



SKRIPSI

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI
METODE BERMAIN KELOMPOK DI KELAS A4
TKIT AULADUNA KOTA BENGKULU**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Pada Program Sarjana
Kependidikan Bagi Guru Dalam Jabatan PAUD
FKIP Universitas Bengkulu**

**OLEH
RELISTY
A1I111161**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN
BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU
2014**

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN KELOMPOK DI KELAS A4 TKIT AULADUNA

OLEH
RELISTY
NPM A1I111161
ABSTRAK

Permasalahan apakah dengan metode bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak TKIT Auladuna kota Bengkulu Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah metode bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak khususnya dalam mengikuti aturan bermain,sabar menunggu giliran, kerja sama, sikap ramah dengan teman, jenis penelitian yang digunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan dua siklus dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan . Subjek penelitian ini adalah kelompok A4 berjumlah 22 orang anak, yaitu 13 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan di TKIT Auladuna kota Bengkulu . Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data secara diskriptif. Hasil penelitian ini menunjukkan dengan kegiatan bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dibuktikan dengan hasil kemampuan mengikuti aturan bermain sabar menunggu giliran kerja sama dengan teman sikap ramah dengan teman pada siklus I mencapai rata- rata 70% kemudian siklus II meningkat menjadi 90% dari hasil penelitian ini dapat direkomendasikan kepada guru PAUD, Bahwa terbukti dengan kegiatan metode bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

Kata kunci: metode bermain, sosial

**IMPROVING CHILDREN SOCIALIZE COMPETENCE THROUGH
PLAY GROUP METHOD IN CLASS A4 TKIT AULADUNA**

RELISTY

A11111161

ABSTRACT

The aim of this research is to know whether play group method could improve children's socialize competence is not in TKIT AULADUNA Bengkulu. The research will be focused on children's social competence in obeying the rules of playing, be patient waiting the turn, team work, be friendly with other children. It is classroom action research which is done in to cycles, each cycles consists of 3 meeting. The subject of the research are 22 children of group A4 TKIT Auladuna which are 13 boy and 9 girl. The data is collected by using observation and documentation techniques and analyzed descriptively. The result shows that play goup technique could improve children's social competence. In the first cycle the average of children's attitude gain 70 % for each item and improve to go 90 % in cycle II. Based on the result, it is recommended for the kindergarden teacher to apply play group activity since it is proved to be effective in improving children's social competence

KEY WORD : *Method, social games.*

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar sarjana Pendidikan dari Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru dalam jabatan (SKGJ) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu, seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dari hasil karya orang lain, telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai norma, kaidah, dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian skripsi ini bukan hasil karya saya sendiri, atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku

Bengkulu, Mei 2014

Relisty

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- Jangan biarkan hidupmu penuh dalam kesedihan, tapi raihlah cita-citamu setinggi langit
- Orang yang gagal pasti selalu pesimis tetapi orang yang optimis selalu melihat akan keberhasilan.
- Mulailah hidup itu dari yang terkecil karena dari hal kecil tersebut akan menjadi sesuatu yang besar
- Semakin berisi semakin merunduk semakin banyak ilmu kita tidak boleh sombong
- Renggutlah waktu sehatmu sebelum datang masa sakitmu
- Pergunakanlah hidup ini untuk selalu belajar dengan banyak belajar kita pastikan meraih keberhasilan dan kesuksesan
- Jadilah kegagalan sebagai motivasi meraih keberhasilan
- Pergunakanlah hidup ini untuk selalu bersedekah, dengan banyak bersedekah hidup ini selalu akan berkah

PERSEMBAHAN

Dengan izin dan Ridho-Mu kupersembahkan skripsi ini untuk :

- Ayahku dan Ibuku yang amat kusayangi, yang telah tenang di alam sana, semoga ditempatkan Allah pada tempat yang sebaik-baiknya.

Amiiin

- Terkhusus buat suamiku yang telah mendukung sepenuhnya demi kesuksesan sampai aku bisa menyelesaikan skripsi ini.
- Buat anak-anakku yang sangat aku sayangi (Wafiq, Zahra dan Fawwaz), mudah-mudahan kalian menjadi anak yang sholeh dan sholehah.
- Buat saudara-saudaraku dan keponakan yang turut mendukung kesuksesanku.
- Teman-teman yang telah membantu
- Almamaterku

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum, wr, wb,

Syukur Alhamdulillah penulis mengucapkan atas kehadiran Allah Swt yang selalu memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. Shalawat serta salam penulis panjatkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad Saw, yang menjadi suri tauladan dan Al-Quran penjawab semua misteri, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN KELOMPOK DI KELAS A4 TKIT AULADUNA KOTA BENGKULU".

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Universitas Bengkulu. Dalam menyelesaikan Skripsi ini, penulis banyak mendapatkan dukungan, kerja sama dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan kepada :

1. Bapak Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi, selaku Ketua Program SKGJ FKIP Universitas Bengkulu.
2. Bapak Drs. Norman Syam, M. Pd Selaku pembimbing I yang telah banyak meluangkan waktu, tenaga, masukan dan kesabarannya dalam membimbing penulis dari awal penyusunan hingga dapat menyelesaikan dengan baik.

3. Ibu Dra. Yulidesni, M. Ag selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi kepada penulis dalam menyusun skripsi ini hingga terselesai dengan baik.
4. Kedua orang tuaku, suamiku, ketiga anak-anakku yang telah banyak mengorbankan semua buatkan dalam proses skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi ini masih banyak kekurangan untuk itu saran dan kritik yang sifatnya membangun dari pembaca sangat penulis harapkan. Harapan penulis semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PENGUJI	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi area dan fokus penelitian	6
C. Pembatasan fokus penelitian	6
D. Rumusan masalah	7
E. Tujuan penelitian	7
F. Manfaat penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
Acuan teori area dan fokus yang diteliti	9
Pengertian sosial	9
Proses perkembangan sosial	10
Perkembangan sosial melalui tahapan bermain sosial	11
Tingkatan bermain sosial berdasarkan usia dan perkembangan sosial anak	12
Pengertian metode bermain	13
Beberapa metode pengajaran di Taman Kanak-Kanak	15
Metode bermain	16
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	45
Jenis Penelitian	45
Tempat dan waktu penelitian	45
Subjek penelitian	46
Prosedur penelitian	46
Instrument-instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian	
Teknik pengumpulan data	49

