

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN
DI TKIT AL-MUHAJIRIN SAWANGAN MAGELANG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Sus 'Ainiyah
NIM 10111247022

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRA SEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JUNI 2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI TKIT AL-MUHAJIRIN SAWANGAN MAGELANG" yang disusun oleh Sus 'Ainiyah, NIM 10111247022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Pembimbing I



Dr. Suwarjo, M. Si.
NIP 19650915 199412 1 001

Yogyakarta , 10 Juni 2014
Pembimbing II



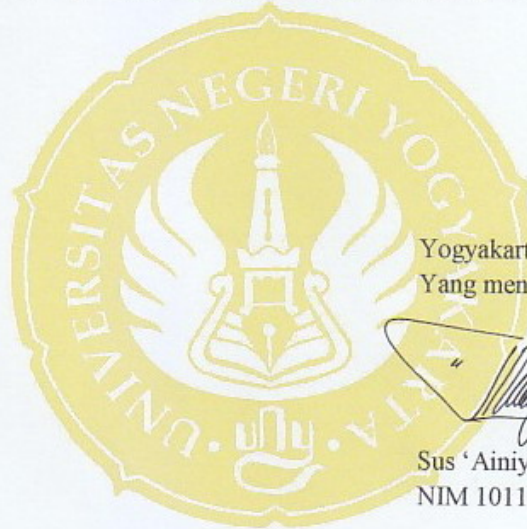
Dr. Suparno, M. Pd.
NIP 19580807 198601 1 001



PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.




Yogyakarta, 10 Juni 2014
Yang menyatakan,

Sus 'Ainiyah
NIM 10111247022

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul "PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI TKIT AL-MUHAJIRIN SAWANGAN MAGELANG" yang disusun oleh Sus 'Ainiyah, NIM 10111247022 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 18 Juni 2014 dan telah dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI


Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Suwarjo, M. Si.	Ketua Penguji		20-6-2014
Rina Wulandari, M. Pd.	Sekretaris Penguji		20-6-2014
Amir Syamsudin, M. Ag.	Penguji Utama		20-6-2014
Dr. Suparno, M. Pd.	Penguji Pendamping		20-6-2014

Yogyakarta..... 23 JUN 2014

Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan



Dr. Haryanto, M. Pd. 
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Kecakapan seseorang dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya akan
menentukan kesuksesan hidupnya.

(Penulis)

Berbuat baiklah kepada orang lain
tapi jangan berharap orang lain akan berbuat baik kepadamu.

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Ayah dan Ibu tercinta yang tidak pernah berhenti mengalirkan doa untuk kesuksesan anak-anaknya.
2. Adik-adikku tersayang yang selalu memberi dukungan dan semangat.
3. Suami dan anak-anakku tercinta yang tidak pernah berhenti mengalirkan doa, memberi dukungan dan semangat.
4. Almamater Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN
DI TKIT AL-MUHAJIRIN SAWANGAN MAGELANG**

Oleh
Sus 'Ainiyah
NIM 10111247022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran pada anak usia 4-5 tahun di TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang. Keterampilan sosial sangat penting dimiliki setiap orang, oleh karena itu keterampilan sosial perlu ditingkatkan sejak usia dini.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Subyek penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun di kelompok A3 TKIT Al-Muhajirin. Jumlah anak kelompok A3 adalah 24 anak, terdiri dari 14 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Variabel penelitian ini adalah keterampilan sosial anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi. Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak dapat meningkat setelah diberi tindakan. Adapun tindakan yang diberikan adalah kegiatan bermain peran. Tindakan pertama anak diminta bermain peran tentang gunung meletus sedangkan tindakan kedua anak diminta bermain peran tentang banjir lahar dingin. Hasil penelitian pada kondisi awal, jumlah anak yang memiliki keterampilan sosial berkembang sangat baik baru 4 anak atau 17% sehingga masih berada pada kriteria kurang baik. Setelah dilakukan tindakan, keterampilan sosial anak meningkat menjadi 96%. Dengan demikian, keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran.

Kata kunci : *keterampilan sosial, bermain peran*

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi pada waktu yang telah ditentukan dengan judul “PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN DI TKIT AL-MUHAJIRIN SAWANGAN MAGELANG”.

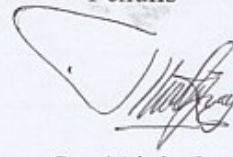
Penulis dapat menyelesaikan skripsi atas izin Allah SWT, pembimbing, ayah, ibu, suami, saudara serta sahabat yang senantiasa, mengasihi dan menyayangi serta mendampingi penulis sampai terwujud skripsi ini. Untuk itu, penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada :

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
2. Dekan FIP Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
3. Bapak Dr. Suwarjo, M. Si., Dosen pembimbing I yang senantiasa memberikan dorongan dan arahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi.
4. Bapak Dr. Suparno, M. Pd., Dosen pembimbing II yang senantiasa memberikan dorongan dan arahan sehingga penulis dapat menyusun skripsi.
5. Ketua Jurusan PPSD yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menyusun skripsi.
6. Koordinator Prodi PG-PAUD yang telah memberikan ijin untuk melakukan penelitian.
7. Guru-guru Kelompok Bermain dan TKIT Al-Muhajirin yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi
8. Ayah, Ibu dan adik-adik tersayang yang senantiasa mengalirkan doa dan dukungan untuk penulis.
9. Suami dan anak tercinta yang senantiasa menjadi penyemangat sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi.

10. Sahabat penulis yang telah memberi semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi.

Semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak.

Magelang, 10 Juni 2014
Penulis



Sus 'Ainiyah

DAFTAR ISI

	hal
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	10
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN TEORI	
A. Anak Usia Dini.....	13
1. Pengertian Anak Usia Dini	13
2. Karakteristik Anak Usia Dini.....	15
3. Aspek PerkembanganAnak Usia Dini.....	17
B. Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun.....	23
C. Keterampilan Sosial	30
D. Metode Pembelajaran.....	36
1. Pengertian Metode Bermain Peran.....	38

2. Manfaat Metode Bermain Peran	40
3. Tujuan Metode Bermain Peran	41
4. Pola Interaksi Sosial Anak dalam Bermain Peran.....	41
5. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran.....	42
E. Kerangka Pikir	43
F. Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	46
B. Desain Penelitian.....	46
C. Tempat, Subyek dan Waktu Penelitian	50
D. Teknik Pengumpulan Data	51
E. Instrumen Penelitian.....	51
F. Teknik Analisis Data.....	52
G. Indikator Keberhasilan	53
BAB IV HASIL PENELITIAN	
A. Hasil Penelitian	55
1. <i>Setting</i> Penelitian.....	55
2. Kondisi Anak	55
3. Data Awal Kemampuan Anak	56
4. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I	59
5. Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II	67
B. Pembahasan Hasil Penelitian	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	78
B. Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN	82

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Obervasi Awal Keterampilan Sosial Anak.....	56
Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Obervasi Awal dan Siklus I.....	62
Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Obervasi Awal dan Siklus II.....	69

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin.....	46
Gambar 2. Grafik Perbandingan Rerata Kondisi Awal dan Siklus I.....	57
Gambar 3. Grafik Perbandingan Rerata Kondisi Awal dan Siklus II.....	63
Gambar 4. Grafik Perbandingan Rerata keterampilan Sosial Anak.....	70

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	81
Lampiran 2. Instrumen Penelitian	82
Lampiran 3. Hasil Observasi	87
Lampiran 4. Rencana Kegiatan Harian (RKH)	100
Lampiran 5. Rancangan Skenario	118
Lampiran 6. Foto Kegiatan	124
Lampiran 7. Surat Ijin Penelitian	134
Lampiran 8. Surat Keterangan.....	135

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang sangat mendasar dan tidak dapat diabaikan karena merupakan dasar bagi keberhasilan pendidikan selanjutnya. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional Bab I pasal 1 ayat 1 menyebutkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Yuliani Nurani Sujiono, 2009: 6). Usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting karena pada masa ini kepribadian anak mulai terbentuk, pengalaman-pengalaman yang diperoleh pada masa ini akan mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan motorik kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap perkembangan anak (Maimunah Hasan, 2011: 15-16). Oleh karena itu diperlukan stimulasi

yang tepat agar seluruh aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Aspek perkembangan anak meliputi aspek perkembangan kognitif, bahasa, fisik motorik dan sosial emosional. Semua aspek perkembangan tersebut sangat penting untuk dikembangkan agar dapat berkembang secara seimbang antara aspek yang satu dengan aspek yang lainnya, khususnya perkembangan sosial anak. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya, karena sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana dia berada. Bimbingan orangtua terhadap anak dalam pengenalan norma-norma hidup bermasyarakat akan mempengaruhi perkembangan sosial anak sehingga seiring berjalannya waktu anak akan memperoleh pengalaman tentang cara-cara berinteraksi dengan orang lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain inilah akan terjadi berbagai macam peristiwa yang sangat bermakna bagi anak yang nantinya akan membentuk kepribadiannya.

