

N0. Daftar:243/PLS/V/2014

**MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK
DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI PAUD AZ-ZAHRA
KABUPATEN KEPAHANG**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Luar Sekolah

Oleh

ELA PEBRIANI

A1J010010

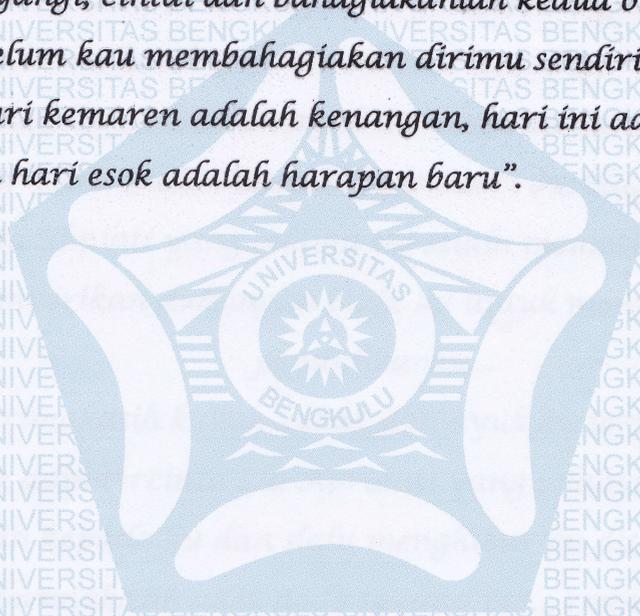
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN LUAR SEKOLAH
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

- ❖ *Orang bisa kenapa kita tidak*
- ❖ *Dibalik sebuah Kesulitan ada kemudahan*
- ❖ *Pendidikan adalah senjata yang paling dahsyat yang dapat kita gunakan untuk mengubah dunia*
- ❖ *“Tuhan tidak akan merubah nasib suatu kaumnya apabila kaum tersebut tidak merubahnya sendiri” (QS. Arra Dhu)*
- ❖ *“Sayangi, cintai dan bahagiakanlah kedua orang tuamu sebelum kau membahagiakan dirimu sendiri”.*
- ❖ *“Hari kemaren adalah kenangan, hari ini adalah tantangan dan hari esok adalah harapan baru”.*



SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ela Pebriani
Jenis Kelamin : Perempuan
Pekerjaan : Mahasiswa
Prodi : Pendidikan Luar Sekolah
NPM : A1J010010

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Skripsi yang saya tulis adalah karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmiah.

Demikian, jika kemudian hari ternyata pernyataan saya ini tidak benar semua akibat yang ditimbulkannya sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bengkulu, 10 Mei 2014

Yang membuat pernyataan,



Ela Pebriani

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Manna pada tanggal 25 Pebruari 1992. Anak keenam dari 7 bersaudara. Putri dari Bapak Ishar Mahyudi Sidi, SH dan Ibu Suryawati yang beralamatkan di desa Kutorejo, kecamatan Kepahiang, Kabupaten Kepahiang.

Pendidikan yang penulis tempuh yaitu Taman Kanak-kanak (TK) Melati Manna tamat tahun 1998, Sekolah Dasar (SD) Negeri 20 Manna tamat pada tahun 2004, dan melanjutkan Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Negeri 01 Kepahiang tamat pada tahun 2007, kemudian penulis melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 01 Kepahiang tamat pada tahun 2010, dan pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan di Sekolah Tinggi Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Bengkulu.

Dalam rangka menerapkan ilmu yang telah didapat selama dibangku perkuliahan, penulis menyusun Skripsi yang berjudul "Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Di PAUD AZ-ZAHRA Kab. Kepahiang Tahun 2014" yang merupakan salah satu syarat untuk menyelesaikan studi Strata 1 Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan Universitas Bengkulu.

Bengkulu, April 2014

Ela Pebriani

ABSTRAK

Judul: Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di PAUD AZ-ZAHRA Kabupaten Kepahiang

Kemampuan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup dan sebagai bagian kelompoknya. Kemampuan sosial merupakan kecakapan seorang anak untuk merespon dan mengikat perasaan dengan perasaan positif, dan memiliki kemampuan yang tinggi untuk menarik perhatian mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami tentang meningkatkan kemampuan sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran. Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas. Adapun subjek penelitian yaitu anak-anak PAUD AZ-ZAHRA berjumlah 18 orang. Adapun tindakan perbaikan pengajaran yang dilakukan terdiri dari 3 siklus. Penilaian dilakukan dengan observasi langsung terhadap anak. Adapun aspek-aspek yang diteliti yaitu, anak mau bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, anak mampu melaksanakan sosialisasi, anak mengetahui mana perbuatan yang disetujui lingkungan dan tidak, anak tidak takut atau malu bermain peran sosial dan anak tidak mengulang kalimat temannya lagi, maka didapatkan kemampuan sosial anak PAUD dari ketiga siklus sebagai berikut:

Untuk pra siklus kemampuan sosial anak 22,22%, untuk siklus I kemampuan sosial anak 36,11%, siklus II Kemampuan sosial anak 47,22%, dan siklus III kemampuan sosial anak 80,55%. Dilihat dari hasil penelitian dan pembahasan maka didapat suatu kesimpulan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

ABSTRACT

Judul: Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran Di PAUD AZ-ZAHRA Kabupaten Kepahiang

Social skills is a process of learning and behavior associated with the individual for life and as this part of the group. Social skills are skills a child to respond to and bind feelings with positive feelings , and has a high ability to attract their attention . The purpose of this research is to know and understand about improving children's social skills using role play . This type of research is Classroom Action Research . The research subjects are children early childhood AZ - ZAHRA numbered 18 people . As for teaching remedial action consisted of 3 cycles . Assessment is done by direct observation of the child . As for the aspects under study is , kids want to cooperate with friends in a group when doing activities , children are able to carry out socialization , children know where the action is approved by the environment and not , children are not afraid or ashamed to play a social role and the child did not repeat his words again , then obtained early childhood social skills of children three cycles as follows :

To pre-cycle social skills children 22.22 % , for the first cycle, 36.11 % children social skills , social skills children cycle II 47.22 % , and the third cycle of child social skills 80.55 % . Judging from the results of research and discussion of the importance of the conclusion that the method can improve the ability to play the role of social development.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini, sebagai persyarratan penulis dalam menyelesaikan pendidikan Strata-1 di Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Adapun judul skripsi penulis adalah: **“MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI DENGAN METODE BERMAIN PERAN DI PAUD AZ-ZAHRA KAB. KEPAHANG”**. Tujuan penulis skripsi ini untuk melengkapi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Luar Sekolahh Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.

Skripsi ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Rambat Nur Sasongko, M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu.
2. Bapak Dr. Manap Soemantri, M. Pd_seluaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP UNIB.
3. Bapak Drs. Rufran Zulkarnain, M.Pd selaku Dosen Pembimbing 1, yang sudah banyak membantu dan meluangkan waktunya serta memberikan masukan dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Sofino, M.Pd selaku pembimbing II, yang sudah banyak membantu dan meluangkan waktunya serta memberikan masukan dalam menyempurnakan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Lita selaku Kepala Sekolah PAUD AZ-ZAHRA Kab. Kepahiang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian di PAUD AZ-ZAHRA Kab. Kepahiang.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP khususnya Program Studi Pendidikan Luar Sekolahh Universitas Bengkulu.
7. Seluruh teman-teman seperjuangan pada Program S-1 Pendidikan Luar Sekolah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan yang telah memberikan dorongan semangat kepada penulis, dan semoga kita semua mencapai kesuksesan.