Teknik analisis data.....	50
Indikator keberhasilan	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
Hasil penelitian.....	53
Pembahasan	85
Keterbatasan penelitian.....	87
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	88
Kesimpulan	88
Saran.....	88
Rekomendasi	88
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 waktu dan tempat Penelitian	45
Tabel 3.2 Rencana Jadwal Penelitian	46
Table 4.1 tabel kegiatan bermain	54
Tabel 4.2 Hasil pengamatan Anak Siklus I Pertemuan I	56
Tabel 4.3 Hasil pengamatan Anak Siklus I Pertemuan II	61
Tabel 4.4 Pengamatan anak siklus I dan pertemuan III	65
Tabel 4.5 Hasil pengamatan Anak Siklus II Pertemuan I	70
Tabel 4.6 hasil pengamatan anak siklus II pertemuan II	74
Tabel 4.7 siklus II pertemuan III	78
Tabel 4.8 Rekapitulasi Hasil Observasi Siklus I dan II	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar Spiral Tindakan Kelas	47
------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 surat izin penelitian.....	92
Lampiran 2 surat keterangan penelitian	93
Lampiran 3 pernyataan kesediaan menjadi teman sejawat.....	94
Lampiran 4 daftar nama anak kelompok A4.....	95
Lampiran 5 pedoman kriteria penilaian sosial anak	96
Lampiran 6 lembar observasi aktivitas anak	97
Lampiran 7 lembar observasi perkembangan sosial anak	103
Lampiran 8 lembar observasi guru	115
Lampiran 9 rencana kegiatan harian kelas (SKH) hari 1 siklus 1	116
Lampiran 10 rencana kegiatan harian kelas (SKH) hari 2 siklus 1	118
Lampiran 11 rencana kegiatan harian kelas (SKH) hari 3 siklus 1	120
Lampiran 12 rencana kegiatan harian kelas (SKH) hari 1 siklus 2	122
Lampiran 13 rencana kegiatan harian kelas (SKH) hari 2 siklus 2	124
Lampiran 14 rencana kegiatan harian kelas (SKH) hari 3 siklus 3	126
Lampiran 15 dokumentasi	128
Lampiran 16 riwayat hidup	129

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara. Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I pada pasal 1 poin 14 dijelaskan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Pendidikan menurut Undang-Undang R.I.No 20 th 2003 tentang sisdiknas dan peraturan pemerintah R.I.No 47 tahun 2008 tentang wajib belajar, pasal 28 ayat 3 yang berbunyi: pendidikan anak usia dini pada jalur formal berbentuk taman kanak-kanak. Menurut PP.No.74.Th 2008, Raudatul Athfal (RA) adalah satu bentuk satuan pendidikan Anak Usia Dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program

pendidikan dengan kekhasan agama Islam bagi anak usia empat sampai dengan enam tahun, atau bentuk lain yang sederajat. (Citra Umbara, 2008 : 16)

Menurut Montolalu (2007:13) pendekatan pembelajaran di Taman Kanak-kanak adalah belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Artinya bermain secara alamiah memberi kepuasan pada anak, baik itu bermain sendiri maupun bermain kelompok. Disamping itu, menurut para ahli bermain mempunyai arti sebagai berikut:

1. Anak memperoleh kesempatan, mengembangkan potensi-potensi yang ada padanya.
2. Anak akan menemukan dirinya, yaitu kekuatan dan kelemahannya, kemampuannya, serta minat dan kebutuhannya.
3. Memberikan peluang pada anak untuk berkembang seutuhnya, baik fisik, intelektual, bahasa, dan prilaku.
4. Anak terbiasa menggunakan seluruh aspek panca inderanya sehingga terlatih dengan baik.
5. Secara alamiah memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam lagi.

Menurut Dewey (Montolu, 2007:17) anak belajar tentang dirinya sendiri dan dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna dengan menggunakan benda-benda

konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah, sedangkan perkembangan sosialnya meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Salah satu bidang pengembangan pembiasaan yang diajarkan di Taman Kanak-Kanak (TK) meliputi perilaku keagamaan, sosial, emosional dan kemandirian. Menurut Soemiarti (2003:31) perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di dalam masyarakat di mana anak berada. Perkembangan sosial anak diperoleh selain dari proses kematangan juga melalui kesempatan belajar dari respon lingkungan terhadap anak.

Menurut Ulwan (2002:435) pendidikan sosial adalah mendidik anak sejak kecil agar terbiasa menjalankan perilaku sosial yang utama. Dasar-dasar kejiwaan yang mulia yang bersumber pada akidah islamiah yang kekal dan kesadaran iman yang mendalam, agar ditengah-tengah masyarakat nanti anak mampu bergaul dan berperilaku sosial baik, memiliki keseimbangan akal yang matang dan tindakan yang bijaksana. Hal ini merupakan tanggung jawab pendidik dan orang tua dalam mempersiapkan anak baik pendidikan keimanan, moral, maupun kejiwaan. Pendidikan sosial merupakan manifestasi perilaku yang

menididik anak untuk menjalankan kewajiban, tata karma, kritik sosial keseimbangan intelektual, politik, dan pergaulan yang baik.

Selanjutnya menurut Hartati (2005:10) salah satu karakter anak usia dini (pra sekolah) adalah makhluk sosial yang senang berada dilingkungan teman sebayanya. Anak membangun konsep diri melalui interaksi sosial di sekolah, oleh karena itu pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah dengan menyatukan strategi pembelajaran sosial seperti bekerjasama dengan teman sebayanya dan sebagainya.

Dalam kegiatan bermain mengandung pendidikan sosial anak dalam upaya terbentuknya hubungan sosial, pergaulan, dan pertemanan sesama anak yang nantinya menghasilkan kematangan sosial anak. Pendidikan sosial ini perlu dikembangkan terhadap anak sejak dini karena mengingat perkembangan zaman, iptek dan globalisasi semakin berkembang, (Prayitno, 2003:159).

Sehubungan dengan hal itu, maka tugas guru di Taman Kanak-kanak adalah memberikan bimbingan, pengajaran, dan menjadi suri tauladan supaya anak dapat tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang berkarakter, mempunyai kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan kecerdasan sosial.

Perkembangan sosial biasanya dimaksudkan sebagai perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan

berbagai orang, mulai dari keluarga, sekolah, teman sebaya, sampai pada lingkungan orang dewasa. Sehubungan dengan itu, dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial anak banyak metode yang bisa digunakan, salah satu melalui metode bermain kelompok. Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri, dan paham bahwa setiap perbuatan ada konsekuensinya (Moeslichatoen, 2004:33).

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan sangatlah penting untuk mengetahui perkembangan kemampuan sosial anak di kelas A4 TKIT Auladuna Kota Bengkulu akan berkembang atau tidak melalui metode bermain kelompok. Dengan demikian metode bermain kelompok diharapkan dapat mengembangkan kemampuan berhitung anak untuk selanjutnya.

Maka berdasarkan uraian tersebut di atas penulis ingin melakukan penelitian yang mendalam karena rata-rata kemampuan sosial pada anak kelas A4 belum berkembang dengan baik secara optimal, hal ini dapat dilihat dari kemampuan anak yang hanya mempunyai satu teman akrab bahkan tidak mempunyai teman yang akrab selama satu semester, anak

tidak mau masuk kelas, anak tidak mau mengerjakan tugas, anak tidak mau ikut bermain.

Berdasarkan hasil pengamatan di atas, maka dituangkan ke dalam bentuk penelitian dengan judul **“Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Kelompok Di kelas A4 TKIT Auladuna Kota Bengkulu”**

B. Identifikasi Area Dan Fokus Penelitian

Dari latar belakang diatas dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Kemampuan social anak belum berkembang secara optimal.
2. Anak-anak rata-rata hanya memiliki satu teman akrab saja.
3. Anak tidak mau masuk kelas secara bersama-sama.
4. Anak tidak mau mengerjakan tugas kelompok
5. Anak tidak mau bermain bersama.

C. Pembatasan Fokus Penelitian

Penelitian yang akan peneliti lakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang di fokuskan pada perkembangan kemampuan sosial

anak melalui metode bermain kelompok di kelas A4 TKIT Auladuna Kota Bengkulu.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dalam penelitian ini maka selanjutnya dapat didiskripsikan dalam sub rumusan masalah. Adapun sub rumusan masalahnya adalah sebagai berikut: “Apakah dengan metode bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak di kelas A4 TKIT Auladuna Bengkulu?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui apakah metode bermain kelompok dapat meningkatkan kemampuan sosial anak di di kelas A4 TKIT Auladuna Kota Bengkulu”.