Salah satu aspek perkembangan sosial yang harus dikembangkan sejak dini adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial dapat diperoleh anak melalui proses sosialisasi dengan lingkungan sekitarnya. Proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat (Rini Hildayani dkk, 2011: 10.3). Kemampuan ini berkaitan dengan kemampuan anak untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Apabila seorang anak dapat melaksanakan proses sosialisasi dengan baik, maka diharapkan dia memiliki keterampilan sosial yang lebih

baik daripada anak yang sulit bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, mampu mengetahui dan menggunakan berbagai cara ketika menghadapi suatu masalah saat berinteraksi, dapat merasakan perasaan orang lain serta dapat bekerjasama dengan baik. Dalam kehidupan sehari-hari kita sering melihat ada anak yang dengan mudah dapat berinteraksi dengan lingkungannya, namun disisi lain ada juga anak yang sangat sulit untuk bergaul dengan lingkungannya. Kemampuan anak berinteraksi dengan orang lain sangat bergantung pada pola asuh orangtuanya sejak anak usia dini yang merupakan masa pembentukan kepribadiannya. Jika anak selalu diberi kesempatan untuk bergaul dengan lingkungannya, maka keterampilan sosial anak akan terbangun dengan sendirinya, namun sebaliknya jika anak tidak pernah diberi kesempatan untuk bergaul dengan lingkungannya, maka anak akan menjadi minder, takut, malu dan sulit untuk berinteraksi dengan lingkungannya.

Keterampilan sosial sudah dapat ditanamkan pada anak sejak usia dini/ masa prasekolah, pada masa ini merupakan tahun-tahun awal yang paling efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial anak karena apabila sejak usia dini keterampilan sosial anak mendapat stimulasi yang tepat, kemungkinan besar keterampilan sosial anak akan berkembang dengan baik. Kemampuan sosial seorang anak sudah dimiliki sebagai potensi bawaan, hal ini dapat dilihat bahwa setelah dilahirkan, anak membutuhkan kehadiran dan bantuan dari orang lain, namun dalam perkembangannya dibutuhkan

stimulasi dan motivasi dari orang dewasa, baik orangtua maupun pendidik, oleh karena itu orang dewasa perlu menciptakan kondisi lingkungan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Pada dasarnya, anak menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial dan menjadi pribadi yang mampu berinteraksi dengan lingkungan sosialnya jika anak senantiasa diberi kesempatan untuk bersosialisasi. Seorang anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktunya hanya dipergunakan untuk kepentingan dirinya sendiri. Semakin besar, anak membutuhkan kesempatan untuk bergaul, baik dengan teman sebaya, orang dewasa maupun lingkungan sekitarnya. Dalam bersosialisasi dengan lingkungannya, anak harus mampu berkomunikasi dengan kata-kata yang dimengerti dan dipahami orang lain, tidak egois sehingga dapat diterima lingkungan sosialnya. Salah satu cara yang paling efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial anak adalah melalui contoh/ teladan serta penguatan yang diberikan oleh orangtua maupun pendidik yang ada di sekolah.

Keterampilan sosial dapat dikembangkan melalui pembiasaan, lingkungan yang paling berperan adalah lingkungan keluarga karena keluarga merupakan lingkungan yang pertama dan utama bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Orangtua sangat berperan untuk mengenali, menggali, memupuk dan mengembangkan kemampuan anaknya. Selain itu lingkungan sekolah juga memiliki peran yang sangat besar untuk membangun keterampilan sosial anak, karena lingkungan sekolah merupakan tempat

berlangsungnya kegiatan pendidikan yang dapat memberikan pengalaman-pengalaman berharga bagi anak.

Taman Kanak-kanak adalah salah satu bentuk pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal yang menyelenggarakan program pendidikan bagi anak usia 4-6 tahun. Tujuan pendidikan di Taman kanak-kanak adalah mengembangkan potensi dan semua aspek perkembangan anak usia dini melalui kegiatan dan pengalaman belajar yang menyenangkan (Depdiknas, 2006:1). Taman Kanak-kanak diharapkan menjadi tempat bagi anak untuk membangun dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama perkembangan sosialnya. Penyelenggaraan pendidikan di Taman Kanak-kanak harus mampu menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik memperoleh kesempatan dan berbagai macam pengalaman untuk mengembangkan keterampilan sosial anak secara optimal.

Untuk mengembangkan keterampilan sosial anak didiknya, diperlukan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Para guru di sekolah dapat merangsang keterampilan sosial anak dengan menciptakan lingkungan sekolah yang hangat dan terbuka, karena hal ini merupakan dasar bagi anak untuk mengembangkan pemahaman anak mengenai pentingnya keberadaan serta dukungan orang lain saat ia berada di sekolah. Interaksi sosial yang positif antara anak dengan guru dapat membuat anak memiliki pemahaman bahwa sekolah sebagai keluarga. Guru juga dapat menerapkan tingkah laku yang dapat merangsang keterampilan sosial anak dengan mengajarkan nilai-nilai kemanusiaan seperti tolong menolong, berbagi

dengan orang lain, kerjasama, tenggang rasa, kejujuran dan sportivitas.

Sebagai seorang guru di Taman Kanak-kanak harus senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar peserta didik dapat menikmati kegiatan pembelajaran secara menyenangkan. Agar dapat meningkatkan keterampilan sosial anak, diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan sehingga anak lebih bersemangat dan termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak adalah metode bermain peran. Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak pada situasi tertentu sehingga dapat dipakai oleh anak untuk mengembangkan daya khayal/ imajinasinya (Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis, 2008: 10.10). Melalui kegiatan bermain peran anak dapat memperoleh pengalaman belajar dalam berbagai kegiatan, diantaranya bagaimana caranya bekerjasama dengan teman, mengapa harus bersabar ketika menunggu giliran, bagaimana cara mentaati peraturan yang telah disepakati, mengapa harus berbagi dengan teman, mengapa harus peduli dan berempati kepada orang lain dan sebagainya, sehingga nantinya keterampilan sosial anak dapat terasah dengan baik.

Proses kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di TKIT Al-Muhajirin senantiasa berupaya untuk mencapai tujuan pendidikan di Taman Kanak-kanak, khususnya mengenai upaya meningkatkan keterampilan sosial anak. Berbagai upaya telah dilakukan, termasuk memberi kesempatan dan motivasi agar keterampilan sosial anak dapat berkembang secara optimal. Akan tetapi,

selama melakukan observasi, peneliti menemukan fakta baru 4 anak yang keterampilan sosialnya sudah berkembang dengan baik, sementara 20 anak yang lain keterampilan sosialnya belum berkembang optimal . Hal ini nampak jelas pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok. Anak-anak sudah diberi penjelasan, kesempatan dan motivasi agar mau bersabar dalam menunggu giliran dan tidak berebutan, namun kenyataannya dalam kegiatan kelompok mencampur warna, hanya ada 2 anak yang mau sabar dalam menunggu giliran, sementara 22 anak saling berebutan ingin mendahului untuk mencampur warna. Dalam kegiatan bermain balok secara kelompok, hanya ada 4 anak (dari 24 anak) yang mau bergabung secara aktif bermain bersama dengan temannya, sementara 20 anak yang lain lebih memilih bermain balok secara individu. Ketika guru memberi tugas lain untuk membereskan alat permainan yang telah digunakan, 21 anak beralasan bahwa bukan dia yang menggunakan mainan tersebut, 2 anak mau mengerjakan tugas dari guru, sementara itu ada 1 anak yang mau membereskan alat permainan sendiri walaupun tanpa disuruh oleh guru.

Ketika menghadapi masalah dengan temannya, ada 3 anak (dari 24 anak) cenderung melakukan kekerasan seperti memukul, menendang atau mencubit sampai temannya menangis, ketika ditanya oleh guru mengapa memukul temannya, mereka menjawab karena jengkel temannya telah merebut pensil warnanya, tidak mau meminjami rautan dan mencoret hasil karyanya, hal ini terjadi karena anak belum dapat menjaga komunikasi dengan temannya. Pada saat kegiatan istirahat, anak-anak bermain bebas di

tempat bermain, saat itu peneliti melihat ada 6 anak yang belum bisa mengalah dan bersabar menunggu giliran main, anak sering berebut mainan dan tidak mau berbagi dengan temannya. Untuk merubah perilaku yang kurang baik tersebut, guru telah berusaha memberi nasehat melalui kegiatan bercerita tentang indahnya persahabatan, indahnya berbagi dan saling memaafkan serta manfaat bekerjasama, namun belum menunjukkan hasil yang maksimal.

