



## **SKRIPSI**

# **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK** (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kabupaten Kepahiang)

**OLEH:**  
**Sri Wahyuni**  
**NPM: A11112130**

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



## **SKRIPSI**

# **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK** (Penelitian Tindakan Kelas pada Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kabupaten Kepahiang)

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

**OLEH:  
Sri Wahyuni  
NPM: A11112130**

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

## **ABSTRAK**

### **PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK DI KELOMPOK USIA 4-5 TAHUN PAUD 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 01 KEPAHIANG PROVINSI BENGKULU**

Oleh:  
Sri Wahyuni  
NPM: A11112130

Rumusan masalah penelitian adalah bagaimana penerapan metode bermain peran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak?. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan metode bermain peran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), data dikumpulkan melalui observasi. Data yang diperoleh dianalisis melalui nilai rata-rata. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dengan cara memberikan contoh masalah sosial yang sering terjadi dilingkungan anak dan mengemasnya kedalam bentuk permainan drama peran dengan bantuan media pembelajaran yang diciptakan sendiri. Meningkatnya kemampuan sosial anak terbukti dengan hasil observasi yang telah dilakukan dan diperoleh nilai rata-rata siklus 1 sebesar 55,4 atau 55,4% dan siklus 2 sebesar 80,7 atau 80,7% dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) atau bintang 4.

Kata Kunci: Metode bermain peran dan kemampuan sosial

## **ABSTRACT**

**APPLICATION OF ROLE PLAYING METHOD FOR IMPROVING SOCIAL SKILLS IN CHILDREN 4-5 YEARS AGE GROUP 'AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 01 KEPAHANG BENGKULU PROVINCE**

By:  
Sri Wahyuni  
NPM: A11112130

The research problem is how the application of appropriate methods play a role, so as to improve the social skills of children? The purpose of this study is to describe the application of appropriate methods play a role, so as to improve the social skills of children. The method used was Classroom Action Research (CAR), the data collected through observation. Data were analyzed through the mean value. The conclusion of this research is to improve the method of playing the role of children's social skills by providing examples of the social problems that often occur in the environment of children and packed them into the form of a role play game with the help of a self-created learning media. Increasing children's social skills as evidenced by the results of observations that have been carried out and obtained an average value of 55.4 or cycle 1 and cycle 2 55.4 % at 80.7 or 80.7 % Developing criteria Very Good (BSB) or star 4.

Keywords: Method of playing a role and social skills

## 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 (Program 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 dikemudian 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.

Kepahiang, Juni 2014

Sri Wahyuni  
NPM: A11112130

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

- Guru terbesar adalah pengalaman, keberanian terbesar adalah kesabaran, kesalahan terbesar adalah putus asa, dosa terbesar adalah takut.

Kebanggaan terbesar adalah kepercayaan, pemberian terbesar adalah partisipasi, moral terbesar adalah percaya diri, rahasia terbesar adalah kematian.

(Ali bin Abu Thalib)

- Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, maka apabila kamu telah selesai (dari satu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap.

(Q.S Alam Nasyrak: 6-8)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini Ku persembahkan kepada:

1. Suami tercinta yang selalu memberi motivasi dengan tiada henti dan selalu menemaniku baik suka maupun duka serta anakku tersayang.
2. Ayahanda dan Ibunda tercinta yang telah bersusah payah membesarkan dan mendidik mulai dari kecil hingga dewasa dan selalu mengiringi langkahku dengan do'a dan ikhtiar.
3. Pengelola dan para guru TK. 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang, semoga diberi kekuatan, kesabaran dan kesehatan selama mengabdikan diri didunia pendidikan.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang”.

Terwujudnya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah mendorong dan membimbing penulis, baik tenaga, ide-ide maupun pada saat penelitian berlangsung. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd, Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M. Psi, Ketua Program SKGJ Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
3. Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M. Pd dan Drs. H. Norman Syam, M. Pd, pembimbing 1 dan 2 yang selalu memberikan bimbingan dan petunjuk kepada peneliti sehingga proposal skripsi ini dapat diselesaikan.
4. Semua Dosen PAUD beserta seluruh Staff Administrasi Program SKGJ yang telah memberikan ilmu dan pengalaman yang berharga serta membantu kami dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.

5. Pengelola PSKGJ PAUD Bengkulu yang telah banyak membantu dalam proses belajar mengajar.
6. Ibu Endang Utaminingsih, M. Tpd dan Ibu Dra. Nuryana selaku pengelola PSKGJ Kepahiang yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaganya untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar.
7. Pengelola PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang beserta dewan guru yang telah memberikan masukan serta saran kepada penulis.
8. Semoga segala bantuan yang tidak ternilai harganya ini mendapat imbalan dari Allah SWT sebagai amal ibadah, amin.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan demi perbaikan-perbaikan ke depan. Amin ya robbal alamin.

Bengkulu, Juni 2014

Penulis,

## DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul .....	i
Lembar Pengesahan .....	ii
Lembar Pengesahan Panitia Ujian Skripsi .....	iii
Abstrak .....	iv
Abstarct .....	v
Lembar Pernyataan .....	vi
Motto dan Persembahan .....	vii
Kata Pengantar.....	viii
Daftar Isi .....	x
Daftar Tabel .....	xii
Daftar Bagan .....	xiii
Daftar Lampiran .....	xiv
<b>BAB I      PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	6
<b>BAB II     KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Kajian Teori	
1. Pengertian Kemampuan Sosial .....	8
2. Metode Bermain Peran	
a. Pengertian Metode Bermain Peran .....	10
b. Tujuan dan Manfaat Metode Bermain Peran .....	12
c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran .....	13
B. Kajian Penelitian yang Relevan .....	16
C. Kerangka Berpikir .....	17
D. Hipotesis Tindakan .....	19
<b>BAB III    METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis dan Desain Penelitian .....	20
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	
1. Lokasi Penelitian .....	20
2. Waktu Penelitian .....	21
C. Subjek Penelitian .....	21
D. Jenis Tindakan .....	22