F. Manfaat Hasil Penelitian

a)Manfaat Bagi guru

1. Dapat mengoptimalkan kemampuan guru dalam mengajar dengan metode bermain kelompok.
2. Menciptakan suasana yang akrab dan menyenangkan antara guru dan anak dengan menerapkan metode bermain kelompok.

3. Guru dapat lebih mudah mengetahui perkembangan sosial anak dengan metode bermain kelompok.

b) Bagi anak

1. Dapat meningkatkan kemampuan sosial anak
2. Dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak melalui metode bermain kelompok.
3. Dapat menciptakan suasana keakraban anak dengan teman-temannya melalui metode bermain kelompok.

c) Bagi orang tua

1. Mengaplikasikan metode bermain kelompok untuk meningkatkan kemampuan sosial anak sehingga ada sinergi antara metode yang digunakan di sekolah dan di rumah.
2. Menciptakan hubungan yang lebih akrab antara orang tua dan anak.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area Dan Fokus Yang Diteliti

1. Pengertian sosial

Menurut Moeslichatoen (2004:7) yang dimaksud dengan metode adalah cara yang dapat ditempuh atau digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan. Sejalan dengan teori dari Basuki (2007:134) salah satu sarana pendidikan non fisik yaitu berupa metode yang dapat diartikan sebagai cara mengajar untuk mencapai tujuan. Selanjutnya menurut Muliawan (2009:239) metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.

Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa metode dapat diartikan sebagai sebuah cara atau strategi yang digunakan dalam sebuah kegiatan agar tercapai suatu tujuan, dan tentunya metode yang digunakan harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dan mengenal konsep metodologis, praktis, sistematis dan ekonomis agar tujuan yang inginkan dapat tercapai dengan maksimal.

Metode bila dihubungkan dengan pembelajaran yaitu menunjuk pada pengertian berbagai cara, jalan atau kegiatan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar (Muliawan, 2009:240)

Metode pengajaran di taman kanak-kanak merupakan bagian dari strategi kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan serta minat anak. Oleh karena itu dalam memilih suatu metode pembelajaran yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di taman kanak-kanak perlu mempunyai faktor-faktor pendukung, seperti karakteristik tujuan kegiatan yaitu pengembangan kreativitas, bahasa, emosi, motorik, serta pengembangan sosial berupa nilai dan sikap. Karakteristik anak juga ikut menentukan dalam pemilihan metode pembelajaran karena pada umumnya anak usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, senang bereksperimen, berimajinasi, berbicara, dan mampu mengekspresikan diri secara kreatif.

2. Proses Perkembangan Sosial

Menurut Hurluck (1978:1.18) proses perkembangan sosial ada tiga yaitu:

- a. Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang didapat diterima masyarakat.

- b. Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.
- c. Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

Pada perkembangan sosial ketiga proses ini, individu akan terbagi kedalam dua kelompok, yaitu kelompok individu sosial dan individu nonsosial. Kelompok individu sosial adalah mereka yang tingkah lakunya mencerminkan ketiga proses sosialisasi. Adapun kelompok individu nonsosial, mereka adalah individu yang tidak tahu apa yang diharapkan kelompok sosial sehingga tingkah laku mereka tidak sesuai dengan harapan sosial. Kadang-kadang mereka tumbuh menjadi individu anti sosial, yaitu individu yang mengetahui harapan kelompok sosial, tetapi dengan sengaja melawan dengan hal tersebut. Akibatnya individu antisosial ini ditolak atau dikucilkan oleh kelompok sosial.

3. Perkembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain Sosial

Aktivitas bermain bagi seorang memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman . Ali Nugraha (2006:1.21) mengungkapkan bahwa aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Tahapan sosial ada lima tahapan yaitu:

- a. sikap sosial

Bermain mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya.

- b. Belajar berkomunikasi.

Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain anak harus bisa mengerti oleh teman- temannya.

- c. Belajar Mengorganisasi

Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar berorganisasi.

- d. Lebih menghargai orang lain.

4. Tingkatan bermain Sosial Berdasarkan Usia Dan Perkembangan Sosial Anak.

Menurut Patmanodewo (1995:86) menjelaskan lima tingkatan dalam bermain sosial yaitu :

- a. Bermain solitaire, yaitu anak-anak dalam satu ruangan, mereka tidak saling mengganggu dan tidak saling memperhatikan.
Contohnya: main mobil-mobilan
- b. Bermain sebagai penonton/pengamat, yaitu anak-anak mulai peduli terhadap teman-temannya yang bermain di satu ruangan, sekalipun ia masih bermain sendirian.

- c. Bermain secara parallel, yaitu anak bermain sendiri-sendiri secara berdampingan.
- d. Bermain asosiatif, yaitu kegiatan bermain yang terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya, misalnya menepuk-nepuk air beramai-ramai atau bermain bola bersama.
- e. Bermain secara kooperatif, yaitu kegiatan bermain yang terjadi bila anak secara aktif menggalang hubungan dengan anak-anak lain untuk membicarakan dan melaksanakan kegiatan bermain.

5. Pengertian Metode Bermain

Menurut Moeslichatoen (2004:7) yang dimaksud dengan metode adalah cara yang dapat ditempuh atau digunakan untuk mencapai tujuan kegiatan. Sejalan dengan teori dari Basuki (2007:134) salah satu sarana pendidikan non fisik yaitu berupa metode yang dapat diartikan sebagai cara mengajar untuk mencapai tujuan. Selanjutnya menurut Muliawan (2009:239) metode diartikan sebagai cara melakukan suatu kegiatan atau cara melakukan pekerjaan dengan menggunakan fakta dan konsep-konsep secara sistematis.

Dari teori-teori tersebut dapat disimpulkan bahwa metode dapat diartikan sebagai sebuah cara atau strategi yang digunakan dalam sebuah kegiatan agar tercapai suatu tujuan, dan tentunya metode yang

digunakan harus disesuaikan dengan kegiatan yang akan dilaksanakan dan mengenal konsep metodologis, praktis, sistematis dan ekonomis agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan maksimal.

Metode bila dihubungkan dengan pembelajaran yaitu menunjuk pada pengertian berbagai cara, jalan atau kegiatan yang digunakan dalam proses belajar-mengajar (Muliawan, 2009:240).

Metode pengajaran di taman kanak-kanak merupakan bagian dari strategi kegiatan belajar yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan serta minat anak. Oleh karena itu dalam memilih suatu metode pembelajaran yang akan dipergunakan dalam program kegiatan anak di taman kanak-kanak perlu mempunyai faktor-faktor pendukung, seperti karakteristik tujuan kegiatan yaitu pengembangan kreativitas, bahasa, emosi, motorik, serta pengembangan sosial berupa nilai dan sikap. Karakteristik anak juga ikut menentukan dalam pemilihan metode pembelajaran karena pada umumnya anak usia taman kanak-kanak adalah anak yang selalu bergerak, mempunyai rasa ingin tahu yang besar, senang bereksperimen, berimajinasi, berbicara, dan mampu mengekspresikan diri secara kreatif.