Setelah melihat kenyataan dalam kegiatan observasi tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan. Dari 20 anak yang keterampilan sosialnya masih kurang optimal dimungkinkan karena anak kurang mendapat pengalaman langsung bagaimana seharusnya dia berinteraksi dengan orang lain. Upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial anak yang telah dilakukan selama ini belum menampakkan hasil yang optimal. Hal ini terlihat ketika anak diberi kegiatan secara kelompok, banyak yang meminta untuk mengerjakan sendiri-sendiri saja, meskipun guru senantiasa mengajarkan pentingnya bekerjasama dengan teman, namun anak masih sulit untuk memahaminya. Faktor lain yang menyebabkan kurang terbangunnya keterampilan sosial anak yaitu kurangnya kesempatan yang diberikan kepada anak untuk melakukan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan anak belajar secara langsung, karena selama ini lebih sering menggunakan lembar kerja anak (LKA) pada setiap kegiatan pembelajaran. Selain itu metode yang digunakan oleh guru masih kurang menarik minat anak karena selama ini belum banyak kegiatan yang

dilakukan secara kelompok dan lebih bersifat individual, padahal melalui kegiatan kelompok, anak-anak akan banyak belajar bagaimana cara bekerjasama, bersabar, berbagi dan berempati terhadap temannya. Kenyataan tersebut menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan. Dengan demikian, mengembangkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran bersama teman akan menjadi pengalaman penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan sifat egosentris anak akan semakin berkurang dan secara bertahap anak berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Mengingat betapa pentingnya peningkatan keterampilan sosial bagi anak, maka peneliti bersama kolabolator atau guru pendamping kelompok A3 sepakat untuk mengatasi permasalahan yang terkait dengan pengembangan keterampilan sosial anak. Upaya yang akan dilakukan adalah meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun melalui kegiatan bermain peran. Jika pada kegiatan sebelumnya anak lebih banyak mengerjakan lembar kerja anak (LKA), maka dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan kegiatan praktek langsung sehingga anak betul-betul memperoleh pengalaman berharga bagi kehidupannya karena keterampilan sosial dengan orang lain merupakan hal penting yang akan berpengaruh bagi kesuksesan hidupnya di masa yang akan datang.

Berdasarkan uraian di atas, diperlukan upaya untuk mengatasi masalah keterampilan sosial anak sehingga diharapkan keterampilan sosial anak akan mengalami peningkatan dan perubahan kearah yang lebih baik. Untuk itu, peneliti akan melakukan penelitian tindakan dengan judul “Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran di TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, dapat diidentifikasi masalah-masalah yang timbul di TKIT Al-Muhajirin Sawangan sebagai berikut:

Dari 24 anak yang di observasi, ada 20 anak yang keterampilan sosialnya masih belum berkembang secara optimal. Selain itu ada 22 anak yang belum bisa bersabar dalam menunggu giliran, sehingga cenderung saling berebutan ketika melakukan kegiatan. Sementara itu ada 20 anak yang belum mau berinteraksi secara aktif ketika bermain dengan teman serta masih ada 21 anak yang belum dapat bekerjasama dengan teman.

C. Batasan Masalah

Dari beberapa masalah yang telah diidentifikasi, perlu ditindak lanjuti, namun pada penelitian ini peneliti membatasi pada: keterampilan sosial anak masih belum berkembang secara optimal.

D. Rumusan Masalah

Dari masalah yang sudah ditetapkan, maka dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran.

F. Manfaat penelitian

Penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat digunakan sebagai referensi ilmiah untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang pendidikan bagi pembaca dan secara praktis dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi orangtua

Menambah pengetahuan bagi orangtua agar dapat memahami berbagai potensi yang dimiliki anak terlebih dalam peningkatan keterampilan sosial yang akan selalu dibutuhkan sepanjang kehidupan anak.

2. Manfaat bagi Guru

Sebagai pijakan bagi guru untuk meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran bagi anak dalam rangka meningkatkan keterampilan sosial sesuai dengan tingkat perkembangan anak.

3. Manfaat bagi Siswa

Meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti kegiatan pembelajaran sehingga anak memiliki keterampilan sosial yang baik dengan orang lain yang nantinya dapat mempengaruhi kesuksesan seorang anak dalam menjalin hubungan sosial di lingkungannya.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Anak Usia Dini

1. Pengertian Anak Usia Dini

Perkembangan PAUD di Indonesia mengacu pada DAP (*Developmentally Appropriate Practice*). Di dalam DAP, pendidikan harus sesuai dengan tahap perkembangan anak. DAP merupakan acuan dalam pengembangan PAUD di berbagai negara yang dikeluarkan oleh NAECY (*National Association of Education for Young Children*). Menurut NAECY, anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun. Karakteristik anak pada usia tersebut berbeda dengan karakteristik orang dewasa. Pada masa ini anak sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan, sehingga pelaksanaan pendidikan anak usia dini disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak, baik secara kelompok usia maupun secara individual (Slamet Suyanto, 2005:3-6 dan 30).

Menurut para ahli psikologi, anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-8 tahun. Pada masa ini sering disebut juga sebagai “usia emas” (*the golden age*), masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan fisik, kognitif, bahasa, nilai-nilai agama dan moral, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni dan sosial emosional.

Berbeda dengan kedua pendapat di atas, Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 ayat 14

menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu bentuk layanan pendidikan yang ditujukan bagi anak usia 0-6 tahun. Pendidikan dilaksanakan dalam bentuk pemberian rangsangan bagi pertumbuhan dan perkembangan anak baik jasmani maupun rohani agar memiliki kesiapan untuk pendidikan selanjutnya (Depdiknas, 2009:1). Anak usia 0-6 tahun merupakan anak yang berada pada usia yang sangat menentukan bagi pembentukan karakter dan kepribadian. Pada masa ini anak sangat mudah menyerap berbagai informasi (Yuliani Nurani Sujiono, 2009:7). Selain itu, anak usia dini juga merupakan sekelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik karena proses perkembangannya terjadi bersamaan dengan *golden age* yang merupakan saat yang tepat untuk menggali dan mengembangkan semua potensi yang dimiliki anak. Keunikan tersebut ditandai dengan adanya pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan motorik halus), kecerdasan (daya pikir dan daya cipta), sosial emosional, bahasa dan komunikasi. Dengan segala keunikan tersebut maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan perkembangan, yaitu: masa bayi/ *infant* (usia 0-12 bulan), masa *Toddler/* Batita (usia 2-3 tahun) dan masa *kindergarten children/ preschool/* prasekolah (usia 3-6 tahun) (Maimunah Hasan, 2011: 17).

Dari uraian di atas, tampak adanya perbedaan konsep tentang anak usia dini, namun pada intinya anak usia dini merupakan anak yang sedang berada pada usia penting dan berarti bagi pertumbuhan dan perkembangan

anak. Pendidik dapat memanfaatkan usia emas tersebut untuk mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki anak sesuai dengan tingkat perkembangan dan keunikan masing-masing anak. Namun demikian, peneliti sejalan dengan penetapan yang ada di Indonesia bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada usia 0-6 tahun. Pada usia tersebut anak termasuk dalam lembaga pendidikan anak usia dini, sedangkan anak yang berusia 7-8 tahun termasuk dalam lembaga pendidikan sekolah dasar.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Pada dasarnya anak memiliki ciri khas tertentu yang membedakan anak dengan orang dewasa. Pemberian stimulasi pada anak hendaknya disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Sofia Hartati (2005, 8-11) memaparkan berbagai karakteristik anak usia dini, yaitu:

a. Anak memiliki rasa ingin tahu yang besar

Anak usia dini sangat tertarik dengan dunia sekitarnya. Dia ingin mengetahui segala sesuatu yang terjadi di sekelilingnya. Rasa ingin tahu tersebut ditandai dengan munculnya berbagai macam pertanyaan misalnya: apa, siapa, mengapa, bagaimana dan dimana. Berbagai pertanyaan tersebut hendaknya disikapi dengan sikap bijaksana dengan memberi jawaban yang benar agar tidak terjadi kesalahan pada konsep berfikir anak.

b. Anak bersifat unik

Meskipun terdapat kesamaan dalam pola umum perkembangan namun setiap anak memiliki keunikan masing-masing, misalnya dalam

hal gaya belajar, minat dan latar belakang keluarga. Keunikan ini dapat berasal dari faktor genetik atau berasal dari lingkungan. Dengan adanya keunikan tersebut, pendidik perlu melakukan pendekatan individual sehingga keunikan anak dapat terakomodasi dengan baik.

c. Anak umumnya kaya dengan fantasi

Anak usia dini sangat suka membayangkan dan mengembangkan berbagai hal. Dia dapat menceritakan berbagai hal dengan sangat meyakinkan seolah-olah dia melihat atau mengalaminya padahal hal tersebut hanya hasil fantasi dan imajinasinya. Fantasi dan imajinasi pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas dan bahasanya, oleh karena itu perlu diarahkan agar secara perlahan anak mengetahui perbedaan khayalan dengan kenyataan. Kegiatan bercerita dan mendongeng dapat mengembangkan imajinasi anak.