	Tahapan Intervensi Tindakan .....	25
	E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
	F. Instrumen .....	36
	G. Teknik Analisis Data .....	36
BAB IV	HASIL PENELITIAN	
	A. Prosedur dan Hasil Penelitian .....	38
	B. Pembahasan.....	75
BAB V	SIMPULAN DAN SARAN	
	A. Simpulan .....	77
	B. Implikasi .....	77
	C. Keterbatasan Penelitian.....	78
	D. Saran .....	78
	DAFTAR PUSTAKA .....	80
	LAMPIRAN .....	82

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian .....	21
Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Kemampuan Sosial Anak .....	37
Tabel 3.3 Interval Kriteria Keberhasilan Anak .....	37
Tabel 4.1 Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Siklus Pertama .....	52
Tabel 4.2 Frekuensi dan Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak pada Siklus I .....	55
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Siklus Kedua .....	67
Tabel 4.4 Frekuensi dan Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak pada Siklus II .....	70

## DAFTAR BAGAN DAN GRAFIK

	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Pikir Penelitian .....	19
Bagan 3.1 Model Kemmis & MC. Taggart dalam Suharsimi Arikunto (2010: 137) .....	23
Grafik 4.1 Nilai Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Siklus Pertama .....	53
Grafik 4.2 Perbedaan Nilai Persentasi Hasil Observasi Kemampuan Sosial Anak Siklus Pertama dan Siklus Kedua .....	63

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat izin penelitian .....	82
Lampiran 2 Surat pernyataan teman sejawat .....	83
Lampiran 3 Pengembangan Kisi-Kisi Instrumen Kemampuan Sosial Anak .....	84
Lampiran 4 Deskripsi Kriteria Penilaian Kemampuan Sosial Anak .....	89
Lampiran 5 Rancangan Kegiatan Pembelajaran Siklus Pertama Pertemuan Pertama .....	94
Lampiran 6 Skenario Permainan Siklus Pertama Pertemuan Pertama ...	99
Lampiran 7 Rancangan Kegiatan Pembelajaran Siklus Pertama Pertemuan Kedua .....	101
Lampiran 8 Skenario Permainan Siklus Pertama Pertemuan Kedua .....	107
Lampiran 9 Hasil Observasi Siklus Pertama .....	109
Lampiran 10 Rancangan Kegiatan Pembelajaran Siklus Kedua Pertemuan Pertama .....	111
Lampiran 11 Skenario Permainan Siklus Kedua Pertemuan Kedua .....	116
Lampiran 12 Rancangan Kegiatan Pembelajaran Siklus Kedua Pertemuan Kedua .....	119
Lampiran 13 Skenario Permainan Siklus Kedua Pertemuan Kedua .....	125
Lampiran 14 Hasil Observasi Siklus Kedua .....	128
Lampiran 15 Dokumentasi .....	130
Lampiran 16 Riwayat Hidup .....	132

# **BAB I PENDAHULUAN**

## **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini adalah pintu utama menuju pendidikan selanjutnya yang penuh tantangan dan permasalahan yang akan dihadapi oleh anak. Menurut Yamin (2010: 3) Hakikat pendidikan anak usia dini adalah periode pendidikan yang sangat menentukan perkembangan dan arah masa depan seorang anak sebab pendidikan yang dimulai dari usia dini akan membekas dengan baik jika pada masa perkembangannya dilalui dengan suasana yang baik, harmonis, serasi dan menyenangkan. Berdasarkan pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa anak akan belajar dengan baik dan bermakna apabila anak belajar dengan nyaman, menyenangkan secara psikologis dan kebutuhan fisiknya terpenuhi dengan baik.

Ada beberapa kecerdasan yang dimiliki setiap anak, namun setiap kecerdasan memiliki tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Sujiono (2010: 55) mengemukakan bahwa mulanya *Gardner* memaparkan 7 aspek intelegensi yang menunjukkan kompetensi intelektual yang berbeda, kemudian menambahkan menjadi 8 aspek kecerdasan yang terdiri dari kecerdasan linguistik, kecerdasan logika matematika, kecerdasan fisik/ kinestetik, kecerdasan spasial, kecerdasan musikal,

kecerdasan naturalis, kecerdasan interpersonal, kecerdasan intrapersonal dan ditambahkan lagi menjadi 9 yaitu kecerdasan spiritual. Diantara 9 kecerdasan yang diutarakan oleh *Gardner* ada salah satu kecerdasan yang sangat penting untuk dikembangkan pada diri anak, namun kurang mendapatkan perhatian dari orang tua maupun para pendidik. Kecerdasan tersebut adalah kecerdasan interpersonal atau yang sehari-harinya sering disebut dengan kemampuan sosial.

Syamsudin dalam Nugraha (2006: 1.18) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial yakni proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti orang lain dalam lingkungannya. Kemampuan sosial sangat penting untuk dikembangkan sejak usia dini karena manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial yang setiap saat membutuhkan pertolongan atau bantuan dari orang lain, namun pada kenyataannya masih banyak anak yang tidak dapat bersosialisasi dengan baik. Banyak anak yang pada awalnya sangat tertarik sekali untuk masuk sekolah, namun karena kurangnya kemampuan sosial anak seiringnya waktu ketertarikan tersebut memudar sedikit demi sedikit. Hal tersebut karena, anak merasa kurang nyaman berada disekolah dikarenakan kesulitan

untuk bergaul, kurangnya keberanian untuk terjun ke lingkup sosial yang lebih luas.

Seorang pendidik harus tahu apa yang sedang terjadi pada anak didiknya setiap harinya, pendidik harus mencari tahu kelemahan yang ada pada anak didiknya dan sesegera mungkin memberikan tindakan dengan mencari cara bagaimana agar anak dapat bersosialisasi dengan baik. Apabila tindakan tidak segera dilakukan maka anak akan kesulitan untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar hingga anak dewasa.