6. Beberapa Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak

Menurut Moeslichatoen (2004:24) berikut beberapa metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia taman kanak-kanak, di antaranya:

- a) Metode bermain, yaitu metode yang digunakan dalam bentuk kegiatan yang bebas, menyenangkan dan tanpa ada unsur paksaan
- b) Metode karya wisata, dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi objek-objek yang sesuai dengan kompetensi yang diajarkan
- c) Metode bercakap-cakap, berupa kegiatan bercakap-cakap atau tanya jawab antara anak dengan guru atau anak dengan anak
- d) Metode bercerita, berupa kegiatan menyimak tuturan lisan yang mengisahkan suatu peristiwa atau cerita
- e) Metode demonstrasi, dilakukan dengan cara mempertunjukkan atau memperagakan suatu cara atau keterampilan
- f) Metode eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak di mana anak memberi perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya, misalnya : balon ditiup, warna dicampur, dan lain-lain.

Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa metode pengajaran adalah cara yang dipakai oleh seorang guru dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga

menarik dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Metode pengajaran yang digunakan di taman kanak-kanak tentunya berdasarkan perkembangan anak yang dapat dilihat dari kemampuan anak dan minat anak, agar tujuan pembelajaran di taman kanak-kanak dalam mengembangkan bidang pembiasaan (perilaku, sosial, emosional, kemandirian) dan bidang kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni) dapat tercapai dengan baik.

7. Metode Bermain

1) Pengertian Bermain

Menurut Moeslichatoen (2004: 24) bermain adalah bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat non serius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Menurut Hurlock yang dikutip (Musfiroh, 2005:2) bermain dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Menurut Gallahue yang dikutip (Hartati, 2005:85) Bermain adalah suatu aktivitas yang langsung dan spontan yang dilakukan seorang anak bersama orang lain atau dengan menggunakan benda-benda di sekitarnya dengan senang, sukarela, dan imajinatif serta dengan menggunakan perasaannya, tangannya atau seluruh anggota tubuhnya.

Dapat diketahui bahwa bermain merupakan aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak yang dilakukan secara bebas, fleksibel dan menyenangkan, sehingga memberikan kepuasan kepada anak dalam mengekspresikan diri, bebas mengembangkan kreativitas, leluasa melakukan interaksi dengan teman bermain sehingga dapat memaksimalkan kemampuan bersosialisasi anak karena dalam bermain anak-anak akan belajar bergaul dengan anak yang lain yang mempunyai tuntutan dan hak yang sama dengan dirinya.

Menurut Rubiyar (2009:9) agar kegiatan bermain tepat sasaran, efektif dan efisien maka perlu memperhatikan prinsip-prinsip bermain, di antaranya:

a. Mendidik atau bermamfaat

Bermain akan mempunyai nilai positif bagi perkembangan anak-anak, manakala mengandung nilai-nilai pendidikan, seperti mengembangkan kemampuan motorik, melatih verbal, latihan

sosialisasi, mengembangkan emosi, melatih kecerdasan dan sebagainya.

b. Menarik

Cara mengajak bermain pada anak-anak akan mempengaruhi respon mereka, oleh sebab itu ketika mengajak anak-anak bermain harus dengan bahasa, intonasi, dan ekspresi kegembiraan serta bentuk permainan yang unik, lucu dan baru ditemui oleh anak akan sangat menarik bagi anak.

c. Relevan

Dalam memilih permainan harus disesuaikan dengan usia anak-anak akan berdampak positif bagi perkembangan anak-anak.

d. Sederhana

Dalam membuat permainan tidak terlepas dari prinsip efektifitas dan ekonomis, sehingga permainan mudah di mainkan dan tidak sulit membuatnya.

e. Aman

Permainan yang aman bagi anak sangat dibutuhkan agar anak-anak merasa nyaman dalam bermain dan membantu anak-anak secara bebas mengembangkan kreativitasnya.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, sehingga prinsip-prinsip dalam bermain harus diutamakan agar anak-

anak sebagai individu yang sedang berkembang mampu mengaktualkan secara optimal kemampuan rasa ingin tahu dan sikap aktif dan kreatif yang dimiliki anak-anak.

Menurut Frank dan Caplan (Moeslichatoen, 2004: 24) ada enam belas nilai bermain bagi anak, yaitu:

- 1) Bermain membantu pertumbuhan anak.
- 2) Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara sukarela.
- 3) Bermain memberi kebebasan anak untuk bertindak.
- 4) Bermain memberikan dunia khayal yang dapat dikuasai.
- 5) Bermain mempunyai unsur berpetualang didalamnya.
- 6) Bermain meletakkan dasar pengembangan bahasa.
- 7) Bermain memberikan pengaruh yang unik dalam pembentukan hubungan antar pribadi.
- 8) Bermain memberikan kesempatan untuk menguasai diri secara fisik.
- 9) Bermain memperluas minat dan pemusatan perhatian.
- 10) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki sesuatu.
- 11) Bermain merupakan cara anak untuk menyelidiki peran orang dewasa.
- 12) Bermain merupakan cara dinamis untuk belajar.
- 13) Bermain menjernihkan pertimbangan anak.

- 14) Bermain dapat distruktur secara akademis.
- 15) Bermain merupakan kekuatan hidup.
- 16) Bermain merupakan sesuatu yang esensial bagi kelestarian hidup manusia.

Dari uraian diatas sudah jelas bahwa kegiatan bermain memiliki nilai-nilai yang sangat positif dalam mengembangkan kemampuan dibidang pembiasaan anak berupa perilaku keagamaan, sosial, emosional, dan kemandirian. Dengan bermain anak belajar bersikap baik terhadap teman, mengikuti aturan bermain, tidak bersikap egois, serta bersedia membereskan mainan setelah bermain, dan sebagainya. Dalam bidang pengembangan kemampuan dasar (bahasa, kognitif, fisik motorik, dan seni) bermain dapat mengembangkan kemampuan bahasa anak dalam berinteraksi ataupun mengekspresikan diri sesuai dengan perasaanya, kegiatan bermain bebas berlari, melompat, menangkap, dan sebagainya merupakan kegiatan fisik yang menyenangkan bagi anak, dalam bermain anak-anak mampu mengeksplorasi kemampuan dirinya untuk mengembangkan pribadinya yang empati, penyayang, serta mengendalikan emosinya.

Menurut Moeslichatoen (2004:34) bermain juga memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Mempertahankan keseimbangan.

Melalui kegiatan bermain anak memperoleh keseimbangan antara kegiatan yang menggunakan kekuatan tenaga dan kegiatan yang memerlukan ketenangan.

2. Menghayati berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari.

Fungsi bermain sebagai sarana untuk menghayati kehidupan sehari-hari berguna untuk menumbuhkan kebiasaan pada anak dan mengenal berbagai profesi.

3. Mengantisipasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang.

Ketika anak berperan sebagai orang tua, berarti ia mencoba menghayati perilaku, sikap, dan perasaan orang tua, sehingga bila seorang anak laki-laki dengan bangga memerankan peranan ayah, umpamanya memakai dasi, berangkat ke kantor, menerima tamu, berekreasi dengan anak-anak ia dapat merasa benar-benar sebagai ayah.

4. Menyempurnakan keterampilan-keterampilan yang dipelajari.

Semakin bertambah usia dan semakin banyak kegiatan yang dilaksanakan maka keterampilan anak pun semakin bertambah. Melalui kegiatan bermain, keterampilan tersebut dapat lebih disempurnakan lagi.

