasa anak.
11. Mendampingi dan membimbing anak yang mendapat kesulitan.
12. Meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui dukungan teman sebaya.
13. Mengamati dan mencatat perkembangan dan kemajuan main anak.
14. Mengarahkan anak untuk bersiap-siap bahwa 5 menit lagi waktu beres-beres.

ISTIRAHAT:

Bermain diluar kelas, mencuci tangan dan membaca do'a sebelum makan, makan bersama, mencuci tangan dan membaca do'a sesudah makan, menyikat gigi.

PIJAKAN SETELAH MAIN:

7. Langkah 6: Diskusi dan Evaluasi

Anak duduk dengan membuat lingkaran kecil, guru mengulas balik alur cerita dari permainan drama peran tersebut. Kemudian melakukan tanya jawab berkisar permasalahan yang ada dalam permainan itu.

8. Langkah 7: Pengambilan Kesimpulan

Setelah proses tanya jawab tersebut, guru dan anak bersama-sama mengambil kesimpulan dari hasil permainan.

9. Setelah mendapatkan kesimpulan, anak dan guru melakukan aktivitas rutin (nyanyi dan do'a sesudah belajar) dan bersiap-siap untuk pulang.

Kepahiang, 08 Mei 2014

Pengelola PAUD

Peneliti

Eti Oktafianis, M. TPd
Nip. 19831007 200804 2 002

Sri Wahyuni
NIM. A11112130

SKENARIO PERMAINAN

Ayah, Ibu, Adik dan Kakak akan pergi berbelanja ke Mall naik mobil pribadi didalam perjalanan kakak melihat teman sekolahnya sedang berjalan kaki, satu arah dengan perjalanan mereka. Kakak meminta ayah untuk berhenti sejenak, kakak menyapa temannya yang bernama Ani.

Kakak : Hai Ani, mau kemana?

Ani : Hai Nita (Kakak), aku mau ke apotek disebelah mall

Kakak : Ohhh kebetulan kalau begitu, bareng kami saja. Kami juga mau ke mall.

Ani : Baiklah kalau begitu, sebelumnya terima kasih banyak.

Ani dan Nita asyik bersenda gurau selama diperjalanan. Sesampai di depan apotek Ani turun dan mengucapkan terima kasih kepada semua yang ada di dalam mobil. Nita dan keluarga meneruskan perjalanan yang sedikit lagi sampai. Sesampainya di depan mall Ibu, Adik dan Kakak turun sedangkan ayah mencari tempat parkir. Sewaktu Ibu, Adik dan Kakak sedang menunggu ayah, tiba-tiba dari kejauhan Adik melihat seorang pengemis menuju kearah mereka. Adik mencolek-colek ibu:

Adik : "Ibu, aku mau minta uang receh dong...."

Ibu : Untuk apa?

Adik : Tuuu aku mau kasih sama orang itu, kasihan ya bu.

Ibu : Ohhh iya, ini untuk adik dan ini untuk kakak.

Adik dan Kakak : Assalamu'alaikum pak

Pengemis : Waalaikumsalam nak.

Kakak : Ini kami punya uang sedikit.

Pengemis : Terima kasih banyak ya nak, semoga kebaikannya mendapat imbalan dari Allah SWT.

Adik dan Kakak : Amin yaa robbal alamin.

Ibu dan Ayah tersenyum gembira melihat kedua anak mereka yang memiliki rasa kepedulian terhadap sesama dan memiliki rasa cinta terhadap sesama. Kemudian mereka melanjutkan niat mereka untuk berbelanja di dalam mall.

Keterangan :

| Nama Anak | | Nilai | Kriteria |
|-----------|------|--|---------------------------|
| 1 | = AQ | 1 =  | Belum Berkembang |
| 2 | = FZ | 2 =  | Mulai Berkembang |
| 3 | = F | 3 =  | Berkembang Sesuai Harapan |
| 4 | = AN | 4 =  | Berkembang Sangat Baik |
| 5 | = FN | | |
| 6 | = SC | | |
| 7 | = DN | | |
| 8 | = CD | | |
| 9 | = ML | | |
| 10 | = ND | | |