Kemampuan sosial anak dapat dikembangkan melalui berbagai metode diantaranya melalui metode bermain, metode demonstrasi, karyawisata dan lain-lain. Salah satu metode yang peneliti anggap lebih efektif untuk mengembangkan empati anak yaitu metode bermain peran. Yamin (2006: 15) mengemukakan bahwa metode sosio drama atau bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua siswa atau lebih tentang suatu topik atau situasi, siswa melakukan peranan masing-masing sesuai dengan tokoh yang ia lakoni, mereka berinteraksi sesama mereka melakukan peran terbuka.

Kita sering melihat dalam kehidupan sehari-hari anak metode bermain peran hampir setiap hari mereka mainkan. Model yang sering mereka contoh adalah orang tua, pendidik dan artis-artis idola mereka. Oleh sebab itu, kita sebagai model bagi anak-anak harus memberikan

contoh yang baik bagi mereka. Jangan sampai karena ulah kita sebagai orang yang menjadi panutan anak-anak menjadi orang yang menyimpang. Segala sesuatu yang terlihat dan didengar secara berulang-ulang akan mereka tirukan dalam permainan.

Kondisi objektif yang ditemukan di PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang ini, masih jarang sekali diterapkannya metode bermain peran, khususnya untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. aktivitas di kelas masih sangat monoton, kegiatan yang sering dilakukan adalah mengisi majalah sekolah, mewarnai dan pembelajaran akademik seperti calistung. Metode bermain peran bagi para pendidik dianggap salah satu metode yang menyusahkan dan merepotkan karena selain harus menyiapkan skenario permainan, metode ini juga dianggap membutuhkan media dan ruang yang lebih banyak.

Hasil dari observasi yang telah dilakukan di kelompok usia 4-5 tahun PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang, diperoleh 4 dari 6 anak yang kemampuan sosialnya masih sangat rendah. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran berlangsung masih ada anak yang asyik bermain sendiri tanpa menghiraukan lingkungan sekitarnya, masih ada anak yang ingin selalu dekat dengan pendidik seakan-akan takut untuk membaur bersama teman lainnya, ada anak yang hanya merasa nyaman dengan satu atau dua orang teman saja tanpa mau bermain dengan

teman yang lainnya, masih ada anak yang terlihat tidak mau berbagi sesama teman.

Setelah melakukan observasi yang lebih mendalam, peneliti menemukan penyebab permasalahan tersebut, antara lain:

1. Metode dan strategi pembelajaran yang dipilih kurang tepat.
2. Media yang digunakan kurang menarik perhatian anak.
3. Pemberian pujian yang masih kurang atau jarang dilakukan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak pada Kelompok Usia 4-5 Tahun PAUD ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Metode dan strategi pembelajaran yang dipilih kurang tepat.
2. Kurangnya rasa kepedulian anak terhadap sesama.
3. Kurangnya rasa kebersamaan anak.
4. Kurangnya rasa percaya diri anak.
5. Kurangnya rasa menghargai sesama teman

### **C. Pembatasan Masalah dan Fokus Penelitian**

Berdasarkan identifikasi masalah, maka penelitian ini dibatasi dan terfokus pada peningkatan kemampuan sosial anak melalui metode bermain peran.

### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah “Bagaimana metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang?”.

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan dilaksanakannya Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu untuk mengetahui penerapan metode bermain peran yang tepat, sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD ‘Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang.

### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Kegunaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini antara lain:

1. Kegunaan bagi pengembangan ilmu pengetahuan

Menambah teori baru dibidang ilmu pendidikan mengenai kemampuan sosial anak.

2. Kegunaan bagi anak didik

- a. Menumbuhkan rasa sosial pada diri anak.
- b. Anak lebih termotivasi atau bersemangat dalam belajar.
- c. Anak lebih mudah dalam menyerap pembelajaran.
- d. Menumbuhkan minat belajar anak.
- e. Anak dapat belajar dengan menyenangkan melalui bermain.

3. Kegunaan bagi guru

- a. Menambah ilmu bagi guru dalam menumbuhkan rasa sosial pada diri anak.
- b. Memotivasi guru agar lebih kreatif dalam menciptakan permainan-permainan baru untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.
- c. Memudahkan guru dalam menyampaikan materi.
- d. Memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran agar lebih menerapkan prinsip-prinsip bermain sambil belajar pada anak.

4. Kegunaan bagi PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang

Motivasi untuk menciptakan inovasi baru dalam bidang pendidikan.

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Kajian Teori**

#### **1. Kemampuan Sosial**

##### **a. Pengertian Kemampuan Sosial**

Pengalaman sosial yang anak dapat didalam lingkungan keluarga akan mencetak anak berperilaku sosial sesuai dengan pengalaman yang mereka dapat dalam keluarga tersebut. Namun, tidak menuntut kemungkinan kemampuan sosial anak terbentuk dari lingkungan masyarakat sekitar karena suatu keadaan dimana anak lebih banyak berinteraksi dengan lingkungan masyarakat daripada lingkungan keluarganya. Muhibin (1999: 35) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat). Kemampuan sosial berhubungan dengan bagaimana kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya, bagaimana anak memahami dirinya sendiri. Pengalaman sosial yang paling mempengaruhi kemampuan sosial anak adalah lingkungan terdekat anak yaitu keluarga.

Ahmadi (2007: 48) menjelaskan bahwa perkembangan sosial adalah hubungan antar manusia dengan lingkungan yang meliputi individu dapat berpartisipasi dalam lingkungan, individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan luas dan individu dapat

menggunakan lingkungan. Berdasarkan beberapa teori mengenai kemampuan sosial tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan sosial adalah kemampuan anak untuk dapat menyesuaikan diri terhadap norma, etika dan moral yang terdapat dalam lingkungan, saling berkomunikasi dan bekerjasama.