5. Menyempurnakan keterampilan memecahkan masalah

Anak dapat menggunakan kegiatan bermain sebagai sarana untuk memecahkan masalah emosional, sosial, maupun intelektual.

6. Meningkatkan keterampilan berhubungan dengan anak lain

Melalui bermain anak dapat meningkatkan keterampilan bergaulnya seperti bagaimana menghindari pertentangan dengan teman, bagaimana tidak memaksakan kehendak kepada orang lain, dan lain sebagainya (Moeslichatoen, 2004: 34).

Bermain memiliki banyak fungsi yang positif bagi anak-anak karena dengan bermain anak mampu menyalurkan energi berlebih yang mereka miliki karena anak-anak pada umumnya bersifat aktif, bermain juga dapat berfungsi sebagai pengalaman anak secara langsung dalam interaksi sosial yang berguna dalam meningkatkan kemampuan sosial anak di

lingkungan keluarga khususnya dan masyarakat pada umumnya.

Menurut Moeslichatoen (2004: 37) ada beberapa penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan anak TK, yaitu kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan sosial anak dan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak. Lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut:

1. Penggolongan kegiatan bermain sesuai dengan perkembangan sosial anak Menurut Gordon dan Browne yang dikutip oleh (Moeslichatoen, 2004: 37) kegiatan bermain sesuai dimensi perkembangan anak ada empat bentuk, yaitu:
 2. Penggolongan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak
- Penggolongan kegiatan bermain berdasarkan pada kegemaran anak dapat dilihat sebagai berikut:

a) Bermain bebas dan spontan

Merupakan kegiatan bermain yang tidak memiliki peraturan dan aturan main. Sebagian besar merupakan kegiatan mandiri, anak akan terus bermain sampai ia tidak berminat lagi.

b) Bermain pura-pura

Merupakan bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan. Bermain pura-pura terbagi dalam tiga bentuk, yaitu:

- 1) Minat pada personifikasi, misalnya berbicara pada boneka atau benda-benda mati.
- 2) Bermain pura-pura dengan menggunakan peralatan, misalnya minum dengan menggunakan cangkir kosong.
- 3) Bermain pura-pura dalam situasi tertentu, misalnya situasi kehidupan sehari-hari dalam kehidupan keluarga.

c) Bermain dengan cara membangun atau menyusun

Minat anak pada kepingan-kepingan bangunan merupakan unsur penting dalam kegiatan bermain ini. Bermain ini berfungsi untuk meningkatkan kreativitas anak karena anak akan bermain sesuai dengan

imajinasi dalam membentuk aneka bangunan mengikuti daya khayalnya.

d) Bertanding atau Berolah Raga

Kegiatan ini dilakukan anak untuk menguji kemampuannya dengan anak lain. kegiatan permainan yang dapat dipertandingkan anak, di antaranya sebagai berikut:

1. Belajar mendengar dan menguasai kosa kata baru.
2. Belajar mendengar dan mengapresiasi nada musik.
3. Permainan yang menuntut penguasaan anak dalam hal menjodohkan, menghitung, bergilir dengan anak lain.
4. Permainan yang menuntut penguasaan koordinasi motorik halus sambil mengenal warna, tinggi rendah benda, serta kecepatan menjawab.

Dari teori – teori diatas dapat diketahui bahwa penggolongan bermain berdasarkan perkembangan sosial, yang meliputi bermain sendiri-sendiri dan bermain secara berkelompok yang dilakukan oleh anak secara berdampingan atau didampingi guru yang bermain bersama, sedangkan penggolongan bermain berdasarkan

kegemaran anak meliputi bermain bebas tanpa aturan baik bermain sendiri maupun bermain kelompok.

2) Metode Bermain kelompok

1) Pengertian Bermain kelompok

Bermain kelompok dapat diartikan bermain dengan anak lain, boleh aturan atau tanpa aturan (Hartati, 2005:114). Sejalan dengan teori Gordon dan Browne yang dikutip oleh (Moeslichatoen, 2004: 37) bermain asosiatif yaitu kegiatan bermain yang terjadi apabila anak bermain bersama dalam kelompoknya, sedangkan Soemiarti (2003:106) mengungkapkan bermain asosiatif berarti bermain bersama-sama.

Dari teori-teori tersebut dapat diketahui bahwa bermain kelompok atau beberapa ahli menyebutnya dengan bermain asosiatif yang pengertiannya dapat diartikan bermain bersama-sama dengan anak yang lain yang membentuk kelompok-kelompok yang memiliki aturan ataupun tanpa aturan yang disepakati oleh kelompok tersebut.

2) Rancangan Kegiatan Bermain kelompok

Menurut Moeslichatoen (2004: 60) rancangan bermain adalah sebagai berikut:

a. Menentukan tujuan dan tema kegiatan bermain

Tujuan kegiatan bermain anak TK adalah untuk meningkatkan pengembangan seluruh aspek perkembangan anak usia TK baik perkembangan motorik, kognitif, bahasa, kreativitas, emosi dan sosial. Contoh, tujuan bermain: setelah bermain anak-anak mampu meningkatkan kemampuan bersosialisasi, sedangkan tema bermainnya disesuaikan dengan tujuan yang telah ditetapkan seperti tema diri sendiri yang meliputi: mengenal aku, mengenal ayah dan ibu, mengenal saudara, alamat rumah, alamat sekolah dan sebagainya.

b. Menentukan macam kegiatan bermain

Kegiatan bermain yang akan dilaksanakan disesuaikan dengan tujuan dan tema yang telah ditentukan sebelumnya. Contohnya kegiatan bermain peran kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama, berlomba memasang kancing baju sendiri, bermain menebak nama teman sekelas, dan sebagainya. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dibawah bimbingan guru.

c. Menentukan tempat dan ruang bermain

Tempat dan ruang bermain dapat dilakukan di dalam atau di luar ruangan, sesuai dengan permainan yang akan dilakukan. Contoh, kegiatan bermain peran kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama, berlomba memasang kancing baju sendiri, bermain menebak nama teman sekelas, cocok dilakukan didalam ruangan.

d. Menentukan bahan dan peralatan bermain

Bahan dan peralatan yang digunakan disesuaikan dengan tujuan yang ingin dicapai.

e. Menentukan urutan langkah bermain

Langkah-langkah dalam kegiatan bermain harus disesuaikan dengan permainan yang telah ditentukan, dan langkah-langkah tersebut harus dikomunikasikan secara jelas kepada anak.

f. Pelaksanaan kegiatan bermain kelompok

Langkah-langkah kegiatan bermain dilakukan melalui urutan sebagai berikut:

1. Kegiatan pra bermain

a) Kegiatan penyiapan siswa dalam melaksanakan kegiatan bermain kelompok, terdiri dari:

❖ Menyampaikan tujuan kegiatan bermain.

- ❖ Menyampaikan aturan permainan.
- ❖ Menawarkan peran.
- ❖ Membagi kelompok bermain.
- ❖ Menjelaskan kegiatan bermain secara urut dan jelas serta guru langsung menjadi contoh dalam permainan tersebut.

b) Kegiatan penyiapan bahan dan alat yang siap digunakan

Apabila kegiatan bermain menggunakan alat, maka guru harus mempersiapkan alat bermain sebelum pelaksanaan kegiatan bermain kelompok. Contoh, kegiatan bermain peran kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama memerlukan mainan peralatan makan, meja dan kursi, bermain lomba memasang kancing baju sendiri memerlukan baju rompi anak yang tidak terlalu banyak kancingnya, bermain bola dalam permainan melempar bola sambil menyebutkan nama teman hanya memerlukan bola saja, dan sebagainya.