Semoga bantuan, bimbingan dan dorongan semangat yang telah diberikan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT, Amin.....

Penulisan menyadari dalam skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan dan kesalahan, oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Akhirnya, harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Segala kebenaran dan kemudahan datangnya dari Allah SWT.

Bengkulu, April 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI.....	ii
MOTTO	iii
PERSEMBAHAN.....	iv
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	v
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Penelitian.....	9
D. Manfaat Hasil Penelitian	10
E. Desain Penelitian.....	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Pendidikan Anak.....	12
1. Pengertian Kemampuan Sosial	12
a. Pengertian Kemampuan Sosial Anak	12
b. Ciri-ciri Kemampuan Sosial	16
c. Cara Mengidentifikasi atau Mengukur Kemampuan Sosial Anak	17
B. Konsep Metode Bermain Peran	19
1. Pengertian Metode	19
2. Pengertian Bermain Peran	19
a. Pengertian Bermain Peran	19
b. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran	20
c. Kelebihan Metode Bermain Peran	22
d. Kelemahan Metode Bermain Peran	23
e. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan	24
C. Kerangka Pikir	27
D. Hipotesis Tindakan	31

BAB III	METODOLOGI PENELITIAN	
	A. Jenis Penelitian.....	32
	B. Subjek Penelitian.....	33
	C. Waktu dan Tempat Penelitian	33
	D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen	34
	E. Deskripsi Per Siklus	36
	F. Teknik Analisis Data.....	41
	G. Indikator Keberhasilan	41
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Hasil Penelitian	43
	1. Hasil Penelitian Sebelum Diberikan Tindakan	43
	B. Hasil Penelitian Siklus I	45
	1. Perencanaan.....	45
	a. Perencanaan Harian	44
	b. Alat dan Media Pembelajaran	48
	c. Lembar Observasi	48
	2. Pelaksanaan	49
	3. Hasil Observasi	50
	4. Refleksi	51
	C. Hasil Penelitian Siklus II	
	1. Perencanaan.....	54
	a. Perencanaan Harian	54
	b. Alat dan Media Pembelajaran	57
	c. Lembar Observasi	58
	2. Pelaksanaan	58
	3. Hasil Observasi	60
	4. Refleksi	62
	D. Hasil Penelitian Siklus III	
	1. Perencanaan.....	65
	a. Perencanaan Harian	65
	b. Alat dan Media Pembelajaran	68
	c. Lembar Observasi	69
	2. Pelaksanaan.....	69
	3. Hasil Observasi.....	71
	4. Refleksi	73
	E. Pembahasan.	75
	1. Pra Siklus	76
	2. Siklus I	80
	3. Siklus II	86
	4. Siklus III	92

BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	
	A. Kesimpulan.....	108
	B. Saran.....	110

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1. Contoh Alat Penilaian Kemampuan Sosial	
Anak Usia 3 tahun	18
Tabel 4.1. Lembar Observasi dan Penilaian Pra Siklus Kemampuan	
Sosial Anak Dengan Metode Bermain Peran	44
Tabel 4.2. Rencana Kegiatan Harian Siklus I	47
Tabel 4.3. Lembar Observasi Kegiatan Bermain Peran	48
Tabel 4.4. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran	
Pemadam Kebakaran	52
Tabel 4.5. Data Hasil Pengamatan Bermain Peran Cara Menerima	
Telpon Yang Baik	53
Tabel 4.6. Analisis Daya Serap Anak	54
Tabel 4.7. Rencana Kegiatan Harian Siklus II	56
Tabel 4.8. Lembar Observasi Kegiatan Bermain Peran	58
Tabel 4.9. Data Hasil Kegiatan Bermain Peran Pak Pos mengantar	
Surat	63
Tabel 4.10. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Ronda	
Bersama Dengan Membawa Kentongan	64
Tabel 4.11. Analisis Daya Serap Anak	65
Tabel 4.12. Rencana Kegiatan Harian Siklus III	67
Tabel 4.13. Lembar Observasi Kegiatan Bermain Peran	69
Tabel 4.14. Data Hasil Kegiatan Bermain Peran Gotong Royong	
Membersihkan Jalan	73
Tabel 4.15. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Petani	
Membagi Bekal Disawah	74
Tabel 4.16. Analisis Daya Serap Anak	75
Tabel 4.17. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Pra Siklus	76

Tabel 4.18. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Pra Siklus	77
Tabel 4.19. Data Hasi Pengamatan Kegiatan bermain Peran Pemadam Kebakaran	80
Tabel 4.20. Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Pemadam Kebakaran	81
Tabel 4.21. Data Hasi Pengamatan Kegiatan bermain Peran Menerima Telpon Dengan Baik	82
Tabel 4.22. Hasi Pengamatan Bermain Peran Cara Menerima Telpon Yang Baik	83
Tabel 4.23. Analisis Daya Serap Anak	84
Tabel 4.24. Data Hasil Kegiatan Bermain Peran Pak Pos mengantar Surat	86
Tabel 4.25. Hasil Kegiatan Bermain Peran Pak Pos mengantar Surat	87
Tabel 4.26. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Ronda Bersama Dengan Membawa Kentongan	88
Tabel 4.27. Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Ronda Bersama Dengan Membawa Kentongan	89
Tabel 4.28. Analisis Daya Serap Anak	90
Tabel 4.29. Data Hasil Kegiatan Bermain Peran Gotong Royong Membersihkan Jalan	92
Tabel 4.30. Hasil Kegiatan Bermain Peran Gotong Royong Membersihkan Jalan	93
Tabel 4.31. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Petani Membagi Bekal Disawah	94
Tabel 4.32. Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Petani Membagi Bekal Disawah	95
Tabel 4.33. Analisis Daya Serap Anak	97
Tabel 4.34. Data Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Pada	

Siklus I, Siklus II, Siklus III	98
Tabel 4.35. Hasil Pengamatan Kegiatan Bermain Peran Pada	
Siklus I, Siklus II, Siklus III	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1. Model Penelitian Tindakan Kelas	11
Gambar 2.1. Kerangka Pikir	30
Gambar 4.1. Prosentase kemampuan Hasil Pembelajaran Siklus I	85
Gambar 4.2. Prosentase kemampuan Hasil Pembelajaran Siklus II	91
Gambar 4.3. Prosentase kemampuan Hasil Pembelajaran Siklus III	97
Gambar 4.4. Prosentase kemampuan Hasil Pembelajaran Siklus I, Siklus II, Siklus III	100

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan modal dasar untuk menyiapkan insan yang berkualitas. Menurut Undang-undang Sisdiknas UU No. 20 Tahun 2003 bahwa:

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 kemampuan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Dengan diberlakukannya UU No. 20 Tahun 2003 pasal 28 tentang Pendidikan Anak Usia Dini bahwa:

Sistem pendidikan di Indonesia terdiri dari pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi yang keseluruhannya merupakan kesatuan yang sistemik. PAUD diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar.