Kemampuan sosial anak tidak dibawa sejak lahir, namun pada saat anak telah mampu berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya saat itulah kemampuan sosial anak mulai dibentuk sesuai dengan apa yang diharapkan. Perhatian orang tua sangat dibutuhkan dalam perkembangan sosial anak, orang tua menjadi model bagi anak-anak mereka. Apabila orang tua menginginkan kemampuan sosial anak-anak mereka lebih baik, maka orang tua harus berperilaku sosial yang jauh lebih baik pula. Melalui hubungan sosial baik dilingkungan keluarga, masyarakat, maupun sekolah anak mulai mengembangkan bentuk-bentuk tingkah laku sosial.

Brewer dalam Musfiroh (2008: 74-75) mengatakan bahwa anak usia 4 tahun mulai menunjukkan hal-hal berikut:

- 1) Lebih mengembangkan perasaan yang altruistik (mementingkan kepentingan orang lain).
- 2) Dapat mengerti perintah dan mengikuti beberapa aturan.
- 3) Memiliki perasaan yang kuat terhadap rumah dan keluarga.

- 4) Bermain paralel masih dilakukan, tetapi mulai melakukan permainan yang melibatkan kerjasama.
- 5) Mengkhayalkan teman sepermainan.

Banyak hal yang mempengaruhi perkembangan kemampuan sosial seorang anak, yang paling utama adalah lingkungan terdekat anak yaitu keluarga selain itu lingkungan sekitar tempat tinggal masyarakat dan lingkungan sekolah. Apabila anak diasuh oleh *baby sister* maka anak akan terbentuk dengan pola sosial sang baby sister karena anak lebih dominan bersama baby sisternya. Apabila anak yang memiliki orang tua sibuk, kurang memperhatikan anak-anak mereka. Kemampuan sosial anak-anak akan lebih terbentuk oleh masyarakat sekitar mereka.

Soefandi (2009: 96-98) mengungkapkan bahwa pada masa kanak-kanak (4-6 tahun), anak memiliki pola perilaku dalam situasi sosial yaitu: (1) Kerjasama, (2) Persaingan, (3), Kemurahan Hati, (4) Simpati, (5) Empati, (6) Kebergantungan, (7) Sikap Tidak Mementingkan Diri Sendiri, (8) Meniru dan (9) Perilaku Kelekatan.

## **2. Metode Bermain Peran**

### **a. Pengertian Metode Bermain Peran**

Peneliti memilih bermain peran dalam penelitian tindakan kelas ini karena peneliti berpendapat bahwa melalui bermain peran anak

dapat meningkatkan seluruh kecerdasan yang dimiliki anak dan juga dapat meningkatkan kemampuan anak karena anak akan lebih aktif dalam bermain. Menurut Sujiono (2010: 81) Bermain peran adalah kegiatan yang terfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya.

Bermain peran juga sering disebut dengan sosiodrama. Menurut Roestiyah (2001: 90) metode sosio drama atau bermain peran adalah mendramatisasikan tingkah laku atau ungkapan gerak gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Metode yang akan digunakan dalam kegiatan di Taman Kanak-kanak tidak boleh asal-asalan saja. Guru harus mempunyai alasan yang kuat dan faktor-faktor yang mendukung pemilihan metode tersebut. Seperti misalnya karakteristik tujuan kegiatan dan karakteristik anak yang diajar. Menurut Moslichatoen (2004: 9) yang dimaksud dengan karakteristik tujuan adalah pengembangan kreativitas, pengembangan bahasa, pengembangan emosi, pengembangan motorik dan pengembangan nilai serta pengembangan sikap dan nilai. Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode bermain peran. Menurut Kartini (2005: 35) metode bermain peran adalah bentuk metode mengajar dengan

mendramakan atau memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial, yang lebih menekankan pada kenyataan-kenyataan dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peranan didalam mendramakan masalah-masalah hubungan sosial, dan metode ini kadang-kadang disebut dengan dramatisasi. <http://lib.unnes.ac.id/18230/1/1601910025.pdf>.

Berdasarkan dua pengertian mengenai metode bermain peran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah salah satu cara mengajar dengan memainkan atau memerankan cara bertingkah laku dalam hubungan sosial dimana para murid diikutsertakan dalam memainkan peran tersebut. Metode pendidikan Taman Kanak-kanak dikenal dengan enam macam permainan drama (dramatisasi= bermain peran) antara lain sebagai berikut: (1) Drama spontan atau bebas, (2) Drama terpimpin, (3) Sandiwara boneka, (4) Pantomim, (5) Charade, (6) Mimetik (permainan meniru).

#### **b. Tujuan dan Manfaat Metode Bermain Peran**

Menurut Depdiknas (2003: 41) Tujuan bermain peran di Taman Kanak-kanak adalah sebagai berikut: melatih daya tangkap, melatih anak berbicara lancar, melatih daya konsentrasi, melatih membuat kesimpulan, membantu perkembangan intelegensi, membantu

perkembangan fantasi, menciptakan suasana yang menyenangkan. Selain itu Menurut Suratno (2005: 84) manfaat yang bisa dipetik oleh anak dari kegiatan bermain peran adalah membantu penyesuaian diri anak dalam menghadapi kehidupannya kelak. Di samping itu, kegiatan bermain peran akan memberikan kesenangan yang dapat memuaskan dirinya baik yang dilakukan atas usahanya sendiri maupun menjadi pengikut dari aturan yang ditetapkan temannya. Kegiatan bermain peran akan merangsang lebih lanjut kemampuan anak dalam berbahasanya, dan dengan sendirinya juga akan merangsang pertumbuhan dan perkembangan kreativitas anak.

### **c. Langkah-langkah Metode Bermain Peran**

Menurut Roestiyah (2001: 91) proses pelaksanaan metode role playing/ bermain peran:

- 1) Pemilihan masalah, guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya.
- 2) Pemilihan peran, memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendeskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh para pemain.

- 3) Menyusun tahap-tahap bermain peran, dalam hal ini guru telah membuat dialog tetapi siswa dapat juga menambahkan dialog sendiri.
- 4) Menyiapkan pengamat, pengamat dari kegiatan ini adalah semua siswa yang tidak menjadi pemain atau pemeran.
- 5) Pemeranan, dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran.
- 6) Diskusi dan evaluasi, mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari siswa.
- 7) Pengambilan keputusan yang telah dilakukan. Jadi pembelajaran dengan *role playing* merupakan cara belajar yang dilakukan dengan cara membagi siswa menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok memerankan karakter sesuai dengan naskah yang telah dibuat dan materi yang telah ditentukan oleh guru sehingga siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi yang telah diperankan tersebut.