1. Kegiatan bermain

Kegiatan bermain dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah permainan yang telah ditentukan sebelumnya. contoh : dalam kegiatan bermain peran kehidupan keluarga dalam situasi makan bersama, anak – anak yang memilih berperan sebagai siapa, kemudian anak-anak diarahkan untuk melakukan kegiatan makan bersama dengan keluarga.

2. Kegiatan penutup

Yang dilakukan guru dalam kegiatan penutup, yaitu:

- Menarik perhatian dan membangkitkan minat anak.
- Menghubungkan pengalaman anak dengan kegiatan bermain yang dilakukan.
- Menunjukkan aspek-aspek penting dalam kegiatan yang dilakukan.
- Memahami seberapa dalam penghayatan anak dalam permainan tersebut (Moeslichatoen, 2004: 63).

3) Evaluasi Kegiatan Bermain

Menurut Moeslichatoen (2004: 65) Evaluasi dilakukan agar guru mendapatkan umpan balik tentang kualitas keberhasilan dalam kegiatan bermain.

Dari teori di atas dapat diketahui bahwa peran guru dalam kegiatan bermain sangatlah penting, guru berperan sebagai perencana, yang merencanakan kegiatan bermain agar anak didik mendapatkan suatu pengalaman baru sehingga mendorong anak untuk mengembangkan minat mereka. Guru sebagai pengamat, yang melakukan observasi bagaimana interaksi antar anak serta mengamati anak-anak yang mengalami kesulitan dalam bermain dan bergaul dengan teman sebayanya. Guru sebagai model, yang menjadi contoh langsung dalam kegiatan bermain. Guru sebagai evaluator, yang bertugas melakukan penilaian.

4) Kemampuan Perkembangan Sosial

Menurut Hurlock (1978:250) perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sedangkan menurut Yusuf (<http://www.anakciremai.com/2008>) menyatakan bahwa perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial.

Di samping itu, Hurlock (1978:258) juga menyatakan bahwa perkembangan sosial mengikuti suatu pola, yaitu suatu urutan perilaku sosial yang teratur, di mana pola ini biasanya sama pada kelompok anak dalam budaya tertentu. Umur sosialisasi dimulai sejak masuknya anak secara resmi ke sekolah.

Perkembangan sosial dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi, yang dimulai dari usia sekolah. Sekolah merupakan lingkungan kedua setelah lingkungan keluarga, oleh sebab itu lembaga sekolah berperan penting dalam pembentukan kemampuan sosial anak.

Menurut Hurlock (1980:118) dalam perkembangan sosial terdapat pola perilaku sosial dan pola perilaku tidak sosial anak usia 4-5 tahun. Pola perilaku tersebut adalah sebagai berikut:

a. Pola perilaku sosial

1) Meniru

Agar sama dengan kelompok, anak biasanya meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi.

2) Persaingan

Keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain.

3) Kerja sama

Sejumlah kecil anak belajar bermain atau bekerjasama dengan anak lain sampai mereka berumur 4 tahun.

4) Simpati

Semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang karena dengan bermain memiliki kelekatan dan rasa sayang pada teman.

5) Empati

Kemampuan meletakkan diri pada posisi orang lain dan berusaha untuk menghayati pengalaman orang lain tersebut.

6) Dukungan Sosial

Anak beranggapan bahwa perilaku nakal dan perilaku mengganggu merupakan cara untuk memperoleh dukungan dari teman sebayanya

7) Kemurahan hati

Kemurahan hati sebagaimana terlihat pada kesediaan anak untuk berbagi sesuatu dengan anak lain meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.

8) Ketergantungan

Ketergantungan anak kepada orang lain akan mendorong anak untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial.

9) Sikap ramah

Anak kecil menunjukkan sikap ramah melalui kesediaan melakukan sesuatu untuk dan bersama orang lain.

10) Sikap tidak mementingkan diri sendiri

Anak yang memiliki kesempatan untuk membagi apa yang mereka miliki akan belajar untuk memikirkan dan berbuat untuk orang lain.

b. Pola perilaku tidak sosial

1) Negativisme

Perlawanan terhadap tekanan dari pihak lain untuk berperilaku tertentu.

2) Agresif

Tindakan perlawanan dalam bentuk serangan verbal yaitu memaki-maki atau menyalahkan orang lain.

3) Perilaku berkuasa

Kecendrungan untuk mendominasi orang lain atau “merajai” terhadap segala hal.

4) Memikirkan diri sendiri (Egosentrisme)

Cenderung memikirkan dan mementingkan diri sendiri.

5) Merusak

Tindakan merusak benda-benda disekitarnya untuk melampiaskan amarah atau emosinya.

6) Antagonisme jenis kelamin

Anak laki-laki tidak melakukan pembedaan terhadap anak perempuan, tetapi menghindari mereka dan menghindari aktivitas yang dianggap sebagai aktivitas anak perempuan (Hurlock, 1978: 263).

7) Prasangka

Terjadi ketika anak menyadari bahwa sebagian orang berbeda dari mereka dalam hal penampilan, ras, dan agama. Sebagian anak prasekolah lebih suka bermain dengan teman-teman yang memiliki kesamaan daripada perbedaan.

Menurut Aqip (2009: 40) perilaku sosial atau non sosial dibina pada awal masa kanak-kanak, oleh karena itu pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian anak, baik pengalaman sosial awal yang menyenangkan atau tidak menyenangkan, baik yang berupa hubungan dengan anggota keluarga atau orang-orang di luar keluarga.

Perilaku sosial merupakan sikap atau tingkah laku sosial yang positif yang dimiliki anak berupa kemampuan

interaksi ataupun hubungan sosial dengan keluarga, teman sebaya dan orang dewasa. Sedangkan perilaku non sosial merupakan sikap ataupun tingkah laku negatif yang dimiliki anak sesuai dengan perkembangannya namun sikap negatif tersebut akan berubah seiring dengan usia dan pengalaman sosial yang menyenangkan bagi anak.

1. Teori Perkembangan Sosial

Menurut Erikson dalam teorinya yang dikutip oleh (Hildayani, 2005:2.4) membagi perkembangan sosial individu ke dalam delapan tahapan, yaitu:

a. *Basic trust vs basic mistrust* (0-1 tahun)

Basic trust adalah kepercayaan kepada orang lain dan perasaan bahwa diri kita berharga. Sedangkan *basic mistrust* adalah tidak mendapat rasa percaya dan penghargaan.

b. *Autonomy vs shame and doubt* (Tahun ke-2)

Anak mulai mandiri secara fisik dan psikologis yang membawa banyak kemungkinan dalam perkembangan kepribadiannya. Namun, pada saat yang sama timbul rasa takut untuk mandiri.

c. *Initiative vs guilt* (3-5 tahun)

Anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan mereka dituntut untuk berperilaku yang sesuai dengan tuntutan lingkungan sosialnya. Anak juga dituntut untuk mengembangkan inisiatif dan bertanggung jawab atas apa yang mereka lakukan. Perasaan bersalah akan muncul apabila anak tidak memiliki rasa tanggung jawab

d. *Industry vs inferiority* (6-10 tahun)