PAUD dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal. PAUD pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudatul Athfal (RA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan nonformal berbentuk Kelompok Bermain (KB), Taman Penitipan Anak (TPA), atau bentuk lain yang sederajat. PAUD pada jalur pendidikan informal berbentuk pendidikan keluarga atau pendidikan yang diselenggarakan oleh lingkungan.

Dalam upaya pembinaan terhadap satuan-satuan PAUD tersebut, diperlukan adanya sebuah kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi anak usia dini yang berlaku secara nasional. Kerangka dasar kurikulum dan standar kompetensi adalah rambu-rambu yang dijadikan acuan dalam penyusunan kurikulum dan silabus (rencana pembelajaran) pada tingkat satuan pendidikan. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan.

Secara umum tujuan pendidikan anak usia dini adalah mengembangkan berbagai potensi anak sejak dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya (Yuliani Nurani, 2009:42).

Menurut Aisyah dkk (2007:9.35) mengemukakan bahwa kemampuan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup dan sebagai bagian kelompoknya. Kemampuan sosial merupakan kecakapan seorang anak untuk merespon dan mengikat perasaan dengan perasaan positif, dan memiliki kemampuan yang tinggi untuk menarik perhatian mereka.

Didalam kemampuan sosial anak dituntut untuk memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial di mana ia berada. Anak yang dapat bersosialisasi dengan baik sesuai tahap perkembangan dan usianya cenderung menjadi anak yang mudah bergaul.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 3 dikemukakan bahwa;

Kemampuan sosial merupakan dasar bagi manusia untuk beradaptasi dan berhubungan dengan orang lain sangatlah penting dimiliki oleh setiap anak, hal tersebut tercermin dalam tujuan pendidikan yang secara umum mengharuskan seseorang memiliki kemampuan sosial, sebagaimana Tujuan Pendidikan Nasional adalah untuk mencerdaskan dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang memiliki kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Dari tujuan Pendidikan Nasional tersebut, menguraikan bahwa melalui pendidikan seseorang anak dapat melakukan adaptasi dengan lingkungan sosialnya serta mampu menjadi anggota masyarakat yang berguna, sehingga diharapkan bagi para pendidik harus mampu mengembangkan dan membekali seorang anak agar memiliki kemampuan untuk dapat bermasyarakat dengan baik, dengan kata lain seorang anak harus memiliki kemampuan sosial yang baik.

Di usia anak yang masih dini ini lah kita ingin mengembangkan kemampuan sosial anak kearah yang bersih ke dalam jiwa anak. Kemampuan sosial sangat diperlukan oleh anak, karena anak-anak mempunyai sifat yang berbeda-beda, ada anak yang berani untuk langsung berkomunikasi dengan orang yang baru dikenalnya, ada juga anak yang perlu beberapa hari untuk bisa ia berkomunikasi dengan temannya atau gurunya, ada pula yang benar-benar takut untuk melakukan sosialisasi dengan guru, teman atau dengan anggota keluarganya yang lain.

Supriyanti dalam Gunarti dkk (2008:10.10) mengemukakan bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan perhayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, ibu, guru, nenek tua renta.

Menurut Moesliehatoen (1999:7) mengemukakan bahwa metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Sesuai dengan tujuan dan program kegiatan, metode yang dipergunakan berkaitan erat dengan dimensi perkembangan anak dengan aspek-aspek perkembangan anak.

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-Kanak (Depdikbud, 1998 dalam Winda Gunarti, dkk, 2008:10.10) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Menurut Asmawati dkk (2008:8.10) mengemukakan bahwa main peran sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak. Main peran menjadi landasan bagi dasar perkembangan

daya cipta, daya ingat kerjasama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, kemampuan memahami sapsial dan afeksi. Tujuan terakhir dari bermain peran adalah belajar bermain dan bekerja dengan orang lain, sebagai latihan untuk menghadapi pengalaman di dunia nyata.

Melalui metode bermain peran anak akan bisa melakukan sosialisasi lebih dekat kepada teman-teman sebayanya, dan di metode bermain peran anak dilatih untuk berani tampil didepan umum, tidak hanya di depan teman-temannya tetapi guru, orang tua dan masyarakat disekitarnya. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

Pada saat pelaksanaan metode bermain peran di sinilah guru melihat anak yang berani untuk bersosialisasi dengan teman atau guru mereka dan yang tidak berani tampil di depan teman-temannya sendiri atau anak yang pemalu.

Melihat kenyataan yang ada pada uraian sebelumnya anak-anak mempunyai sifat yang berbeda-beda, ada anak yang berani untuk langsung berkomunikasi dengan orang yang baru dikenalnya, ada juga anak yang perlu beberapa hari untuk bisa ia berkomunikasi dengan temannya atau gurunya, ada pula yang benar-benar takut untuk melakukan sosialisasi dengan guru, teman atau dengan anggota keluarganya yang lain, dapat dikatakan bahwa kemampuan pada anak masih sangat rendah untuk melakukan sosial, sehingga di sini kita

mencoba untuk menumbuhkan kemampuan sosial anak agar ia bisa melalui masa demi masa perjalanan kehidupannya tanpa terhambat dengan tidak bisa beradaptasi dengan keadaan sosial yang baru.

Studi yang dilakukan melalui wawancara dengan guru PAUD AZ-ZAHRA Kab Kepahiang pada tanggal 18 Desember 2013, ditemukan rata-rata kemampuan sosial anak-anak masih rendah, hal ini ditunjukkan ketika anak belum dapat bergaul atau bersosialisasi dengan orang lain, dan belum bisa mengikuti aturan, masih ada anak yang menarik diri dari kelompok bermainnya, tidak mau berbagi mainan dengan orang lain, belum berani tampil di depan teman-temannya atau didepan umum, belum bisa memelihara miliknya sendiri, belum bisa menghargai hasil karya orang lain, belum mengenal benda-benda yang berbahaya, dan kurangnya kerjasama dalam membina hubungan dengan orang lain, hal ini disebabkan kurangnya kemampuan sosial dan pembiasaan yang dibawa dari lingkungan anak berasal dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru dengan menggunakan metode ceramah saja, hal ini sangat membosankan bagi anak-anak yang masih aktif bergerak, sehingga berpengaruh terhadap kemampuan sosialnya. Hal tersebut merupakan suatu masalah yang membutuhkan tindak lanjut yang harus dilakukan dengan penelitian tindakan kelas terhadap anak usia dini, guna meningkatkan kemampuan sosial anak melalui latihan bersosialisasi dengan menggunakan metode bermain peran.

Kondisi awal kemampuan sosial anak usia dini di PAUD AZ-ZAHRA sebelum dilakukan tindakan penelitian masih sangat rendah dimana anak-anak yang dapat melaksanakan sosialisasi dengan baik ada 22,22 % hanya 4 orang anak , anak yang mengetahui mana perbuatan yang disetujui lingkungan dan yang tidak ada 16,67% hanya 3 orang anak, anak yang tidak takut/malu bermain peran ada 11,11% hanya 2 orang anak, dan anak yang tidak mengulang kalimat teman 16,67% hanya 3 orang anak.