d. Anak merupakan masa belajar yang paling potensial

Anak usia dini sering disebut dengan istilah *golden age* atau usia emas karena pada rentang usia ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dalam berbagai aspek. Usia dini menjadi masa yang paling peka dan potensial bagi anak untuk mempelajari sesuatu. Pendidik perlu memberikan berbagai stimulasi yang tepat agar masa peka ini tidak terlewatkan begitu saja.

e. Anak bersifat egosentris

Pada umumnya anak masih bersifat egosentris atau mau menang sendiri. Hal ini dapat dilihat dari perilaku anak yang masih suka

merebut mainan, menangis atau merengek jika apa yang diinginkannya tidak di turuti. Untuk mengurangi sifat egosentris anak, pendidik dapat memberikan berbagai kegiatan, misalnya mengajak anak mendengarkan cerita, melatih kepedulian sosial dan empati dan sebagainya.

f. Anak memiliki daya konsentrasi yang pendek

Anak usia dini seringkali berpindah dari satu kegiatan ke kegiatan yang lain karena anak usia ini mempunyai rentang perhatian yang sangat pendek sehingga perhatiannya mudah teralihkan pada kegiatan lain, apalagi jika kegiatannya tidak menarik perhatiannya. Pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan pendekatan yang bervariasi dan menyenangkan, sehingga tidak membuat anak terpaku di tempat dan menyimak dalam waktu lama (Sofia Hartati, 2005: 11).

g. Anak adalah makhluk sosial

Anak usia dini mulai suka bergaul dan bermain dengan teman sebaya. Dia mulai belajar berbagi, mengalah, sabar menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, konsep diri anak akan terbentuk, anak juga belajar bersosialisasi dan belajar untuk dapat diterima di lingkungannya.

3. Aspek Perkembangan Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan adalah suatu proses perubahan secara berurutan dan progresif yang terjadi sebagai akibat kematangan dan pengalaman yang

berlangsung sejak terjadinya konsepsi sampai meninggal dunia (Siti Aisyah, dkk, 2008: 2.5). Di dalam perkembangan akan terjadi serangkaian perubahan baik dari segi fisik maupun psikologis. Ada lima aspek perkembangan yang harus dikembangkan pada anak usia dini. Dari lima aspek tersebut tidak dapat berkembang sendiri-sendiri melainkan saling terkait, saling mempengaruhi dan saling mendukung antara aspek yang satu dengan aspek yang lain. Lima aspek perkembangan tersebut adalah: aspek perkembangan nilai agama dan moral, aspek perkembangan fisik motorik, aspek perkembangan kognitif, aspek perkembangan bahasa dan aspek perkembangan sosial emosional. Dari berbagai aspek perkembangan tersebut, terdapat tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dicapai oleh anak pada usia tertentu. Menurut Depdiknas (2009: 11-17), tingkat pencapaian perkembangan yang dapat dicapai oleh anak usia 4-5 tahun adalah:

a. Perkembangan Nilai Agama dan Moral

Pengembangan nilai agama dan moral berarti perkembangan yang mengarah pada keyakinan, adat istiadat, kebiasaan, nilai dan tata cara kehidupan. Untuk itu, kemampuan yang dicapai antara lain: Mengenal dan meyakini adanya Tuhan yang menciptakan alam semesta, meniru gerakan beribadah, mengucapkan do'a mengucapkan salam, mengenal perilaku baik dan buruk, membiasakan diri berperilaku baik sebagai dasar agar anak menjadi warga negara yang baik (Depdiknas, 2009: 8). Aspek perkembangan nilai agama dan

moral berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki akhlak yang baik akan lebih diterima di dalam kelompok sosialnya.

b. Perkembangan Fisik Motorik Kasar dan Fisik Motorik Halus

Pengembangan aspek fisik motorik berarti perkembangan yang mengarah pada ketrampilan fisik yang ditandai dengan kemampuan fisik motorik kasar dan fisik motorik halus. Untuk itu terdapat beberapa perkembangan yang dapat dicapai pada anak usia 4-5 tahun. Pada kemampuan fisik motorik kasar antara lain anak dapat menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, pesawat terbang, dapat melakukan kegiatan bergelayut, melakukan gerakan melompat, meloncat dan berlari secara terkoordinasi, anak mampu melempar, menangkap dan menendang sesuatu secara terarah. Sedangkan kemampuan fisik motorik halus, anak mampu membuat garis vertikal, horizontal, lengkung kiri/ kanan, miring kiri/ kanan dan lingkaran, anak mampu menjiplak bentuk, anak mampu mengkoordinasikan mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mampu mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media (Depdiknas, 2009: 8-9).

Pada intinya, perkembangan fisik motorik ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan ketrampilan tubuh dan cara hidup sehat sehingga

dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat dan terampil (Depdiknas, 2006: 5). Aspek perkembangan fisik motorik berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kondisi fisik yang baik akan lebih diterima di dalam kelompok sosialnya sedangkan anak yang mengalami gangguan fisik kurang dapat diterima oleh kelompok sosialnya.

c. Perkembangan Kognitif

Pengembangan aspek kognitif mengacu pada kemampuan anak dalam berfikir dan kemampuan untuk memecahkan masalah. Untuk itu kemampuan kognitif yang dapat dicapai pada anak usia 4-5 tahun antara lain: pada perkembangan pengetahuan umum dan sains anak mampu mengenal benda berdasarkan fungsinya, menggunakan benda sebagai permainan simbolik, mengenal gejala sebab akibat, mengenal konsep sederhana dalam kehidupan sehari-hari serta mengkreasikan sesuatu sesuai dengan idenya sendiri. Dalam pengenalan konsep bentuk, warna, ukuran dan pola diharapkan anak dapat mengklasifikasikan benda berdasarkan bentuk, warna dan ukuran, mengklasifikasikan benda ke dalam kelompok yang sejenis, mengenal pola dan mengurutkan benda berdasarkan lima seriasi ukuran dan warna. Pada pengembangan konsep bilangan, lambang bilangan dan huruf, anak dapat mengetahui konsep banyak dan sedikit, membilang jumlah benda, mengenal konsep dan lambang bilangan serta mengenal lambang huruf (Depdiknas, 2009: 9-10).

Pengembangan aspek kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berfikir anak untuk dapat mengolah perolehan belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak untuk mengembangkan kemampuan logika matematikanya dan pengetahuan akan ruang dan waktu serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan serta mempersiapkan pengembangan kemampuan berfikir teliti (Depdiknas, 2006: 5). Aspek perkembangan kognitif berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kemampuan kognitif yang baik dapat menemukan berbagai macam alternatif dalam memecahkan masalah yang terjadi dalam kelompok sosialnya.

d. Perkembangan Bahasa

Pengembangan bahasa berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan menyampaikan informasi kepada orang lain. Seseorang dapat menyampaikan maksud dan keinginan hati melalui bahasa, baik bahasa verbal maupun bahasa non verbal. Kemampuan berbahasa anak usia 4-5 tahun antara lain: pada perkembangan menerima bahasa, anak mampu menyimak perkataan orang lain, mengerti dua perintah yang diberikan secara bersamaan, memahami cerita yang dibacakan, mengenal perbendaharaan kata mengenai kata sifat. Pada perkembangan kemampuan mengungkapkan bahasa, anak mampu mengulang kalimat sederhana, menjawab pertanyaan sederhana, mengungkapkan perasaan dengan kata sifat, mengutarakan

pendapat dan menceritakan kembali cerita yang pernah didengarnya. Selanjutnya pada perkembangan keaksaraan anak mampu mengenal simbol-simbol, mengenal benda-benda yang ada di sekitarnya, membuat coretan yang bermakna serta mampu meniru huruf (Depdiknas, 2009: 10-11).

Pada intinya pengembangan kemampuan berbahasa bertujuan agar anak mampu mengungkapkan pikiran melalui bahasa yang sederhana secara tepat, mampu berkomunikasi secara efektif dan membangkitkan minat untuk dapat berbahasa Indonesia dengan baik dan benar (Depdiknas, 2006: 5). Aspek perkembangan bahasa berkaitan dengan aspek perkembangan sosial karena anak yang memiliki kemampuan berbahasa yang baik akan lebih mudah berkomunikasi dengan lingkungannya sehingga dapat diterima di dalam kelompok sosialnya.

e. Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial dan emosional berbeda namun sangat erat kaitannya sehingga sulit untuk dipisahkan. Perkembangan sosial emosional berarti perkembangan yang mengarah pada kemampuan untuk menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitarnya, kemampuan untuk saling berkomunikasi, bekerjasama dan mengendalikan perasaan dalam kehidupan secara kelompok. Untuk itu terdapat beberapa kemampuan yang dapat dicapai pada anak usia 4-5 tahun. Kemampuan tersebut antara lain: anak mampu menunjukkan sikap mandiri, mau

berbagi, mau menolong dan membantu teman, mampu menunjukkan antusiasme dalam permainan kompetitif secara positif, mampu mengendalikan perasaan, mampu mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan, menunjukkan rasa percaya diri, mampu menjaga diri sendiri dari lingkungannya serta mau menghargai orang lain (Depdiknas, 2009: 11).