Anak merasa bahwa aku adalah apa yang aku pelajari. Anak mengerahkan kemampuan yang dimilikinya untuk menguasai pengetahuan dan intelektual. Jika gagal maka ia akan merasa tidak berguna (*inferiority*).

e. *Identity vs identity confusion* (10-20 tahun)

Rasa percaya, otonomi, inisiatif, dan kerajinan memberi kontribusi pada identitas anak. Namun pada usia remaja mengalami perubahan fisik secara signifikan dan diiringi dengan pencarian jati diri yang umumnya mereka peroleh dari lingkungan terdekatnya, dan apabila anak merasa tidak menemukan identitas dirinya maka ia akan merasa bahwa dirinya tidak utuh.

f. *Intimacy vs isolation* (20-30 tahun)

Bila identitas diri sudah terbentuk dengan baik, maka seseorang baru dapat menemukan keintiman psikologis dengan orang lain. Bila masa ini tidak terlewati dengan baik maka seseorang akan merasa terisolasi, kosong, dan dingin dalam lingkungannya.

g. *Generativity vs stagnation* (40-50 tahun)

Keinginan untuk menciptakan dan membimbing generasi berikutnya. Apabila tidak berhasil maka orang akan merasa tidak berkembang dan bosan (*stagnation*)

h. *Integrity vs despair* (Dewasa Akhir)

Pada tahap ini seseorang akan melihat ke belakang dan menilai apa yang telah dilakukan dalam kehidupan. Keberhasilan pada tahap ini dapat mencapai integritas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan penyesalan dan tidak menyukai diri sendiri (*despair*)

Perkembangan sosial anak mengalami tahapan-tahapan berdasarkan usia mereka, dan orang tua sebagai lingkungan terdekat berperan penting dalam tiap tahapan perkembangan sosialnya. Dalam tahapan perkembangannya anak secara alami mengalami perkembangan sosial yang positif namun diiringi juga

dengan perkembangan sosial yang negatif, misalnya: pada usia 3-5 tahun anak mengalami lingkungan sosial yang lebih luas yaitu lingkungan sekolah. Pada lingkungan ini anak dituntut untuk mengembangkan perilakunya dalam interaksi dengan orang lain yaitu teman dan guru serta belajar bertanggung jawab terhadap apa yang dilakukan. Tentunya hal ini harus ditunjang oleh perkembangan bahasa dan motoriknya, sehingga apabila mereka belum mampu mengikuti perkembangan ini maka akan muncul perasaan malu, bersalah, khawatir dan tidak memiliki rasa tanggung jawab.

2. Esensi Sosial

Menurut Hurlock (1978:251) sikap anak-anak terhadap orang lain dan seberapa baik mereka bergaul dengan orang lain, sebagian besar akan tergantung pada pengalaman belajar selama bertahun-tahun awal kehidupan yang merupakan masa pembentukan. Kemampuan mereka dalam menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu:

- a. Kesempatan penuh untuk bersosial penting bagi anak karena anak-anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat jika sebagian besar waktu mereka dipergunakan seorang diri.
- b. Ketika bersama dengan orang lain anak-anak berkomunikasi dengan bahasa dan topik pembicaraan yang bisa dimengerti dan dipahami serta menarik bagi orang lain.
- c. Metode belajar yang efektif dengan bimbingan adalah penting. Dalam hal ini anak akan belajar cepat apabila mereka diajar dan dibimbing oleh seseorang yang mampu mengarahkan kegiatan belajar dan memilihkan teman yang baik untuk anak.

Pada akhir masa kanak-kanak sering disebut sebagai usia berkelompok karena ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatnya keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok dan merasa tidak puas bila tidak bersama teman-temannya (Hurlock, 1980: 155)

Seiring dengan teori di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu waktu yang maksimal, kemampuan anak berkomunikasi dengan orang lain, motivasi yang baik dari dalam diri anak, kemudian faktor yang terakhir yaitu metode belajar yang digunakan dengan bimbingan

serta arahan akan berpengaruh positif terhadap kemampuan sosial anak.

B. Acuan Teori Dan Rancangan-Rancangan Alternatif

Adapun acuan teori dan rancangan-rancangan alternatif penulis dalam penelitian ini akan menggunakan teori Menurut Hurlock (1978:250) yang berhubungan dengan proses sosial yaitu dapat dilihat sebagai berikut:

a. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial

Untuk dapat bermasyarakat anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilaku dengan patokan atau standar yang dapat diterima.

b. Memainkan peran sosial yang dapat diterima

Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipatuhi.

c. Perkembangan sikap sosial

Untuk bermasyarakat dengan baik anak-anak harus menyukai orang lain dan aktivitas sosial. Proses sosial menjadi tolak ukur dalam bermasyarakat yang mana memerlukan proses-proses pendukung agar kemampuan sosial yang dilakukan oleh anak akan memberikan pengalaman yang menyenangkan.

Dalam proses bersosial, pergaulan merupakan unsur dalam mendukung terjadi proses tersebut karena pergaulan adalah kontak langsung antara satu individu dengan individu yang lain (Ahmadi dan Uhbiyati, 2003:1). Seperti halnya di rumah, proses sosial yang terjadi antara anak dan orang tua melalui pergaulan yang akrab dan menyenangkan. Sekolah merupakan lingkungan tempat anak bergaul dengan orang lain (teman sebaya) dan orang dewasa lainnya (guru pembimbing).

Dalam pergaulan di sekolah pendidik dapat mengobservasi anak secara langsung untuk menemukan potensi-potensi yang ada pada anak. Dengan pergaulan yang akrab antara guru dan anak didik di sekolah akan menciptakan suasana yang menyenangkan bagi anak, sehingga sekolah dapat berperan menciptakan pengalaman bermain yang menyenangkan, sehingga berdampak positif pada perkembangan sosial anak untuk kedepannya.

C. Bahasan Hasil Penelitian Yang Relevan.

Penelitian yang sangat relevan dikutip dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh Istiqomah, S.Pd. (2009: 27) upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak melalui metode bermain kelompok di kelas A1 TK Aisyah 1 Kota Manna. Penelitian tindakan

kelas ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak pada TK Aisyah 1 kota Manna. Berdasarkan analisis terhadap data hasil penelitian tindakan kelas, bahwa dalam metode bermain kelompok dilakukan dengan bervariasi dan permainan ini dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi di kelas A1 TK Aisyah 1 Kota Manna. Kemampuan bersosialisasi anak di kelas A1 mengalami peningkatan sebanyak 80%, sehingga mencapai hasil yang optimal.

D. Pengembangan Konseptual Rencana Tindakan

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masaemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Masa ini merupakan masa yang tepat untuk meletakkan dasar bagi kemampuan fisik, bahasa, sosial emosional, konsep diri, seni, moral dan nilai-nilai agama. Sehingga upaya pengembangan seluruh potensi anak usia dini harus dimulai agar pertumbuhan dan perkembangan anak tercapai secara optimal.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka guru/toutur sebagai ujung tombak pendidikan anak usia dini harus mampu mengembangkan pendekatan, media, dan metode pembelajaran yang mampu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, baik

pengembangan intelektual, fisik, maupun perkembangan mental emosional dan sosialnya. Dalam hal ini, pemilihan dan penyusunan media dan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan sarana belajar yang tersedia.