**LEMBAR OBSERVASI KEMAMPUAN SOSIAL ANAK
SIKLUS II**

| No | Pertanyaan | Nama Anak | | | | | | | | | | Jml | Ket |
|------------------------|--|-----------|----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|-------------|------------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | | |
| KERJASAMA | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kerjasama dalam bermain | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 30 | |
| 2 | Bagaimana kerjasama dalam mengerjakan tugas kelompok | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 31 | |
| 3 | Bagaimana kerjasama dalam membereskan alat bermain | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 29 | |
| JUMLAH NILAI | | 10 | 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 10 | 9 | 7 | 6 | 90 | |
| RATA-RATA NILAI | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 9,00 | BSH |
| PERSAINGAN | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana persaingan dalam mendapatkan perhatian | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 30 | |
| 2 | Bagaimana persaingan dalam bermain | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 32 | |
| 3 | Bagaimana persaingan dalam mengerjakan tugas/ dalam belajar | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 30 | |
| JUMLAH NILAI | | 10 | 9 | 10 | 11 | 10 | 10 | 10 | 9 | 7 | 6 | 92 | |
| RATA-RATA NILAI | | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 9,20 | BSH |
| KEMURAHAN HATI | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak membawa bekal | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 27 | |
| 2 | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang tidak mendapat bagian mainan | 4 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 26 | |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-------------|------------|
| 3 | Bagaimana kemurahan hati anak saat melihat teman yang mendapat kesusahan | 4 | 3 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 28 | |
| JUMLAH NILAI | | 12 | 8 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 8 | 8 | 11 | 81 | |
| RATA-RATA NILAI | | 4 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 8,10 | BSH |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|----------|----------|-------------|------------|
| SIMPATI | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kemampuan tolong menolong anak? | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 28 | |
| 2 | Bagaimana rasa kebersamaan anak? | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 28 | |
| 3 | Bagaimana rasa menghargai anak? | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 2 | 24 | |
| JUMLAH NILAI | | 9 | 6 | 7 | 7 | 8 | 9 | 10 | 10 | 8 | 6 | 80 | |
| RATA-RATA NILAI | | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 8,00 | BSH |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-----------|-------------|------------|
| EMPATI | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana empati anak saat menghadapi perbedaan? | 2 | 2 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 32 | |
| 2 | Bagaimana empati anak saat mau memberi maaf? | 2 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | 4 | 3 | 4 | 31 | |
| 3 | Bagaimana empati anak saat mau menerima maaf? | 2 | 2 | 2 | 4 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 32 | |
| JUMLAH NILAI | | 6 | 7 | 9 | 12 | 9 | 8 | 9 | 12 | 11 | 12 | 95 | |
| RATA-RATA NILAI | | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 9,50 | BSH |

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|--|-----------|----------|----------|----------|----------|----------|-----------|----------|----------|-----------|-------------|------------|
| KEBERGANTUNGAN | | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Bagaimana kebergantungan anak terhadap teman | 4 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 4 | 32 | |
| 2 | Bagaimana kebergantungan anak terhadap guru | 4 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 4 | 2 | 3 | 4 | 30 | |
| 3 | Bagaimana kebergantungan anak terhadap orang tua | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 32 | |
| JUMLAH NILAI | | 12 | 9 | 8 | 9 | 7 | 9 | 12 | 8 | 8 | 12 | 94 | |
| RATA-RATA NILAI | | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 9,40 | BSH |

SIKAP TIDAK MEMENTINGKAN DIRI SENDIRI

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|-----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|-----------|----------|-------------|------------|
| 1 | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat bermain | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 32 | |
| 2 | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat belajar | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 30 | |
| 3 | Bagaimana sikap tidak mementingkan diri sendiri anak saat makan bersama | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 31 | |
| JUMLAH NILAI | | 9 | 11 | 11 | 12 | 7 | 7 | 6 | 9 | 12 | 9 | 93 | |
| RATA-RATA NILAI | | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 3 | 9,30 | BSH |

MENIRU

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|----------|-----------|-----------|----------|----------|----------|----------|-----------|-----------|-------------|------------|
| 1 | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya guru mengajar | 2 | 3 | 4 | 4 | 4 | 2 | 4 | 3 | 4 | 4 | 34 | |
| 2 | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya bicara teman | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 33 | |
| 3 | Bagaimana kemampuan anak dalam meniru gaya tingkah laku teman | 2 | 3 | 4 | 4 | 2 | 2 | 2 | 3 | 4 | 4 | 30 | |
| JUMLAH NILAI | | 7 | 9 | 11 | 12 | 9 | 7 | 9 | 9 | 12 | 12 | 97 | |
| RATA-RATA NILAI | | 2 | 3 | 4 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 9,70 | BSH |

PERILAKU KELEKATAN

| | | | | | | | | | | | | | |
|------------------------|---|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|-------------|------------|
| 1 | Bagaimana kelekatan anak dengan guru | 3 | 3 | 2 | 3 | 2 | 4 | 2 | 3 | 2 | 2 | 26 | |
| 2 | Bagaimana kelekatan anak dengan teman | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 2 | 3 | 4 | 3 | 3 | 30 | |
| 3 | Bagaimana kelekatan anak dengan orang tua | 2 | 4 | 3 | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 3 | 4 | 29 | |
| JUMLAH NILAI | | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 8 | 9 | 85 | |
| RATA-RATA NILAI | | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 8,50 | BSH |

Siklus I



Guru Mengajak Anak Untuk Ber cerita Kegiatan Yang Tidak Di Sukai Di Rumah



Guru Menjelaskan Kegiatan Hari ini



Anak Bermain Peran Akibat Melawan Orang Tua



Tugas Individu Mewarnai Gambar Foto Keluarga



Membuat Bentuk Rumah Dari Balok

Siklus II



Anak Sedang Naik Mobil Bersama Keluarga



Bermain Peran Ketika Memberi Uang Kepada Penjemis

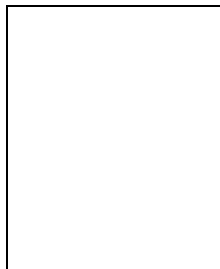


Anak Menyusun Huruf A-M



Anak Mengerjakan Maze (Mencari Jejak)

Riwayat Hidup



Sri Wahyuni lahir di Palembang, 28 Februari 1980 dari pasangan (Alm) Sumarno (Ayah) dan (Almh) Sunarti (Ibu). Pendidikan Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan Sekolah Menengah Umum (SMU) di Kepahiang, Diploma 2 (D2) Pendidikan Guru Raudhatul Athfal tamatan STAIN Bengkulu tahun 2006. Tahun 2013 melanjutkan pendidikan Strata 1 (S1) di Universitas Bengkulu. Kegiatan mengajar dimulai sejak tahun 2005 sebagai tenaga honorer di TK. Dharma Bakti dan hijrah ke PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang dari tahun 2007 hingga saat ini.