Agar metode *role playing*/ bermain peran ini dapat mencapai tujuan, maka harus disusun langkah-langkah pembelajaran agar penggunaan metode ini lebih efektif. Langkah-langkah menurut Subari, (1994: 93-94) tersebut sebagai berikut:

- (1) Guru menerangkan teknik sosiodrama dengan cara yang mudah dimengerti oleh para siswa.
- (2) Masalah yang akan dimainkan harus disesuaikan dengan tingkat umur dan kemampuan.
- (3) Guru menceritakan masalah yang akan dimainkan itu secara sederhana tetapi jelas, untuk mengatur adegan dan memberi kesiapan mental para pemain.
- (4) Jika sosiodrama itu untuk pertama kali dilakukan sebaiknya para pemerannya ditentukan oleh guru.
- (5) Guru menetapkan para pendengar, yaitu para siswa yang tidak berperan.
- (6) Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang harus dimainkan.
- (7) Guru menyarankan kata-kata pertama yang harus diucapkan pemain untuk memulai permainan.
- (8) Guru menghentikan permainan di saat situasi sedang mencapai klimaks dan kemudian membuka diskusi umum.
- (9) Sebagai hasil diskusi, guru dapat meminta siswa untuk menyelesaikan masalah itu dengan cara-cara lain.
- (10) Guru dan siswa menarik kesimpulan-kesimpulan dari drama yang dimainkan baik dalam teknik maupun dalam isinya.

(<http://rujukanskripsi.blogspot.com/2013/06/kajian-teori-hakikat-metode.html>).

## **B. Kajian Penelitian yang Relevan**

Bahasan hasil penelitian yang relevan untuk mendukung penelitian tindakan kelas ini antara lain:

1. Nurohmah (2011) yang mengkaji tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak Kelompok A di TK-SD Satu Atap Bandungrejosari 1 Malang. Hasil analisis data menunjukkan kemampuan sosial emosional terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada tiap siklus. Disimpulkan dari hasil yang diperoleh bahwa penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=52651>).
2. Mardina (2013) melakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B6 TK. Inviolata di Kota Ruteng Kabupaten Manggarai Nusa Tenggara Timur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode bermain peran (*role playing*) dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B6 TK. Inviolata Ruteng. Hal tersebut dapat terlihat dari sekor persentase keterampilan sosial anak pada siklus I yang tertinggi adalah 57,14% dan yang

terendah adalah 42,85% meningkat kearah yang positif pada siklus II dengan skor persentase tertinggi adalah 85,71% dan skor terendah adalah 71,42% (<http://library.um.ac.id/ptk/index.php?mod=detail&id=58530>).

3. Siska (2011) melakukan penelitian tentang penerapan metode bermain peran (*role playing*) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini di kelas B TK. Al-Kautsar Bandar Lampung. Dari hasil pelaksanaan dan observasi yang dilakukan, terjadi peningkatan yang cukup besar terutama pada siklus kedua ([http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia Siska-edit.pdf](http://jurnal.upi.edu/file/4-Yulia%20Siska-edit.pdf)).