Berdasarkan uraian di atas, maka dalam penelitian ini akan dikaji metode pembelajaran bermain kelompok yang biasanya diterapkan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Dengan demikian, maka tutur dapat menerapkan metode pembelajaran bermain kelompok dengan baik dan tepat dalam arti dapat mencapai tujuan yang hendak dicapainya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) Menurut Aqib (2006 : 13) peneliti tindakan kelas adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan mereflesikan tindakan secara kaloboratif dan fartisipasif dengan tujuan untuk memperbaiki kenerja sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tabel 3.1 Tempat dan Waktu pelaksanaan

Siklus	Hr/tgl/bln/thn	Waktu kegiatan	Tempat pelaksanaan	Tema/sub tema
1	Rabu 15/1/14 Kamis 16/1/14 Jumat 17/1/14	08.12.00	TKIT Auladuna	Binatang ciptaan Allah
2	Selasa 21/1/14 Rabu 22/1/14 Kamis 23/1/14	08.12.00	TKIT Auladuna	Binatang ciptaan Allah

Tabel 3.2 Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian						
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb	Mar	Apr
	Persiapan							
	Menulis bahan proposal							
	Bimbingan							
	Seminar proposal							
	Waktu penelitian							
	Perbaikan							
	Ujian skripsi							
	Bimbingan							
	Pelaporan							

C. Subjek Penelitian atau partisipasi dalam penelitian

Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas A4 TK IT Auladuna tahun ajaran 2013/2014, sebanyak 22 orang. Terdiri dari 9 orang laki-laki dan 13 orang perempuan.

D. Prosedur penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di ruang kelas yang terdiri beberapa prosedur penelitian diantaranya yaitu:

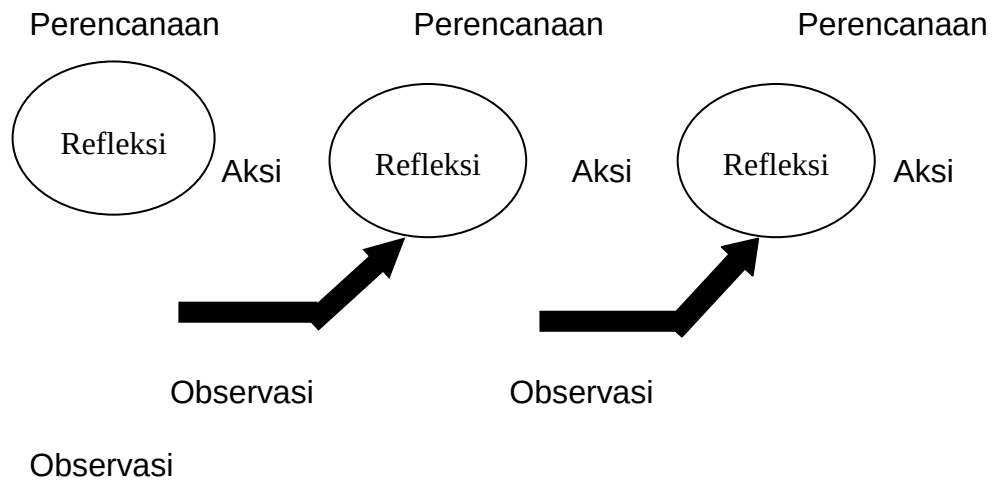
1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqip (2006: 13) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebuah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif

dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.

2. Rancangan Siklus Penelitian

Rancangan siklus dalam penelitian ini menggunakan model Kurt Lewin, sebagaimana terlihat pada gambar :



Gambar Spiral Tindakan Kelas

Menurut Lewin sebagaimana yang dikutip oleh Aqip (2006: 21) menyatakan bahwa dalam satu siklus PTK terdiri dari empat langkah, yaitu:

1. Perencanaan

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari menentukan rencana tindakan per siklus mencakup waktu pelaksanaan, metode pengajaran, pengalokasian waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

2. Pelaksanaan tindakan

Tahap ini merupakan implementasi (pelaksanaan) dari semua rencana yang dibuat. Kegiatan yang dilaksanakan di kelas adalah pelaksanaan dari teori pendidikan dan teknik mengajar yang telah dipersiapkan sebelumnya dan hasilnya diharapkan dapat meningkatkan efektivitas.

3. Observasi

Kegiatan observasi ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi ini dilakukan dalam rangka mengumpulkan data yang berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi ini, guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi guru bisa dibantu oleh pengamat dari luar (teman sejawat atau pakar).

4. Refleksi

Tahap ini merupakan tahap untuk memproses data yang didapat pada saat dilakukan pengamatan (observasi). Dari data yang didapat kemudian ditafsirkan dan dianalisis. Hasil analisis ini kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi, apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK. Apabila hasil yang diperoleh belum mencapai hipotesis tujuan maka akan dilakukan siklus kedua dan siklus selanjutnya.

E. Instrumen-Instrument Pengumpulan Data Yang Di Gunakan Dalam Penelitian

Intrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur. Observasi terstruktur menggunakan instrumen observasi yang terstruktur dan siap pakai, sehingga pengamat hanya tinggal membubuhkan tanda() pada tempat yang disediakan. Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung. Lembar observasi ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru dan anak pada stiap siklus selama proses pembelajaran berlangsung. Observasi ini dilakukan oleh dua orang pengamat yaitu

kepala TK IT Auladuna dan teman sejawat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Lembar observasi terlampir.

F. Teknik Pengumpulan Data

Adapun dalam mengumpulkan data-data penelitian, penulis menggunakan teknik-teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah mengamati terhadap penggunaan metode bermain kelompok dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Peneliti melakukan observasi di TKIT Auladuna dengan menggunakan lembar observasi yang memuat semua indikator penelitian. Dari hasil observasi tersebut dapat menjadi sumber data yang akan diolah oleh peneliti dalam bentuk persentase keberhasilan penelitian.

2. Dokumentasi

Dokumentasi diambil dari lembar observasi dan data langsung dari anak dalam bentuk foto-foto yang akan dilampirkan pada hasil penelitian.

G. Teknik Analisa data

Dari beberapa data yang diperoleh kemudian diolah secara deskriptif dengan persentase dan kriteria penilaian yang diperoleh selama kegiatan bermain kelompok dalam setiap siklus. Untuk mengetahui

peningkatan bersosialisasi anak dengan menggunakan metode bermain kelompok, dapat dilakukan dengan kriteria skor sebagai berikut:

1. Dihitung skor yang diperoleh setiap siswa, pada lembar observasi yang terlihat dari aktivitas siswa. Skor tertinggi 3 dan skor terendah 1. Menurut Arikunto sebagaimana dikutip oleh Nofiyanti (2010:35) tingkat kemampuan siswa dalam kegiatan pembelajaran dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Baik : untuk skor 3

Cukup : untuk skor 2

Kurang : untuk skor 1

2. Untuk menghitung persentase ketuntasan belajar anak digunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100 \%$$

Ket :

P = Persentase ketuntasan belajar

F = anak yang tuntas belajar

N = banyak anak keseluruhan

100 % nilai konstan

H. Indikator Keberhasilan

Dikatakan berhasil anak mencapai nilai 75 % maka anak itu berhasil, jika anak mendapat nilai kurang dari 75% belum berhasil Indikator

keberhasilan proses pembelajaran dapat dilihat dari lembar observasi siswa dan lembar observasi guru.

Table interval	kriteria
80 % - 100 %	Nilai baik
60 % - 69 %	Cukup
50 % - 59 %	Kurang