Kurangnya kemampuan anak untuk bersosialisasi merupakan sebagai masalah serius, oleh karena itu anak harus diajarkan sejak dini untuk bersosialisasi, agar ia bisa menjalani perkembangan yang akan dia lalui berikutnya. Apabila masalah ini tidak di perhatikan dengan serius dan tidak mendapatkan penanganan segera dari guru, maka akan berdampak pada masa yang akan dilalui oleh anak berikutnya. Untuk mengatasi hal tersebut perlu dilakukan kegiatan yang mengarahkan anak PAUD di AZ-ZAHRA untuk melakukan sosialisasi terhadap orang lain.

Pencapaian tujuan dan memecahkan masalah seperti yang telah dikembangkan diatas membuat penulis melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Dengan Menggunakan Metode Bermain Peran di PAUD AZ-ZAHRA Kabupaten Kepahiang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimanakah Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Bermain Peran ?

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan sosial anak usia dini di PAUD AZ-ZAHRA Tahun/ajaran 2013/2014 sebelum diterapkan metode bermain peran ?
2. Bagaimana kemampuan social anak di PAUD AZ-ZAHRA Tahun/ajaran 2013/2014 setelah diterapkan metode bermain peran ?
3. Apakah dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak-anak di PAUD AZ-ZAHRA Tahun/ajaran 2013/2014 ?

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini dengan Menggunakan Metode Bermain Peran, secara khusus tujuan ini adalah :

2. Tujuan khusus

Bertolak dari tujuan umum diatas, secara khusus tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kondisi awal Kemampuan Sosial Anak Usia Dini di PAUD AZ-AZHRA Tahun/ajaran 2013/2014 sebelum diterapkannya metode bermain peran.
2. Untuk mengetahui Kemampuan Sosial Anak Usia Dini di PAUD AZ-ZAHRA Tahun/ajaran 2013/2014 setelah diterapkannya metode bermain peran.
3. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan Sosial Anak Usia Dini setelah diterapkan metode bermain peran di PAUD AZ-ZAHRA Tahun/ajaran 2013/2014.

D. Manfaat Hasil Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini dapat memberikan perubahan secara jelas tentang kemampuan sosial anak di PAUD AZ-ZAHRA sebelum dan sesudah penerapan metode bermain peran pada anak usia dini.

Penelitian ini diharapkan memberikan sumbangan pemikiran dan tambahan referensi bagi peneliti lain, kemudian juga diharapkan dapat memperkaya kajian ilmu di bidang pendidikan luar sekolah (PLS) khususnya konsentrasi pendidikan anak usia dini (PAUD).

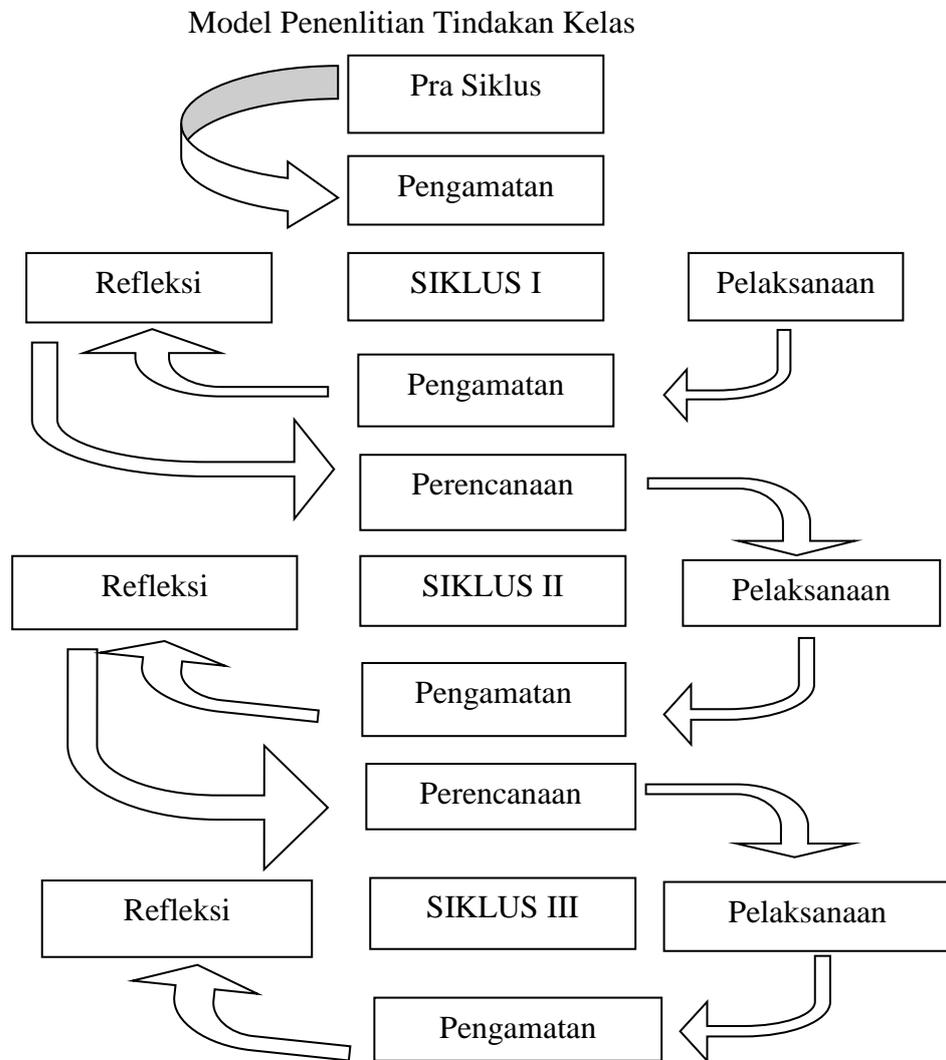
2. Kegunaan praktis

Memberikan contoh bagi PAUD khususnya tutor PAUD dalam meningkatkan kemampuan sosial anak melalui penerapan metode bermain peran pada anak usia dini.

E. Desain Penelitian

Penelitian ini didesain sebagai penelitian tindakan kelas di PAUD AZ-ZAHRA. Adapun populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik yang ada di PAUD AZ-ZAHRA, yang beralamat di Jalan Pengabdian RT.06/RW.17. Kelurahan Pasar Ujung Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi dan dokumentasi. Selama proses pembelajaran berlangsung tindakan yang dilakukan adalah pengamatan terhadap keaktifan peserta didik. Posisi peneliti pada penelitian ini adalah

sebagai pengamat. Selama proses belajar mengajar berlangsung peneliti dan teman sejawat mengamati proses pembelajaran tersebut.



Gambar 1.1

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Kemampuan Sosial Anak

1. Pengertian Kemampuan Sosial

a. Pengertian Kemampuan sosial anak

Kemampuan sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang membentuk peribadinya, yang membantu perkembangannya menjadi manusia sebagai mana mestinya. Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengan dia, yaitu ibunya, ayahnya, saudara-saudaranya, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarganya sangat mempengaruhi kemampuan sosialnya.