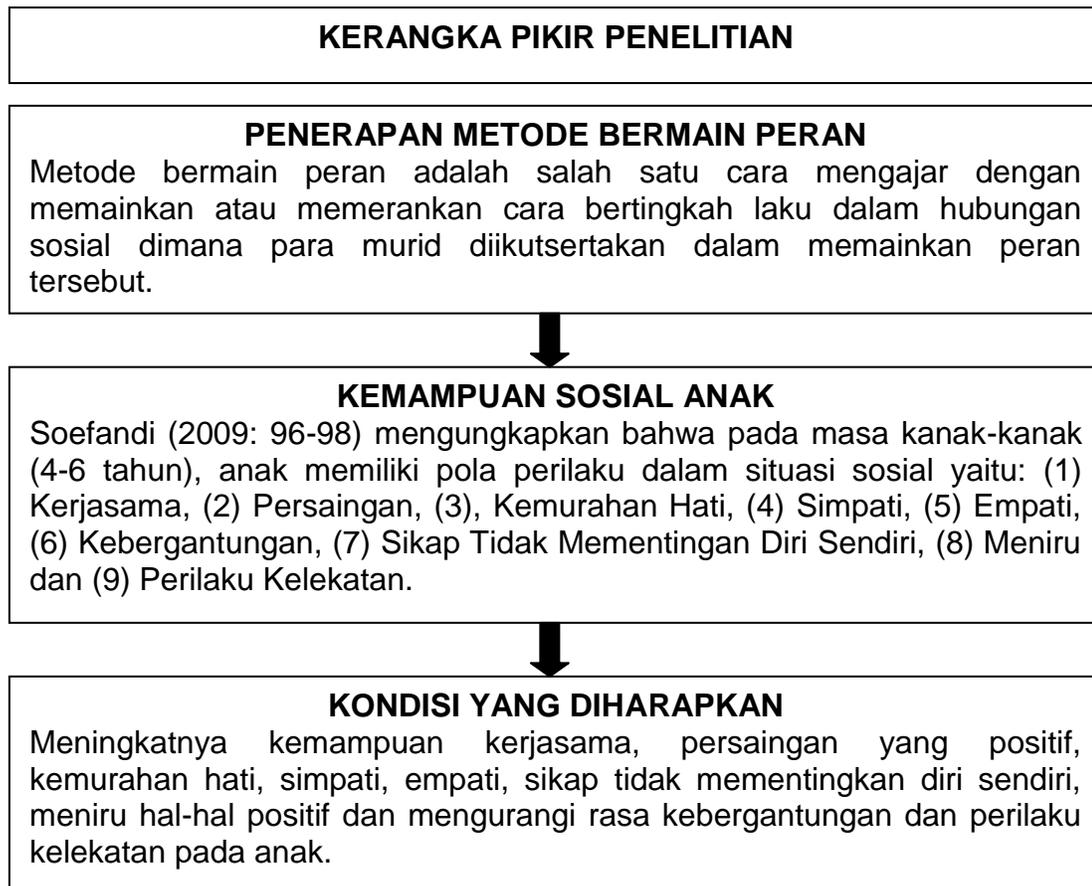
### **C. Kerangka Berpikir**

Muhibin (1999: 35) mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat). Sedangkan Ahmadi (2007: 48) menjelaskan bahwa perkembangan sosial adalah hubungan antar manusia dengan lingkungan yang meliputi individu dapat berpartisipasi dalam lingkungan, individu dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan luas dan individu dapat menggunakan lingkungan. Selain itu ada pula pendapat dari Syamsudin dalam Nugraha (2006: 1.18) mengungkapkan bahwa perkembangan sosial adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial yakni proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial

terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti orang lain dalam lingkungannya. Berdasarkan dari beberapa teori tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa yang dimaksud dengan kemampuan sosial anak adalah kemampuan untuk belajar menjadi makhluk sosial (melalui bertingkah laku, bergaul).

Menurut Sujiono (2010: 81) Bermain peran adalah kegiatan yang terfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya. Metode ini dapat digunakan dalam meningkatkan minat belajar anak karena dalam bermain peran anak dapat menirukan peran idola mereka, selain itu dalam bermain peran anak menggunakan media yang banyak sehingga anak bebas menggunakannya, anak juga bebas mengekspresikan apa yang sedang mereka rasakan saat itu. Pelaksanaan metode bermain peran dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial anak karena metode bermain peran sangat membutuhkan kerjasama yang utuh, dan juga anak diharuskan untuk berkomunikasi dengan teman lainnya sehingga dapat dikatakan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan

sosial anak pada kelompok usia 4-5 tahun PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang.



**Bagan 2.1 Kerangka Pikir Penelitian**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan teori dan kerangka berfikir yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah “Penerapan metode bermain peran yang tepat dapat meningkatkan kemampuan sosial anak”.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis dan Desain Penelitian**

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas menurut *Hopkins* dalam Muslich (2011: 8) adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran. Banyak manfaat yang diperoleh dalam PTK antara lain dapat mengetahui masalah-masalah yang berhubungan dengan proses belajar mengajar di dalam kelas dan mencari solusi bagaimana cara mengatasinya.

### **B. Lokasi dan Waktu Penelitian**

#### **1. Lokasi Penelitian**

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelompok usia 4-5 tahun PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang.

## 2. Waktu Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada semester genap dari bulan Februari sampai dengan bulan Juni Tahun Pelajaran 2013/ 2014. Adapun jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

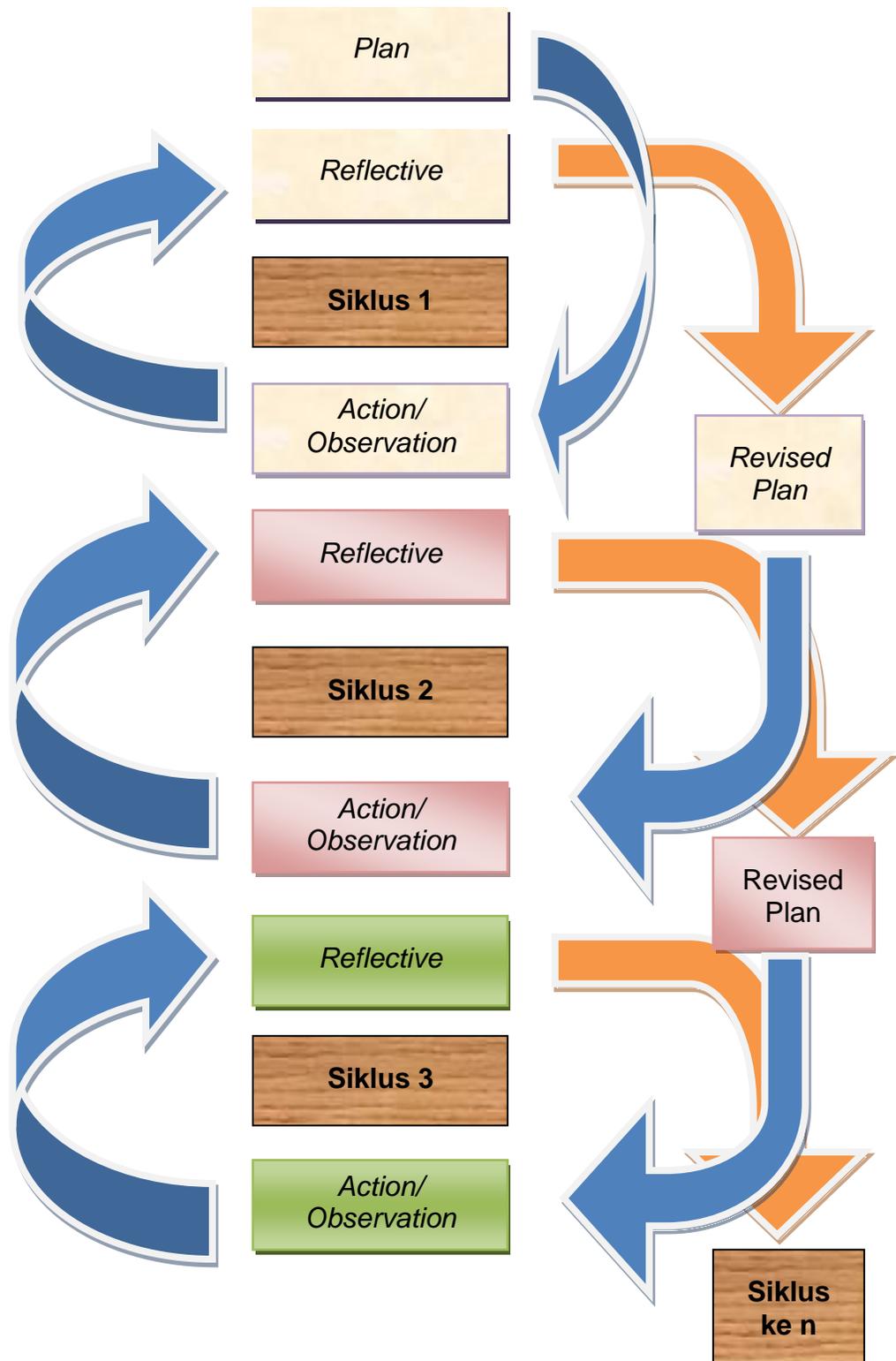
No	Kegiatan	Bulan																			
		Februari				Maret				April				Mei				Juni			
		1	2	3	1	2	3	4	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Persiapan		√	√																	
2	Pengumpulan Data																				
3	Bimbingan Proposal							√													
4	Mengurus Izin Penelitian																				
5	Bimbingan Proposal							√													
6	Seminar Proposal								√												
7	Perbaikan Proposal									√	√										
8	Bimbingan Proposal											√	√		√	√					
9	Pelaksanaan Penelitian				√	√						√	√								
10	Ujian Skripsi dan Perbaikan						√	√												√	