Pengembangan aspek sosial emosional bertujuan untuk membina anak agar dapat mengendalikan emosinya secara wajar dan dapat berinteraksi dengan teman sebaya maupun orang dewasa dengan baik serta dapat menolong dirinya sendiri dalam rangka kecakapan hidup.

B. Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Masa lima tahun pertama merupakan masa terbentuknya dasar-dasar kepribadian manusia, kemampuan penginderaan, berpikir, keterampilan berbahasa dan berbicara serta bertingkah laku sosial (Ahmad Susanto, 2011: 154). Pada masa ini perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial. Perkembangan sosial anak memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan seorang anak karena akan mempengaruhi aspek perkembangan lainnya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya karena sejak lahir anak dipengaruhi oleh lingkungan sosial dimana dia berada, seiring berjalannya waktu anak mulai berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman

sebayak maupun orang dewasa lain. Pada saat berinteraksi dengan orang lain inilah akan terjadi berbagai macam peristiwa yang sangat bermakna bagi kehidupan anak yang nantinya akan membentuk kepribadiannya. Untuk merangsang perkembangan sosial anak dapat dilakukan melalui kegiatan sehari-hari di lingkungan sosial dimana dia berada. Orangtua dapat memberi kesempatan pada anak untuk melakukan berbagai kegiatan sosial, misalnya bersilaturahmi dengan tetangga, kerja bakti di lingkungan tempat tinggal, saling bertegur sapa bila bertemu dengan orang lain dan sebagainya. Dengan mengajak anak berperan serta dalam kegiatan-kegiatan tersebut diharapkan anak dapat memiliki hubungan yang baik dengan lingkungan sekitarnya.

Perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1978: 250). Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orangtua, keluarga atau teman sebayanya. Apabila lingkungan tersebut dapat memberikan kesempatan terhadap perkembangan sosial secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosialnya secara matang. Namun apabila lingkungan sosial anak kurang mendukung maka perkembangan sosial anak juga akan terhambat. Menurut Siti Aisyah, dkk (2007: 9.2) perkembangan sosial adalah proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian dari kelompoknya. Anak mengalami perubahan perilaku sosial sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Faktor yang sangat

mempengaruhi perkembangan sosial anak adalah lingkungan keluarga. Setiap anak yang memperoleh model kehidupan sosial yang baik dalam keluarganya, akan tertanam hal-hal yang positif dalam perkembangan sosial anak. Namun jika yang diperoleh anak adalah model kehidupan sosial yang kurang kondusif, maka perkembangan sosial anak juga akan terhambat.

Perkembangan sosial anak prasekolah ditandai oleh meluasnya lingkungan sosial. Anak mulai melepaskan diri dari keluarga dan semakin mendekati diri kepada orang lain. Disamping teman sebaya, anak juga mulai bergaul dengan guru yang mempunyai pengaruh sangat besar pada proses perkembangan sosial anak. Dalam periode prasekolah, hubungan yang dilakukan anak dengan anak lain mulai meningkat, mereka mulai belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain. Bentuk perilaku sosial yang berkembang pada masa prasekolah merupakan hasil dari pengalaman sosial yang diperoleh dalam lingkungan keluarga pada masa sebelumnya. Landasan yang diberikan pada masa prasekolah akan menentukan cara anak menyesuaikan diri dengan situasi sosial yang ada. Dalam berinteraksi dengan lingkungan sosialnya, terdapat bentuk perilaku sosial yang landasannya harus dibina pada masa prasekolah. Adapun bentuk perilaku sosial anak menurut Hurlock (1978: 262) adalah:

1. Kerja sama

Anak mulai mau bekerjasama dengan teman, semakin banyak kesempatan yang diberikan semakin cepat anak mampu bekerjasama

dengan orang lain. Melalui kerja sama anak dapat memperoleh kegembiraan dan menyelesaikan tugas lebih cepat.

2. Persaingan

Persaingan diciptakan sebagai motivasi bagi anak agar mau berusaha melaksanakan kegiatan dengan sebaik-baiknya sehingga dapat menambah sosialisasinya. Persaingan yang terjadi anatar anak dapat melatih kemampuan anak dalam memecahkan masalah.

3. Kemurahan hati

Anak sudah memiliki kesediaan untuk berbagi dengan teman, anak yang memiliki kemurahan hati akan cepat diterima oleh lingkungan sosialnya. Kemurahan hati dapat meningkatkan kepedulian terhadap sesama.

4. Hasrat akan penerimaan sosial

Jika anak memiliki hasrat yang kuat untuk diterima oleh lingkungan sosialnya maka akan mendorong anak untuk menghargai orang lain dan menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

5. Simpati

Kemampuan anak bersimpati ditunjukkan melalui usaha anak untuk membantu atau menghibur teman yang sedang bersedih.

6. Empati

Anak mampu berempati kepada orang lain ketika anak dapat memahami perasaan orang lain, melalui empati anak dapat memupuk rasa kemanusiaan terhadap orang lain.

7. Ketergantungan

Ketergantungan terhadap orang lain akan mendorong anak untuk berperilaku yang dapat diterima secara sosial. Anak masih memiliki ketergantungan yang tinggi terhadap teman sehingga dalam interaksi sosialnya akan merasa saling membutuhkan.

8. Sikap ramah

Sikap ramah anak ditunjukkan melalui kesediaannya untuk bergabung bersama orang lain. Anak yang memiliki sikap ramah akan disukai oleh teman-temannya karena dapat bergaul dengan siapa saja.

9. Sikap tidak mementingkan diri sendiri.

Anak yang sering mendapat dorongan dan kesempatan untuk membagi apa yang dia miliki akan belajar memikirkan kepentingan orang lain daripada diri sendiri. Melalui interaksi sosial anak akan belajar mengendalikan emosinya, menghargai orang lain dan tidak mementingkan diri sendiri.

10. Meniru

Anak mudah meniru orang lain, karena itu dia akan meniru orang lain yang diterima dengan baik oleh lingkungan sosialnya. Anak akan meniru figur yang diidolakannya. Anak akan meniru apa yang dilihatnya tanpa mengetahui apakah hal yang ditiru itu perbuatan baik atau perbuatan buruk.

11. Perilaku kelekatan (*attachment behavior*)

Kelekatan yang telah diperoleh anak sejak bayi akan mengalihkan perilaku tersebut kepada orang lain melalui persahabatan, anak mulai mengenal mengenal orang lain dalam kehidupannya sehingga sedikit demi sedikit perilaku kelekatan anak akan berkurang.

Berdasarkan pola perilaku sosial tersebut di atas dapat dilihat bahwa anak mulai menunjukkan keingintahuan dan rasa ingin diterima oleh orang lain. Anak mulai memiliki dan menunjukkan sikap social sejalan dengan meningkatnya usia mereka. Kebutuhan sosial yang meningkat seperti memiliki teman, bekerjasama dalam mengerjakan kegiatan, saling tolong menolong menuntut anak untuk dapat mengembangkan sikap sosialnya dan mulai berusaha melakukan pendekatan bersahabat. Anak mulai menyadari kebutuhan untuk bersosialisasi dan untuk memenuhi kebutuhan tersebut, anak akan berusaha untuk diterima di lingkungannya. Semakin meningkat usia anak, maka semakin meningkat pula kesadaran anak untuk berinteraksi sosial dengan orang lain. Menurut Slamet Suyanto (2005: 69), perkembangan sosial meliputi dua aspek, yaitu :

a. Kompetensi Sosial

Kompetensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Anak sudah memiliki kemampuan untuk ikut serta dalam kelompok teman sebaya, mulai menyukai dan memiliki keinginan untuk diterima sebagai bagian

dari suatu kelompok bermain dan memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya melalui cara yang menyenangkan.

b. Tanggung jawab Sosial

Tanggung jawab sosial ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individu dan memperhatikan lingkungannya. Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, anak akan mulai menerima sejumlah tanggung jawab terhadap perilaku yang diperbuatnya sehingga akan menimbulkan berbagai inisistif untuk mencapai keinginannya.

Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh tiga faktor (Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis, 2008: 4.15), yaitu:

a. Faktor lingkungan keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak, di dalam keluarga inilah anak mulai belajar memperhatikan keinginan orang lain, belajar bekerjasama, belajar membantu orang lain. Pengalaman-pengalaman yang diperolehnya tersebut akan menentukan sikap anak terhadap orang lain dalam kehidupan sosial di luar keluarga, apabila interaksi dengan keluarga kurang baik maka interaksinya dengan lingkungan sekitar juga akan mengalami hambatan.

b. Faktor dari luar rumah

Pengalaman sosial awal di luar rumah akan melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan hal penting bagi perilaku sosial anak. Apabila hubungan sosial anak dengan anak lain dan orang

dewasa disekitarnya menyenangkan maka anak akan menikmati hubungan sosial tersebut, namun jika hubungan itu tidak menyenangkan maka anak akan berusaha untuk menarik diri dan menghindarinya.

c. Faktor pengaruh pengalaman sosial awal

Pengalaman sosial awal anak sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya. Pengalaman sosial awal tidak hanya penting bagi masa kanak-kanak tetapi juga sangat penting bagi perkembangan anak selanjutnya, karena itu harus diberikan secara konsisten dan berkesinambungan sehingga akan membentuk pola perilaku positif yang menetap sebagai bekal yang sangat berharga bagi anak untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

Berdasarkan pengertian di atas peneliti menyimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah kemampuan anak untuk bisa memahami, berkomunikasi dan bekerjasama dengan orang lain. Anak yang memiliki interaksi yang baik dengan orang lain, mampu menjalin hubungan sosial serta mampu berempati terhadap orang lain merupakan hasil dari berkembangnya ketrampilan sosial anak.

C. Keterampilan Sosial

Anak adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya, seorang anak tidak dapat belajar hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktunya dipergunakan untuk kepentingan dirinya sendiri. Sebagai seorang individu sosial, anak selalu

membutuhkan kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya, orang yang lebih dewasa serta lingkungan yang berbeda-beda. Ketika bersosialisasi dengan lingkungannya anak akan memperoleh pengalaman berharga bagi kehidupannya, baik pengalaman yang menyenangkan maupun pengalaman yang tidak menyenangkan. Dari berbagai pengalaman yang telah diperolehnya, anak akan belajar mengembangkan keterampilan sosialnya.

Keterampilan sosial adalah keterampilan individu dalam memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam berinteraksi sosial (Suryati Sidharta dan Rita Eka Izzaty, 2009:7). Keterampilan sosial memiliki arti penting dalam membentuk hubungan pertemanan yang positif yang harus ditanamkan sejak usia dini. Keterampilan sosial sebagai bagian dari keterampilan hidup manusia, oleh karenanya pendidikan dan pola asuh yang tepat dapat mengembangkan keterampilan sosial anak.

Keterampilan sosial pada anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara, antara lain: melalui kegiatan bermain, bercakap-cakap, mengerjakan proyek, bercerita, eksperimen serta bermain peran. Melalui kegiatan tersebut diharapkan dapat meningkatkan kepekaan simpati dan empati, kemampuan bekerjasama, menghargai orang lain serta mampu berkomunikasi dengan orang lain. Keterampilan sosial anak diperoleh melalui proses sosialisasi, apabila anak berhasil dalam proses sosialisasi maka anak akan berhasil memiliki keterampilan sosial yang baik bagi kehidupannya.

Menurut Erikson (dalam Rini Hildayani, 2011: 2.5-2.7) tahapan perkembangan psikososial anak prasekolah adalah sebagai berikut :

1. *Basic Trust vs Mistrust* (0-1 tahun)

Anak membutuhkan kepercayaan dari orang lain dan perasaan bahwa diri kita berharga.

2. *Autonomy vs Shame Doubt* (2 tahun)

Anak mulai mandiri secara fisik dan psikologis. Anak merasa sebagai orang yang bebas.

3. *Innitiative vs Guilt* (3-5 tahun)

Anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan dituntut untuk mengembangkan perilaku yang dituntut dalam lingkungan sosialnya.

4. *Industry vs inferiority* (6-pubertas)

Anak mulai mengerahkan tenaga dan pikirannya untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan intelektual.

Anak prasekolah berada pada tahap *Innitiative vs Guilt*, pada tahap ini anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan dituntut untuk mengembangkan perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan inisiatif dan bertanggungjawab terhadap perbuatannya, apabila dia gagal maka dia akan merasa bersalah.

Dalam periode prasekolah anak mulai dituntut mampu menyesuaikan diri dengan lingkungannya yaitu keluarga, sekolah dan teman sebaya. Secara bertahap anak belajar bagaimana menjadi anggota suatu kelompok sosial. Salah satu kemampuan sosial pada masa ini adalah

proses sosialisasi karena melalui sosialisasi akan meningkatkan keterampilan sosial anak. Hurlock (1978: 250) mengatakan, orang yang dikatakan dapat bersosialisasi dengan baik memerlukan tiga proses, yaitu:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial

Agar dapat bersosialisasi dengan baik, anak harus belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat.

2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima.

Dalam berinteraksi dengan lingkungannya, anak harus belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.

3. Perkembangan sikap sosial.

Untuk bermasyarakat/ bergaul dengan baik anak harus mengembangkan sikap/ tingkah laku sosial terhadap orang lain serta mengikuti aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

Menurut Ahmad Susanto (2011: 138) keterampilan sosial merupakan kecakapan dalam penyesuaian sosial yang memungkinkan anak dapat bergaul dengan teman-temannya. Agar dapat diterima di kelompok sosial, anak harus berperilaku sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan serta dapat menyesuaikan diri dengan aturan dalam kelompok sosial tersebut. Menurut Hurlock (1978: 287) penyesuaian sosial diartikan sebagai keberhasilan seseorang untuk menyesuaikan diri terhadap orang lain pada umumnya dan terhadap kelompok pada khususnya. Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik akan mempelajari keterampilan sosial seperti menjalin hubungan dengan orang

lain. Jadi keterampilan sosial dapat dipelajari melalui proses penyesuaian diri dengan baik. Anak yang mampu melakukan penyesuaian sosial yang baik akan mampu mengembangkan sikap sosial yang dapat diterima di lingkungan tempat anak berada. Agar anak dapat melakukan penyesuaian diri dengan baik maka guru harus memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi sosial dengan anak lain dan selalu memotivasi anak agar aktif secara sosial. Anak yang dapat melakukan penyesuaian sosial dengan baik akan memiliki dasar yang baik untuk meraih keberhasilan pada masa dewasa. Usia prasekolah merupakan usia yang tepat untuk menanamkan nilai-nilai sosial agar anak dapat melakukan penyesuaian dengan baik. Anak-anak diharapkan dapat memenuhi harapan sosial sesuai usia mereka.

Hurlock (1978: 298) mengatakan efek dari penerimaan sosial yang baik diterima anak yaitu: merasa senang dan aman, mengembangkan konsep diri yang menyenangkan, memiliki kesempatan untuk mempelajari berbagai pola perilaku yang diterima secara sosial dan keterampilan sosial yang membantu dalam situasi sosial. Anak yang diterima dengan baik akan memiliki peluang yang banyak untuk berpartisipasi dalam kegiatan kelompok teman sebaya sehingga anak akan memperoleh kesempatan untuk mempelajari keterampilan sosial. Hal yang diharapkan kelompok sosial terhadap anak ditentukan dalam hubungannya dengan tugas perkembangan anak bagi masing-masing tingkatan umur.

Menurut Hurlock (1978: 254) tugas perkembangan sosial anak prasekolah adalah:

1. Menunjukkan perhatian dan kepedulian terhadap orang lain.
2. Mengetahui perbedaan benar dan salah.
3. Mampu berbuat sesuai dengan pola yang diterima secara sosial.
4. Belajar bergaul dengan teman sebaya.

Berdasarkan tugas perkembangan sosial anak tersebut maka setiap anak diharapkan untuk mampu bergaul dengan baik dengan orang lain dan mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan dimana dia berada. Sasaran perkembangan sosial difokuskan pada keterampilan-keterampilan sosial yang diharapkan dapat dimiliki anak. Gordon & Browne (dalam Moeslichatoen, 2004: 22-23) menyatakan bahwa ada empat kelompok pengembangan keterampilan sosial yang dapat dipelajari anak di Taman Kanak-kanak, yaitu: keterampilan dalam kaitan membina hubungan dengan orang dewasa, membina hubungan dengan anak lain, membina hubungan dengan kelompok dan membina diri sebagai individu. Sedangkan menurut Permendiknas Nomor 58 Tahun 2009, keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun adalah sebagai berikut:

1. Sabar menunggu giliran
2. Mau berbagi, menolong dan membantu teman
3. Mau bergabung bermain dengan teman
4. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
5. Mau bekerjasama dengan teman

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial merupakan kecakapan yang dimiliki oleh seseorang dalam berinteraksi sosial dengan lingkungannya. Pada umumnya anak usia dini biasanya mudah berinteraksi dengan lingkungannya, tugas orangtua dan guru adalah mengajarkan dan membiasakan anak untuk berinteraksi dengan orang lain melalui cara-cara yang dapat diterima oleh lingkungan sosialnya.

D. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah cara yang dilakukan guru untuk membelajarkan anak agar mencapai kompetensi yang ditetapkan (Depdiknas, 2006: 12). Metode pembelajaran yang dapat digunakan di Taman Kanak-kanak antara lain sebagai berikut:

1. Metode Bercerita
Metode bercerita adalah cara bertutur kata dan penyampaian cerita atau memberikan penjelasan kepada anak secara lisan.
2. Metode Bercakap-cakap
Metode bercakap-cakap berupa kegiatan bercakap-cakap atau bertanya jawab antara anak dengan guru atau antara anak dengan anak.
3. Metode Tanya Jawab
Metode tanya jawab dilaksanakan dengan cara mengajukan pertanyaan tertentu kepada anak untuk mengetahui pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki anak.
4. Metode Karyawisata
Metode karyawisata dilakukan dengan mengajak anak mengunjungi obyek-obyek yang sesuai dengan tema.
5. Metode Demonstrasi
Metode demonstrasi dilakukan dengan cara mempertunjukkan atau memperagakan suatu cara atau ketrampilan.
6. Metode Eksperimen
Metode eksperimen adalah cara memberikan pengalaman kepada anak dimana anak member perlakuan terhadap sesuatu dan mengamati akibatnya.

7. Metode Proyek

Metode proyek adalah metode yang memberikan kesempatan kepada anak untuk menggunakan alam sekitar dan kegiatan sehari-hari sebagai bahan pembahasan melalui berbagai kegiatan.

8. Metode Sosiodrama atau Bermain Peran

Metode sosiodrama adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yaitu anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.

Kegiatan pembelajaran di Taman kanak-kanak harus disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak sehingga pembelajaran akan lebih bermakna. Anak belajar dengan baik apabila dalam kondisi menyenangkan, tidak tertekan, berinteraksi dengan orang lain melalui lingkungan yang menantang, belajar dengan terlibat aktif melakukan dengan semua indera yang dimiliki serta sesuai dengan usia dan perkembangan anak. Oleh karena itu pembelajaran yang sesuai dengan anak usia Taman kanak-kanak adalah melalui kegiatan bermain.

Bermain merupakan sarana belajar anak karena melalui bermain inilah sesungguhnya anak belajar. Bermain dapat membantu mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak. Bermain bukan hanya memperoleh kesenangan saja melainkan juga sebagai sarana belajar untuk mendapatkan pengetahuan, pembentukan perilaku dan bersosialisasi. Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, seperti yang dikemukakan oleh Moeslichatoen R (2004: 32-33) bahwa melalui bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dan bekerjasama dalam kelompok serta memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Salah satu kegiatan

bermain yang dapat mengembangkan imajinasi anak adalah kegiatan bermain peran.

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Menurut Depdiknas (2006: 13) Metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yaitu anak diminta memainkan peran tertentu, misalnya: bermain jual beli sayur di pasar, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga dan sebagainya. Sedangkan menurut Gilstrap dan Martin (dalam Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis, 2008: 10.9) bermain peran adalah memerankan karakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini atau situasi imajinatif. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami dan menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter tokoh yang telah ditentukan.

Selain kedua pendapat tersebut, Supriyati (dalam Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis, 2008: 10.9) berpendapat bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal/ imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan. Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya bermain sebagai dokter, guru, petani dan sebagainya. Bermain peran sebagai metode belajar yang digunakan untuk mengembangkan perilaku anak, karena melalui metode ini dapat

mengajarkan anak masalah tanggungjawab, kehidupan kelompok dan bagaimana membuat keputusan bersama dengan anak lain. Sedangkan menurut Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis (2008: 10.10) metode bermain peran adalah mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Bermain peran dalam proses pembelajaran ditujukan sebagai usaha untuk memecahkan masalah sosial melalui serangkaian tindakan pemeranan. Menurut Neni Arriyani dan Wismiarti (2010: 41-42) terdapat dua jenis kegiatan bermain peran, yaitu:

a. Bermain Peran Besar (Makro)

Kegiatan bermain peran besar (makro) dilaksanakan oleh anak langsung dan menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya. Dalam kegiatan ini anak dapat mengekspresikan ide-idenya dengan memerankan seseorang atau sesuatu.

b. Bermain Peran Kecil (Mikro)

Dalam kegiatan bermain peran kecil (mikro), anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. Anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan suatu adegan ataupun peran-peran dalam scenario main peran.

Dalam menyajikan kegiatan pembelajaran, bermain peran makro dan bermain peran mikro dapat divariasikan. Kedua jenis bermain peran ini sangat menarik bagi anak karena kegiatan bermain peran yang dilakukan bersama teman akan menjadi pengalaman berharga bagi perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan bermain peran diharapkan sifat egosentris anak akan semakin berkurang dan secara bertahap akan berkembang menjadi anak yang sosial yang dapat bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah kegiatan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan imajinasi anak. Bermain peran memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya melalui peran-peran yang dimainkan, mulai dari lingkungan terdekatnya sampai lingkungan sekitarnya. Kegiatan bermain peran merupakan praktek anak dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya di masa depan. Pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan bermain peran dapat mendukung dan meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.

2. Manfaat Metode Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memahami situasi kehidupan yang sebenarnya, membangun keterampilan sosial serta mengekspresikan diri dengan kreatif. Menurut Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis (2008: 10.11) kegiatan bermain peran mempunyai manfaat yang sangat penting bagi perkembangan anak usia dini, yaitu:

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

Penggunaan metode bermain peran dapat memupuk adanya pemahaman peran sosial dan melibatkan interaksi verbal dengan anak lain sehingga dapat mengembangkan keterampilan sosialnya.

3. Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan metode bermain peran menurut Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis (2008: 10.11-10.12) adalah sebagai berikut:

- a) Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan
- b) Anak dapat memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dan persepsinya.
- c) Mengembangkan ketrampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi
- d) Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak
- e) Melatih daya tangkap
- f) Melatih daya konsentrasi
- g) Melatih membuat kesimpulan
- h) Membantu pengembangan kognitif
- i) Membantu perkembangan fantasi
- j) Menciptakan suasana yang menyenangkan
- k) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/ berbicara lancar
- l) Membangun pemikiran yang analitis dan kritis
- m) Membangun sikap positif dalam diri anak
- n) Menumbuhkan aspek afektif melalui penghayatan isi cerita
- o) Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi/ miniatur kehidupan
- p) Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan

Dari berbagai macam tujuan bermain peran dapat disimpulkan bahwa bermain peran sangat penting untuk mengembangkan kreativitas, pengetahuan dan keterampilan sosial.

4. Pola Interaksi Sosial Anak dalam Bermain Peran

Mildred Parten (dalam Winda Gunarti, Lilis Suryani dan Azizah Muis, 2008: 10.14-10.16) menyatakan bahwa pola interaksi sosial anak adalah:

- a) Tidak Peduli
Anak tidak ikut bermain, hanya memperlihatkan perilaku tidak peduli
- b) Pengamat
Anak memperhatikan anak lain saat bermain. Mereka mungkin berhubungan secara lisan tetapi tidak ikut bermain
- c) Bermain Sendiri
Anak terlibat dalam main dengan diri sendiri
- d) Pararel/ Sosial berdampingan
Anak main dekat dengan anak lain. Anak terlibat dalam main sendiri tetapi senang dengan kehadiran anak lain.
- e) Asosiatif/ Sosial bersama
Anak main dengan anak lain dalam satu kelompok, bertukar mainan dengan temannya tetapi tidak ada tujuan yang direncanakan.
- f) Sosial Bekerjasama
Anak main dengan anak lain dan kegiatan mainnya memiliki tujuan yang direncanakan, anak merencanakan dan berperan.

Dari pola interaksi tersebut dapat disimpulkan bahwa pada bermain peran anak berada dalam tahap sosial bersama.

5. Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan metode bermain peran adalah:

- 1) Guru dan anak berdiskusi mengenai tema yang akan dimainkan.
- 2) Guru membuat rancangan skenario untuk menentukan jalan cerita/ ending cerita yang akan dilakukan.
- 3) Guru menyediakan media yang akan digunakan.
- 4) Guru menerangkan tehnik bermain peran dengan cara yang sederhana.

- 5) Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
- 6) Anak bermain peran sesuai rancangan skenario yang telah dibuat.
- 7) Di akhir kegiatan, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.

E. Kerangka Pikir

Anak adalah makhluk sosial yang selalu membutuhkan orang lain dalam kehidupannya. Seorang anak tidak akan bisa hidup bermasyarakat dengan orang lain jika sebagian besar waktunya hanya digunakan untuk keperluan dirinya sendiri. Sebagai seorang individu sosial, anak selalu membutuhkan kesempatan untuk bergaul dengan teman sebaya atau orang yang lebih dewasa serta lingkungan yang berbeda-beda. Ketika bersosialisasi dengan lingkungannya, anak akan memperoleh pengalaman berharga bagi kehidupannya, melalui pengalaman yang telah diperolehnya anak akan belajar mengembangkan keterampilan sosialnya. Keterampilan sosial anak usia dini dapat dikembangkan melalui berbagai cara, salah satunya melalui kegiatan bermain peran, karena dengan metode ini anak akan memperoleh pengalaman langsung bagaimana cara berinteraksi yang baik dengan lingkungannya.