Perasaan terhadap orang lain, juga merupakan hasil dari pengalaman yang lampau dan mempengaruhi hubungan sosial, seperti yang dapat di observasikan dalam situasi kehidupan sehari-hari. Hasil observasi di lapangan sebagaimana yang diungkapkan oleh Johnson (1975) dalam Aisyah,dkk (2007) menunjukkan bahwa; anak berperilaku dalam suatu kelompok

berbeda dengan perilakunya dengan kelompok lain. Kemampuan anak dalam kelompok juga berbeda pada waktu dia sendirian.

Kehadiran orang lain dapat menimbulkan reaksi yang berbeda pada tiap-tiap anak. Menurut Johnson, perbedaan ini dapat terjadi karena beberapa faktor, yaitu persepsi individu yang menjadi anggota kelompok, lingkungan tempat terjadinya interaksi dan pola kepemimpinan yang dipakai guru dikelas aisyah dkk (2007).

Kemampuan sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang dapat membantu pembentukan kepribadiaannya Ernawulan Syaodih (2003:48).

Menurut Aisyah dkk (2007:9.35) mengemukakan bahwa kemampuan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup dan sebagai bagaian kelompoknya.

Perkembangan sosial berbeda dengan kemampuan sosial, kemampuan sosial merupakan kecakapan seorang anak untuk merespon dan mengikat perasaan dengan perasaan positif, dan memiliki kemampuan yang tinggi untuk menarik perhatian mereka. Didalam kemampuan sosial anak dituntut untuk

memiliki kemampuan yang sesuai dengan tuntutan sosial di mana ia berada. Anak yang dapat bersosialisasi dengan baik sesuai tahap perkembangan dan usianya cenderung menjadi anak yang mudah bergaul.

Menurut Yusuf dalam Mubiar (2008:12), menyatakan kemampuan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi untuk meleburkan suatu kesatuan, saling berkomunikasi dan bekerjasama.

Menurut Gunarti dkk (2008:1.14), definisi kemampuan sosial secara umum yaitu sebagai berikut :

- 1) Kemampuan sosial merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan keinginan yang berasal dari dalam diri.
- 2) Kemampuan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dalam keluarganya serta mengikuti contoh-contoh serupa yang adadiseluruh dunia.
- 3) Kemampuan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dan memerlukan 3 proses, yaitu sebagai berikut :

- a. Belajarlah berperilaku agar dapat diterima secara sosial.
 - b. Memainkan peran sosial yang dapat diterima.
 - c. Perkembangan sikap sosial
- 4) Sosiabilitas adalah diperolehnya kemampuan untuk bertingkah laku sesuai dengan harapan-harapan sosial yang berlaku di masyarakat.

Jadi, Kemampuan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak berada. Perkembangan kemampuan sosial merupakan hasil belajar, bukan hanya sekedar kematangan. Kemampuan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar terhadap dirinya. Bagi anak prasekolah, kegiatan bermain menjadikan fungsi sosial anak menjadi semakin berkembang. Tatanan sosial yang baik dan sehat serta dapat membantu anak dalam mengembangkan konsep diri yang positif akan menjadikan perkembangan sosialisasi anak menjadi lebih optimal.

b. Ciri-ciri Kemampuan Sosial Anak

Menurut Nugraha (2004 : 1.9) kemampuan sosial individu mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur. Pada dasarnya semua anak menempuh tahapan sosialisasi. Kurangnya kesempatan anak untuk bergaul secara baik dengan orang lain dapat menghambat perkembangan kemampuan sosialnya.

Adapun ciri-ciri kemampuan sosial anak usia dini adalah sebagai berikut:

- a) Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumahnya.
- b) Dikenal dengan istilah *pregang*. Dikatakan *pregang* karena anak prasekolah berkelompok belum mengikuti arti dari sosialisasi yang sebenarnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan harapan lingkungan sosial.
- c) Hubungan dengan orang dewasa. Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa baik dengan orang tua maupun dengan guru. Mereka akan selalu berusaha untuk berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa.
- d) Hubungan dengan teman sebaya. 3-4 tahun mulai bermain bersama (*cooperativ play*). Mereka tampak mulai mengobrol selama bermain memilih teman untuk, mengurangi tingkah laku bermusuhan.

c. Cara Mengidentifikasi atau Mengukur Kemampuan Sosial Anak

Untuk mengetahui sejauh mana tingkat kemampuan sosial anak, ada beberapa cara yang dapat dilakukan antara lain dengan melakukan pengamatan, anecdotal record, daftar check, analisis foto, dan dokumentasi visual lainnya, serta analisis karya anak.

1) Pengamatan

Pengamatan adalah proses memperhatikan seorang anak dalam melakukan suatu kegiatan atau melakukan permainan, tanpa mencampuri kegiatan anak tersebut. Dalam kegiatan ini seorang guru harus peka, terperinci, dan deskriptif.

2) Anecdotal record

Adalah suatu pendokumentasian kegiatan atau perilaku yang teramati berupa catatan ringkas. Pengamatan guru dapat dituangkan ke dalam tiga atau empat kalimat.

3) Daftar check

Daftar check dapat digunakan sebagai suatu cara untuk mendokumentasi kan kejadian penting tertentu yang berkaitan dengan perkembangan anak, suatu tujuan tertentu, atau sasaran instruksional.

Contoh :

Alat penilaian kemampuan sosial anak usia 3 tahun,
dalam hal berbagi.

Tabel 2.1

Berbagi	Tampak	Tak tampak	Komentar
<ul style="list-style-type: none"> - bermain bersama-sama - Menerima bantuan dari anak lain - Memberikan mainan pada anak lain - Membiarkan anak lain menyelesaikan permainan yang sedang dimainkan - Mengambil barang anak lain dengan Sopan 			

4) Analisis foto dan alat lain

Pengumpulan informasi perkembangan anak melalui foto, VCD, atau tape recorder sangat menarik dan bermanfaat.

5) Analisis karya anak.

Dengan mengumpulkan karya anak (gambar dan hasil karya lain) guru dapat menganalisis perkembangan anak dari waktu ke waktu.

B. Konsep Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode

Menurut Moesliehatoen (1999:7) menyatakan bahwa metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan. Sesuai dengan tujuan dan program kegiatan, metode yang dipergunakan berkaitan erat dengan dimensi perkembangan anak dengan aspek-aspek perkembangan anak.

2. Pengertian Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Pengertian bermain peran menurut buku Didaktik Metodik di Taman Kanak-Kanak (Depdikbud, 1998 dalam Winda Gunarti, dkk, 2008:10.10) adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.

b. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Mengenai manfaat metode bermain peran, Fieldman dalam

Gunarti, dkk (2010:10.10) mengungkapkan bahwa:

In the dramatic play area children have the opportunity to role-play real-life situation, release emotion, practice language, develop social skill, and express themselves creatively.

Wonderful Rooms Where Children Can Bloom.