## C. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan pada anak di kelompok usia 4-5 tahun PAUD 'Aisyiyah Bustanul Athfal 01 Kepahiang yang berjumlah 10 orang, 5 orang laki-laki dan 5 orang perempuan.

#### **D. Jenis Tindakan**

Jenis tindakan yang akan digunakan adalah yang digambarkan oleh *Hopkins* (1992) dalam Muslich (2011: 43) berbentuk spiral. Pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Tahap-tahap penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan dalam penelitian tindakan kelas. Tahap-tahap tersebut membentuk spiral. Tindakan penelitian yang bersifat spiral tersebut dengan jelas digambarkan oleh *Hopkins* (1992) sebagai berikut:



Gambar 3.1 Spiral Penelitian Tindakan Kelas (Hopkins: 1992) dalam Masnur Muslich (2011: 43)

### 1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap perencanaan ini disusun mencakup semua langkah tindakan secara rinci mulai dari Satuan Kegiatan Mingguan (SKM), Satuan Kegiatan Harian (SKH) dan langsung tema yang akan diajarkan, menyediakan media atau alat peraga untuk pengajaran. Menentukan rencana pembelajaran yang mencakup metode atau teknik mengajar, mengalokasi waktu, serta teknik observasi dan evaluasi.

### 2. Aksi atau pelaksanaan tindakan (*acting*)

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

### 3. Observasi (*Observing*)

Kegiatan observasi ini dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan kelas. Observasi dilakukan dalam rangka mengumpulkan data. Data yang dikumpulkan pada tahap ini 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 persentasi. Dalam melaksanakan observasi dan evaluasi ini guru tidak harus selalu bekerja sendiri tetapi guru biasa dibantu oleh pengamat dari luar (sejawat atau pakar).

#### 4. Refleksi (*Reflecting*)

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 digunakan sebagai bahan refleksi, apakah diperlukan tindakan selanjutnya. Proses refleksi ini memegang peranan penting dalam menentukan suatu keberhasilan PTK. Apabila hasil yang dicapai belum mencapai hipotesis tujuan maka akan dilaksanakan siklus kedua atau siklus berikutnya.

### **Tahapan Intervensi Tindakan**

#### **1. Siklus Pertama**

##### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap ini peneliti harus menyusun semua persiapan untuk pelaksanaan proses pembelajaran yaitu pembuatan RKP dan menentukan tema yang akan digunakan. Siklus pertama ini peneliti akan menggunakan tema lingkungan dengan sub tema keluargaku. Peneliti akan mengajak anak untuk bermain peran tentang aktivitas

keluarga sehari-hari dirumah. Adapun media atau alat dan bahan yang akan digunakan adalah peralatan rumah tangga mulai dari kursi sampai peralatan mandi yang biasa ada di rumah. Metode yang akan digunakan adalah metode bermain, bercerita, tanya jawab, demonstrasi. Waktu yang digunakan mulai dari pukul 7.<sup>30</sup> wib sampai dengan 11.<sup>00</sup> wib.

#### **b. Tahap Aksi/ Pelaksanaan**

Tahap ini merupakan penerapan pelaksanaan dari semua tahap perencanaan yang telah disusun. Setiap siklus pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 4 tahap pelaksanaan antara lain pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan selama main dan pijakan setelah main. Adapun tahapan pembelajaran tersebut sebagai berikut:

##### **1) Pijakan Lingkungan**

- a) Mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembelajaran dan menata ruang sesuai dengan densitas main dan jumlah anak.
- b) Menyapa anak yang baru tiba, mengajak anak untuk beraktivitas fisik untuk melatih rasa percaya diri anak dengan memperagakan cara ibu menyapu rumah.

## **2) Pijakan Sebelum Main**

- a) Membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan nyanyi).
- b) Melatih rasa percaya diri anak dengan mengajak anak bernyanyi di depan kelas lagu "Satu-satu aku sayang ibu"
- c) Guru mengajak anak untuk bercerita singkat tentang kegiatan apa yang tidak mereka sukai dirumah. Misalnya anak tidak suka saat disuruh ibu mandi, kemudian guru dan anak melakukan tanya jawab tentang masalah-masalah yang telah disebutkan oleh anak.
- d) 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.
- e) 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.

f) 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.

g) 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.

**3) Pijakan Selama Main**

a) 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.

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

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

#### **4) Istirahat**

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

#### **5) Pijakan Setelah Main**

- a) 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.

b) Langkah 7: Pengambilan Kesimpulan

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

**c. Tahap Observasi dan Evaluasi**

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada saat pelaksanaan pembelajaran. Observasi dilakukan dalam rangka pengumpulan data, data yang dikumpulkan berbentuk kualitatif yaitu dalam bentuk narasi atau deskripsi kemudian dikelompokkan dalam bentuk kuantitatif yaitu dalam bentuk angka-angka dan juga menggunakan presentasi. Peneliti dalam melakukan observasi akan dibantu oleh teman sejawat atau pakar.