Fieldman berpendapat bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, memperhatikan kemampuan berbahasa, membangun kemampuan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Tujuan bermain peran menurut Gunarti dkk (2008:10.11) diantaranya adalah:

1. Anak dapat mengekspresikan perasaan-perasaannya
2. Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai-nilai, dan persepsinya
3. Mengembangkan kemampuan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya
4. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak
5. Melatih daya tangkap
6. Melatih daya konsentarsi
7. Melatih membuat kesimpulan
8. Membantu mengembangkan kognitif
9. Membantu perkembangan fantasi

10. Menciptakan suasana yang menyenangkan
11. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lincer
12. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis
13. Membangun sikap positif dalam diri anak
14. Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita
15. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk stimulasi miniature kehidupan
16. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan

Menurut Gunarti dkk (2008:111) manfaat dari bermain peran adalah :

1. Mengembangkan daya khayal
2. Menggali kreativitas
3. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak
4. Melatih penghayatan anak terhadap peran
5. Menggali perasaan anak

Penggunaan metode ini juga memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu orang lain. Penggunaan metode ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarganya, dan masyarakat sekitarnya. Mereka menjalankan perannya berdasarkan pengalaman yang terdahulu. Mereka belajar memutuskan dan

memilih berbagai informasi yang relevan. Hal tersebut sangat membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan intelektualnya. Mereka juga banyak belajar dari temannya tentang cara-cara berinteraksi dalam kondisi sosiodramatik. Selain itu, mereka juga belajar berkonsentrasi dalam satu tema drama untuk waktu tertentu. Area ini juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan kemampuan sosial dan emosionalnya, seperti mengatasi rasa takut dengan memerankan berbagai tokoh sebagai yang sebenarnya bagi mereka yang menakutkan.

c. Kelebihan Metode Bermain Peran

Menurut Piaget dalam Winda Gunarti dkk (2008:112) bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik.

1. Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri.
2. Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera
3. Memungkinkan anak mempraktikkan kemampuan berkomunikasi
4. Sangat menarik minat dan antusiasme anak
5. Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan
6. Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analitis

7. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata

d. Kelemahan Metode Bermain Peran

Menurut Piaget dalam Winda Gunarti dkk (2008:112) bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik.

1. Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini tidak mudah
2. Sulit menghadirkan elemen situasi yang penting seperti sebenarnya, misalnya suara hiruk pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya suara rekaman atau dubbing.
3. Jalan ceritanya biasanya berlangsung singkat, dan karena kemungkinan tidak adanya kesinambungan adegan demi adegan dapat terpotong-potong sehingga tidak integral menampilkan suatu jalan cerita yang utuh, hal ini karena metode bermain peran yang lebih menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

Kelemahan-kelemahan itu dapat diatasi dengan perencanaan yang matang, guru berperan penting dalam metode ini, namun tentunya keberhasilan terletak pada peran anak dalam membangun simulasi adegan ini.

e. Langkah-Langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

1) Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

- Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan
- Buatlah rencana/sekenario/naskah jalan cerita
- Buatlah sekenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi
- Sediakan media, alat kostum yang diperlukan dalam kegiatan
- Apabila memungkinkan buatlah media/alat dari daur ulang
- Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana
- Guru memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang sukainya
- Jika bermain peran untuk pertamakali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu
- Guru menetapkan peran pendengar (anak-anak yang tidak turut bermain peran)
- Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak untuk merancang jalan cerita dan ending cerita

- Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan pemain untuk mulai
- Anak bermain peran
- Diakhir kegiatan, adakan diskusi untuk kembali mengulas nilai-nilai pesan yang terkandung dalam bermain peran
- Setinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita.

2) Contoh Lembaran Perencanaan Kegiatan Bermain Peran

a) Rencana kegiatan bermain peran

- 1) Judul
- 2) Tujuan
 - Pengembangan kognitif
 - Pengembangan fisik
 - Pengembangan sosial
- 3) Alat-alat yang dibutuhkan
- 4) Kegiatan
 - Tema
 - Keaksaraan
 - Matematika
 - Penilaian siswa
 - Penilaian kegiatan secara keseluruhan

3) Contoh Kegiatan Bermain

- a) Kemampuan yang diharapkan dicapai (bicara lancar dengan kalimat sederhana)
- b) Metode/teknik (bermain peran)
- c) Alat peraga (alat-alat sesuai dengan yang diperlukan)
- d) Langkah-langkah pelaksanaan
 - a) Guru menyediakan alat yang diperlukan
 - b) Guru memberikan penjelasan pada anak tentang kegiatan yang hendak dilakukan oleh anak
 - c) Anak diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan keinginannya
 - d) Anak-anak melakukan main peran dengan cara dan percakapannya sendiri
 - e) Guru memperhatikan anak-anak yang sedang berbicara dengan teman-temannya pada waktu bermain peran
 - f) Bagi anak yang sudah berbicara lancar diberi pujian dan yang belum diberi dorongan/motivasi.

C. KERANGKA PIKIR

Judul : Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Dengan Metode Bermain Peran Di PAUD AZ-ZAHRA Kab. Kepahiang

Selama ini masih banyak Guru yang mendesain anak untuk menghafal seperangkat fakta yang diberikan oleh guru. Seolah – olah guru sebagai sumber utama pengetahuan. Umumnya pembelajaran didominasi metode ceramah sehingga proses pembelajaran bersifat monoton dan anak cenderung pasif. Hal ini mengakibatkan kurangnya partisipasi anak dalam proses pembelajaran.

Sebagai pendidik, atau orang tua harus dapat memikirkan dan berusaha mengembangkan kemampuan sosial anak, sehingga anak mampu menempatkan diri pada posisi dan fungsinya yang baik dan benar dalam tatanan sosialnya kelak. Salah satu caranya adalah pendidik harus memilih metode pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan sosial anak. Upaya untuk dapat meningkatkan pemahaman dan prestasi anak, guru harus menciptakan proses pembelajaran yang menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memilih metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan untuk anak ikut berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Metode bermain peran (*role playing*) merupakan suatu cara untuk mengembangkan cara belajar anak yang aktif dengan memperagakan/ mempraktikkan pengalaman belajar secara langsung, sehingga hasil yang diperoleh akan tahan lama dalam ingatan, tidak akan mudah dilupakan oleh anak. Dengan metode

bermain peran dapat mengajarkan pada anak bagaimana memahami dan mengerti perasaan orang lain. Setiap anak diminta untuk memerankan tokoh tertentu. Setiap anak harus dapat bertanggung jawab dan melaksanakan peran adegan tertentu. Permainan bermain peran juga mengajarkan pada anak cara menghargai pendapat orang lain. Bermain peran ini secara tidak langsung mengajarkan pada pemainnya untuk bermusyawarah menentukan peran dan menyelesaikan konflik berdasarkan kesepakatan bersama.

Melalui Metode bermain peran (*role playing*), anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.

Bermain peran (*role playing*), anak juga 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. Selain itu, melalui metode bermain peran (*role playing*) anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya. saat bermain anak mendapatkan banyak latihan untuk mengamati sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan, di samping juga terlatih untuk melihat dan mengamati

sendiri, berpikir sendiri dan berbuat sendiri, lama kelamaan anak akan dapat menentukan cara sendiri dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Dalam situasi bermain peran (role playing) anak akan belajar bergaul dengan anak lain yang mempunyai tuntutan dan hak yang sama dengan dirinya. Bermain bersama merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk belajar menyesuaikan diri dengan keadaan, karenanya banyak anak yang bermain serta jumlah alat yang harus digunakan bersama. Anak belajar membagi alat-alat dan mainan, belajar menunggu giliran, belajar bekerjasama, saling tolong menolong dan juga belajar mentaati peraturan-peraturan bermain yang dimainkan bersama.

Teori kemampuan sosial seperti yang diungkap oleh Hurlock (1998:252) adalah sebagai berikut :

1. Anak dapat bermain bersama dalam suatu permainan
2. Anak dapat membantu sesama teman
3. Anak dapat meminjamkan mainan miliknya dengan senang hati ke pada temannya
4. Anak ikut terlibat dalam kegiatan temannya
5. Anak dapat menolong temannya yang terjatuh
6. Anak dapat bercanda dengan temannya

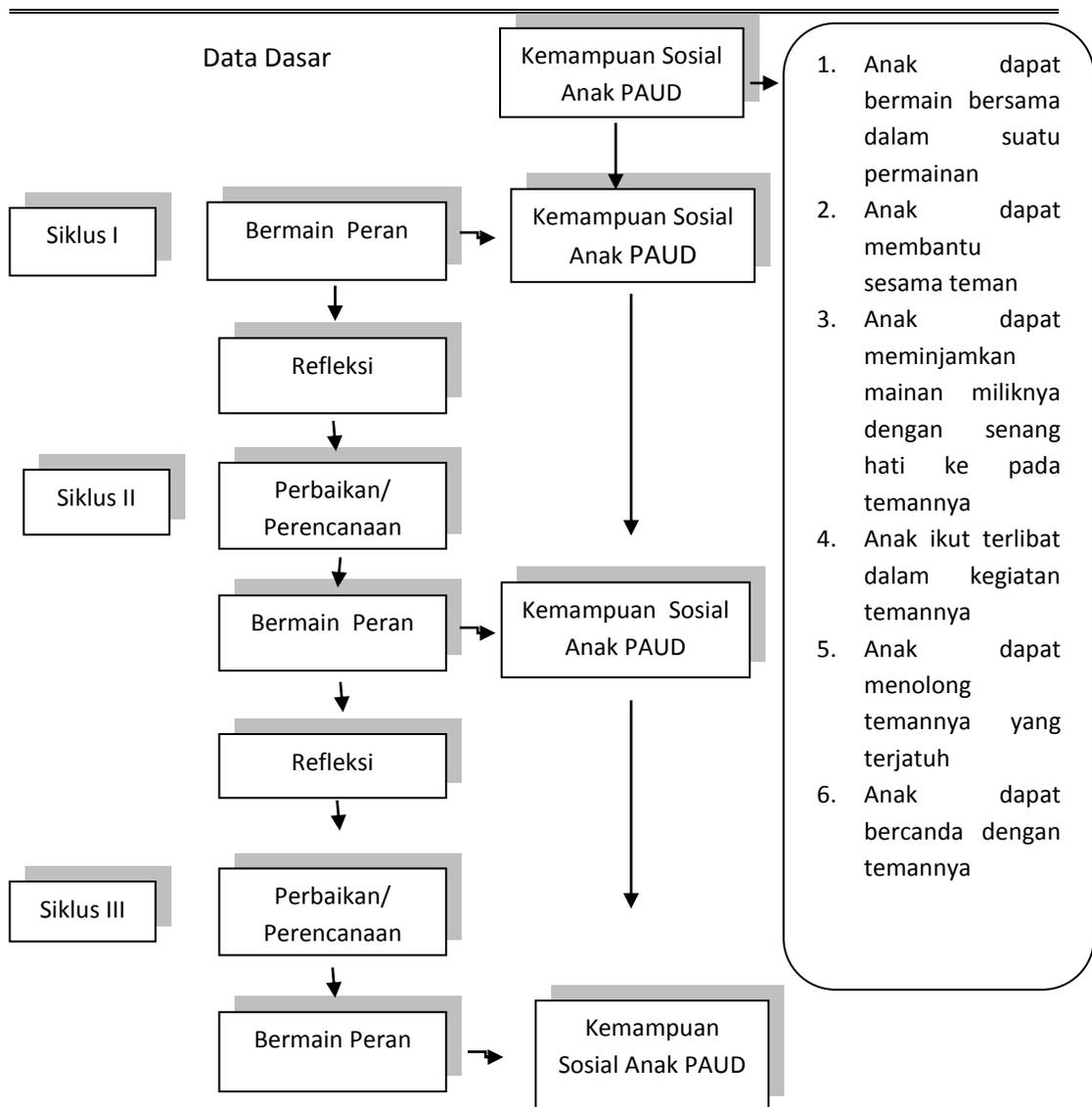
Jadi jelas dapat disimpulkan bahwa bermain sangat bermanfaat untuk mengarahkan kemampuan sosial anak, khususnya dengan bermain peran. Melalui bermain anak disadarkan bahwa ia harus siap

bermasyarakat sebagai syarat untuk menyelenggarakan hubungan antar pribadi dikemudian hari.

Itulah sebabnya sangat beralasan jika PAUD AZ-ZAHRA juga menjalankan fungsi sosialisasi anak untuk kehidupannya dimasa datang.

Kondisi di atas dapat digambarkan dengan bagan sebagai berikut :

Kerangka Berpikir



Gambar 2.1

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini, yaitu melalui metode bermain peran (*role playing*) diharapkan dapat meningkatkan Kemampuan sosial anak di PAUD AZ-ZAHRA Kab. Kepahiang Kecamatan Pasar Ujung Kepahiang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian skripsi ini adalah Penelitian Tindakan kelas (PTK). Sebagaimana dikemukakan Suharsimi (2008:58) bahwa “ PTK melalui paparan gabungan definisi dari tiga kata yaitu: Penelitian + Tindakan + Kelas.”

1. Penelitian adalah kegiatan mencermati suatu objek, menggunakan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat untuk meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
2. Tindakan adalah suatu gerakan kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu, yang dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan.
3. Kelas adalah sekelompok anak yang dalam waktu yang sama menerima pelajaran yang sama dari seorang guru.

Tujuan utama PTK adalah untuk memecahkan permasalahan nyata, kegiatan ini tidak saja bertujuan untuk memecahkan masalah, tetapi sekaligus mencari jawaban ilmiah mengapa hal tersebut dapat dipecahkan dengan tindakan yang dilakukan.

B. Subjek penelitian

Menurut Arikunto dalam melianti (1998:116) "Subjek penelitian tidak selalu berupa orang, tetapi dapat benda, kegiatan, tempat. Berdasarkan pendapat tersebut maka penelitian ini dilaksanakan di PAUD AZ-ZAHRA. Adapun subjek penelitian ini yaitu anak-anak PAUD AZ-ZAHRA yang berjumlah 18 orang anak.

C. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada PAUD AZ-ZAHRA di 1. Pengabdian RT.06/RW.17. Kelurahan Pasar Ujung. Kecamatan Kepahiang Kabupaten Kepahiang Provinsi Bengkulu.

Pelaksanaan pra penelitian tindakan (Pra Siklus), pada tanggal 18 Desember 2013.