**d. Tahap Analisis atau Refleksi**

Berdasarkan hasil evaluasi awal yang diperoleh peneliti, masih banyak anak pada kelompok usia 4-5 tahun yang memiliki kemampuan sosial yang sangat rendah khususnya keinginan anak untuk bermain dengan teman. Melalui siklus I ini diharapkan kemampuan sosial anak akan jauh lebih baik, apabila hasil pada siklus pertama ini tidak sesuai dengan apa yang diharapkan maka peneliti akan melanjutkan pada siklus kedua.

## **2. Siklus II**

### **a. Tahap Perencanaan**

Tahap ini sama seperti siklus pertama, pada siklus kedua peneliti juga harus menyusun Rencana Kegiatan Pembelajaran (RKP) dan menentukan tema yang akan diajarkan. Untuk siklus kedua ini, peneliti memilih tema transportasi dan media yang dibutuhkan antara lain mobil-mobilan dari *cerovoam* atau kardus bekas, perlengkapan P3K untuk isi toko apotek, perlengkapan untuk mall, mangkok plastik atau kaleng bekas. Metode atau tehnik mengajar yang digunakan adalah metode bermain (bermain peran), tanya jawab dan bercerita. Alokasi waktu yang dipakai dari pukul 7.<sup>30</sup> wib sampai dengan 11.<sup>00</sup> wib serta tehnik observasi dan evaluasi.

### **b. Tahap Aksi/ Pelaksanaan**

Pembelajaran pada siklus kedua ini sama dengan siklus pertama yaitu menggunakan metode bermain (bermain peran). Pelaksanaan pembelajarannya terbagi menjadi 4 tahap pelaksanaan yaitu:

#### **1) Pijakan Lingkungan**

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

- b) 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.

## **2) Pijakan Sebelum Main**

- a) Membuat lingkaran kecil dan melakukan aktivitas rutin (berdo'a dan bernyanyi).
- b) Melatih rasa percaya diri anak dengan mengajak anak membaca do'a naik kendaraan di depan kelas.
- c) 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.

- d) Langkah 2: Pemilihan Peran

Menawarkan peran yang akan dimainkan oleh anak yaitu ayah, ibu, adik, kakak, sahabat kakak, penggemar, 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.

e) 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.

f) 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.

**3) Pijakan Selama Main**

a) 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.

b) 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).

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

#### **4) Istirahat**

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

#### **5) Pijakan Setelah Main**

- a) 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.

b) Langkah 7: Pengambilan Kesimpulan

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

**c. Tahap Observasi dan Evaluasi**

Peneliti dan teman sejawat mengamati anak untuk mengumpulkan data yang akan digunakan untuk penelitian.

**d. Tahap Analisis atau Refleksi**

Berdasarkan hasil dari evaluasi dapat diambil kesimpulan apakah akan dilanjutkan pada siklus berikutnya atau cukup pada siklus kedua, tergantung dengan hasil evaluasi mencapai kriteria penilaian atau belum. Diharapkan pada siklus kedua ini hasil pembelajaran khususnya mengenai kemampuan sosial anak akan meningkat. Untuk mencapai tujuan penelitian dan hasil pembelajaran yang sesuai dengan kriteria penilaian maka peneliti akan menyiapkan pembelajaran untuk siklus ketiga.

**E. Teknik Pengumpulan Data**

Data yang dikumpulkan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini berupa data kualitatif. Data kualitatif akan diolah dengan cara memaknai (memberi makna) pada data tersebut kemudian dikuantifikasikan dengan lambang angka. Untuk memperoleh data yang valid data dikumpulkan melalui observasi yaitu pengumpulan data melalui

observasi atau pengamatan ada dua macam yaitu pengamatan menggunakan format terbuka dan menggunakan daftar ceklis. Pada penelitian ini, digunakan observasi atau pengamatan menggunakan daftar ceklis.

## **F. Instrumen**

Instrumen yang akan digunakan adalah instrumen observasi anak. Instrumen observasi tentang kemampuan kerjasama anak, persaingan, kemurahan hati, simpati, empati, kebergantungan, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru, perilaku kelekatan.

## **G. Teknik Analisis Data**

Data yang dikumpulkan melalui teknik observasi dan unjuk kerja diolah dengan menggunakan uji deskripsi melalui persentasi.

1. Nilai rata-rata keberhasilan belajar secara keseluruhan berdasarkan hasil observasi

$$M_x = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan:

$M_x$  = Mean yang kita cari

$\sum x$  = Jumlah dari skor-skor (nilai-nilai) yang ada

$N$  = *Number of cases* (Banyaknya skor-skor itu sendiri)

Sudijono (2011: 81)

2. Interval Kriteria Penilaian Aktifitas Anak dan Interval Kriteria Keberhasilan Anak

**Tabel 3.2 Interval Kategori Penilaian Kemampuan Sosial Anak**

<b>No</b>	<b>Interval</b>	<b>Interpretasi Penilaian</b>
1	1-3	Belum Berkembang
2	4-6	Mulai Berkembang
3	7-9	Berkembang Sesuai Harapan
4	10-12	Berkembang Sangat Baik

Dalam penelitian tindakan kelas ini baru dikatakan berhasil dengan baik apabila ada peningkatan pada siklus 1, 2, 3 dan seterusnya nilai rata-rata aktifitas anak yang diamati dalam lembar observasi sebesar 80% atau dengan kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB).

**Tabel 3.3 Interval Kriteria Keberhasilan Anak**

<b>No</b>	<b>Interval</b>	<b>Interpretasi Penilaian</b>
1	76-100%	Berkembang Sangat Baik
2	51-75%	Berkembang Sesuai Harapan
3	26-50%	Mulai Berkembang
4	1-25%	Belum Berkembang