1. Pelaksanaan penelitian tindakan Siklus I pada minggu ke I, tanggal 02 dan 03 januari 2014
2. Pelaksanaan siklus ke II, pada minggu ke II yaitu tanggal 08 dan 11 januari 2014
3. Pelaksanaan siklus III, pada minggu III yaitu tanggal 15 dan 18 januari 2014

D. Teknik Pengumpulan Data dan Pengembangan Instrumen Penelitian

1. Teknik pengumpulan Data

Selama proses pembelajaran guru juga melakukan observasi yaitu mengamati perilaku anak dalam mengerjakan tugas dan pengamatan kemampuannya dalam metode bermain peran, guru juga melakukan evaluasi yaitu penilaian terhadap anak yang dapat menyelesaikan tugasnya dan dapat menyelesaikan tugasnya sendiri. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

a. Observasi

Observasi adalah suatu cara pengumpulan data yang pengisiannya atas pengamatan yang langsung terhadap sikap dan perilaku anak didalam kelas. Dalam pengertian psikologik, observasi atau pengamatan meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera (Prof. Dr. Suharsini Arikunto, 1998 :147).

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial anak.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan empat tahapan kegiatan yakni, Perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Rancangan masalah penelitian disusun dengan mengikuti langkah-langkah daur spiral sebagai berikut:

1. Perencanaan (*Planing*)

Perencanaan penelitian merupakan proses rancangan atau penentuan secara matang tentang hal-hal yang akan dijadikan sebagai bahan yang akan diteliti. Perencanaan ini disusun untuk mempermudah penelitian tersebut. Dalam tahap ini peneliti merencanakan suatu tindakan yang akan dilakukan untuk mencapai tujuan penelitian. Hal ini terkait dengan pembuatan rencana pembelajaran, pembentukan kelompok, menyiapkan alat media belajar, menyiapkan materi (bahan ajar), menetapkan metode pengajaran dan mempersiapkan lembar observasi.

2. Tindakan (*Acting*)

Setelah perencanaan tindakan selesai dibuat maka tahap berikutnya adalah menerapkan perencanaan tindakan dalam bentuk pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Selain itu juga melaksanakan kegiatan pembentukan kelompok.

3. Pengamatan (*Observasi*)

Tahap pengamatan (observasi) ini bertujuan untuk mengamati perilaku anak selama proses pembelajaran dan menuliskan hasilnya pada lembar observasi.

4. Refleksi

Refleksi adalah kegiatan mengulas secara kritis tentang perubahan yang terjadi baik pada diri anak, suasana kelas maupun guru. Pada tahap ini guru sebagai peneliti menjawab pertanyaan mengapa,

bagaimana dan sejauh mana pelaksanaan pembelajaran menghasilkan perubahan.

E. Deskripsi per siklus

Penelitian tindakan kelas ini terdiri atas tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari 4 (empat) tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/ observasi, dan refleksi.

1. Pra Siklus

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap anak. Penelitian ini melakukan observasi kepada anak untuk mengetahui sejauh mana kemampuan sosial anak sebelum dilakukan tindakan kelas.

2. Siklus I (Pertama)

Pada siklus ini peneliti melakukan tindakan sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Peneliti menyusun rencana kegiatan harian (RKH)
- 2) Menyiapkan alat dan bahan serta media pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar observasi terhadap anak, yang digunakan untuk mengetahui kemampuan sosial anak dalam menerapkan metode bermain peran.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Sebelum melaksanakan proses pembelajaran anak diberi motivasi dalam belajar.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran
- 3) Memberikan bimbingan kepada anak dalam proses pembelajaran.

c. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan (observasi) dengan menggunakan lembar observasi, yaitu observasi terhadap anak.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari lembar observasi. Data tersebut selanjutnya dianalisa dan didiskusikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan sosial anak. Dan Juga dianalisis hambatan- hambatan yang muncul selama pembelajaran dan bagaimana solusi pemecahannya untuk digunakan sebagai bahan perbaikan pada siklus II yaitu dengan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.

3. Siklus II (dua)

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Peneliti menyusun rencana kegiatan harian (RKH), dengan acuan pada siklus I dan solusi pemecahan hambatan yang muncul pada siklus sebelumnya.
- 2) Menyiapkan media pembelajaran berupa alat peraga sesuai tema. Dengan menggunakan metode bermain peran diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak yang diperoleh dari siklus I.
- 3) Menyiapkan lembar observasi terhadap anak yang digunakan untuk mengetahui kemampuan sosial anak dalam menerapkan metode bermain peran.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Sebelum melaksanakan proses pembelajaran anak diberi motivasi dalam belajar.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran sesuai sub tema.
- 3) Memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

c. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan (observasi) dengan menggunakan lembar observasi, yaitu observasi terhadap anak.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari lembar observasi. Data tersebut selanjutnya dianalisa dan didiskusikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan berbahasa anak dalam penerapan metode bermain plastisin. Juga dianalisis hambatan- hambatan yang muncul pada siklus I apakah sudah dapat teratasi pada siklus II.

4. Siklus III

Pada siklus ini peneliti melakukan tindakan sebagai berikut:

a. Perencanaan

- 1) Peneliti menyusun rencana kegiatan harian (RKH)
- 2) Menyiapkan alat dan bahan serta media pembelajaran
- 3) Menyiapkan lembar observasi terhadap anak yang digunakan untuk mengetahui kemampuan sosial anak dalam menerapkan metode bermain peran.

b. Pelaksanaan Tindakan

- 1) Sebelum melaksanakan proses pembelajaran anak diberi motivasi dalam belajar.
- 2) Menyiapkan alat dan bahan pembelajaran sesuai tema
- 3) Memberikan bimbingan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.

c. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan (observasi) dengan menggunakan lembar observasi, yaitu observasi terhadap anak.

d. Refleksi

Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari lembar observasi. Data tersebut selanjutnya dianalisa dan didiskusikan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan sosial anak dalam penerapan metode bermain peran. Juga dianalisis hambatan-hambatan yang muncul pada siklus II apakah sudah dapat teratasi pada siklus III.

F. Teknik analisis data

Analisis data dalam penelitian ini dianalisis dengan data statistik deskriptif, yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan mendeskripsikan data atau menggambarkan data yang telah dikumpulkan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku umum (Arikunto, 1998).

Data tentang nilai skor minat belajar anak usia dini dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

- f : frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- n : jumlah sampel
- p : angka persentase

G. Indikator keberhasilan

Depdiknas (2004: 6) cara penilaian hasil penilaian harian dilaksanakan sebagai berikut:

- o : Dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak melakukan/ menyelesaikan tugas selalu dengan bantuan guru.
- : dapat digunakan juga untuk menunjukkan bahwa anak mampu melakukan/ menyelesaikan tanpa bantuan guru.
- √ : artinya kemampuan anak cukup

Tindakan akan dihentikan bila 75% dari jumlah anak didik mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditentukan oleh peneliti. Anak yang memperoleh nilai angka 3 berarti anak telah memenuhi kriteria tuntas, kemudian bagi anak yang memperoleh 1 dan 2 berarti anak tersebut belum mencapai kriteria tuntas dan aspek indikator yang diharapkan belum dapat dicapai oleh anak. Angka keberhasilan sebesar 75% itu didapat dari anak yang memperoleh nilai 3.