Kegiatan bermain peran dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan peran-peran yang beragam. Pengalaman yang diperoleh anak ketika berinteraksi dengan orang lain dapat menjadi bekal bagi anak

dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Untuk itu kegiatan bermain peran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Kegiatan pertama yaitu anak diminta untuk bermain peran makro dimana anak secara langsung memainkan peran-peran yang telah ditentukan oleh guru. Pada saat bermain peran makro anak diberi kebebasan untuk berdialog sesuai dengan imajinasinya. Hal ini diharapkan dapat mendorong anak untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman-temannya. Dalam kegiatan ini anak akan belajar mentaati aturan permainan yang telah disepakati, sabar menunggu giliran, mau berbagi dengan teman dan bekerjasama dengan teman.

Pada kegiatan kedua, anak bermain peran mikro yaitu anak berperan sebagai dalang untuk memainkan alat permainan yang telah disiapkan seolah-olah sebagai dirinya. Pada kegiatan ini anak diberi kebebasan untuk mengembangkan kreativitasnya. Bermain peran mikro dapat melatih kecakapan anak untuk menyampaikan ide-idenya, meningkatkan kemampuan berkomunikasi, bekerjasama dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Melalui bermain peran, kemampuan anak dalam berbagi, kepedulian terhadap orang lain, sabar menunggu giliran dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan semakin terasah dan berkembang optimal yang pada akhirnya anak akan semakin pandai menemukan banyak cara dalam menyelesaikan masalah yang ada ketika berinteraksi dengan lingkungannya.

F. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka dapat diajukan hipotesis tindakan penelitian yaitu pembelajaran melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang.

BAB III METODE PENELITIAN

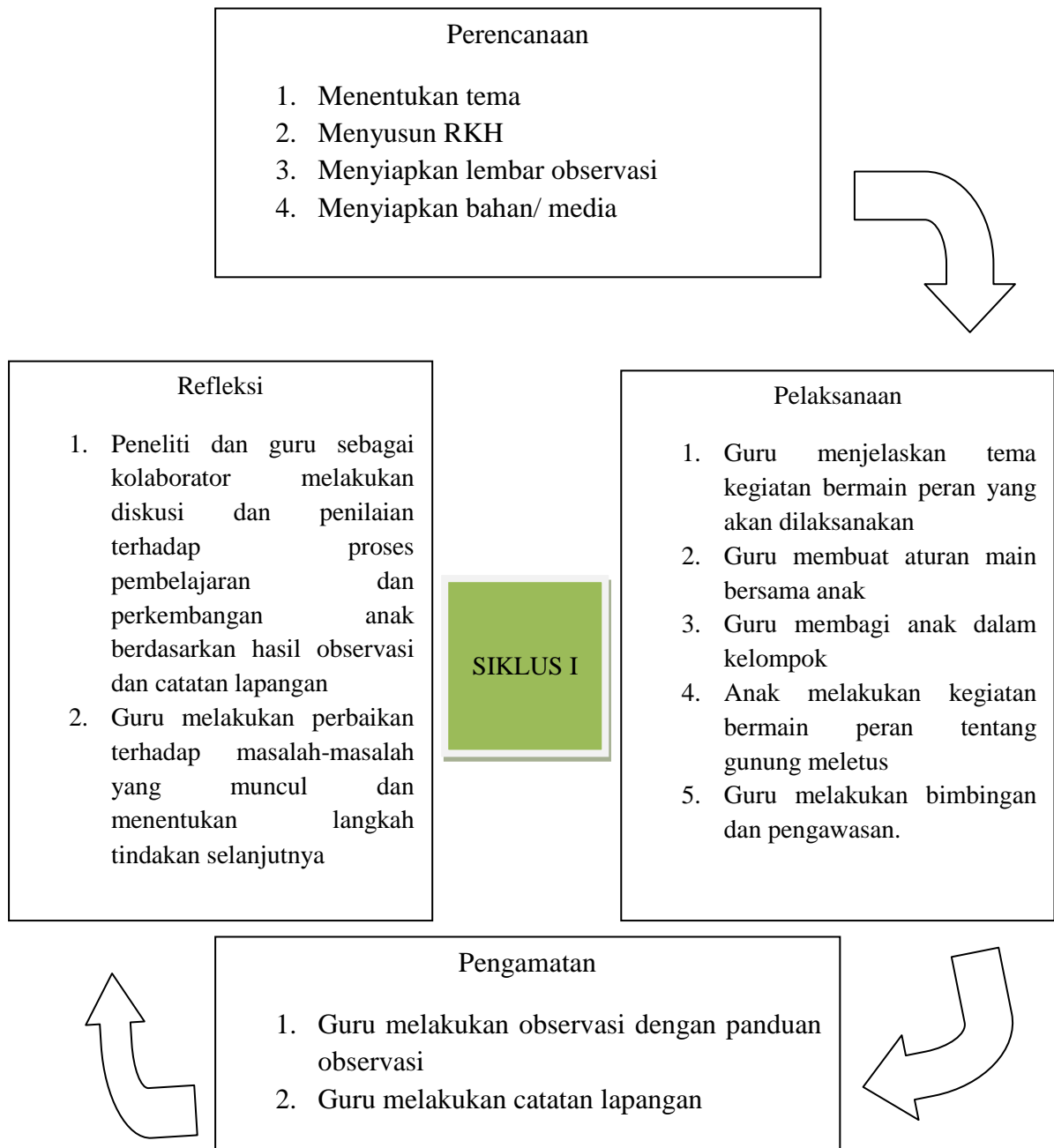
A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2010: 9) penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri dengan cara merencanakan, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru sehingga hasil belajar anak dapat meningkat. Dalam melaksanakan penelitian guru kelas bertindak sebagai pihak yang melakukan tindakan sedangkan pihak yang melakukan pengamatan terhadap berlangsungnya proses tindakan adalah peneliti. Dalam hal ini, peneliti adalah guru kelas A3 sehingga penelitian ini dilakukan secara kolaborasi dengan guru pendamping di kelas A3.

B. Desain Penelitian

Dalam melakukan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan desain penelitian dengan mengadopsi model penelitian tindakan kelas yang telah dikembangkan oleh Kurt Lewin (Wijaya Kusumah & Dedi Dwitagama, 2011: 20) yang meliputi empat komponen diantaranya: perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observe*) dan refleksi (*reflection*) yang saling terkait antara langkah satu dengan langkah berikutnya. Model

penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. *Proses Penelitian Tindakan Kelas Peningkatan Keterampilan Sosial*

Pada penelitian ini, tahap tindakan dan observasi dilakukan dalam waktu bersamaan karena kegiatan ini tidak dapat dipisahkan satu sama lain.. Setiap siklus terdiri dari beberapa tahap, apabila siklus I belum berhasil, maka dapat dilakukan siklus II dan seterusnya sampai diperoleh hasil yang memuaskan. Berikut penjelasan dari masing-masing tahap:

1. Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan proses merencanakan tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Perencanaan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Peneliti dan guru menetapkan cara perbaikan pembelajaran keterampilan sosial anak dengan kegiatan bermain peran.
- b. Peneliti dan guru menentukan tema kemudian membuat skenario pembelajaran dan perangkat pembelajaran seperti RKH, alat peraga dan instrumen penilaian.
- c. Peneliti dan guru menyiapkan media pembelajaran berupa alat-alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran tentang gunung meletus.
- d. Peneliti dan guru menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan skenario (perencanaan) atau mengacu pada RKH yang telah disusun sebelumnya oleh peneliti dan kolaborator. Pelaksanaan tindakan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran dimulai dari

kegiatan pertama yaitu terjadinya peristiwa gunung meletus. Dalam kegiatan ini, bermain peran yang dilakukan adalah bermain peran makro, dimana anak bermain peran secara langsung memerankan tokoh-tokoh yang telah ditentukan, guru kelas menyampaikan tentang kegiatan bermain peran yang akan dilaksanakan oleh masing-masing kelompok, setelah itu anak melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan rancangan skenario yang telah dibuat oleh guru. Pada kegiatan ini anak dihadapkan pada situasi saat terjadinya gunung meletus, apa saja yang harus dilakukan ketika menghadapi gunung meletus sesuai peran yang telah ditentukan. Melalui kegiatan ini diharapkan anak akan belajar mentaati aturan permainan yang telah disepakati melalui peran sebagai penjaga keamanan, apakah anak dapat melaksanakan tugasnya sebagai penjaga keamanan dengan baik. Sabar menunggu giliran dapat dilatih melalui peran sebagai masyarakat yang akan berangkat mengungsi, bagaimana anak belajar untuk tidak berebutan ketika akan dievakuasi dengan truk, bagaimana anak belajar membantu korban yang terluka karena terkena bencana gunung merapi.

Pada kegiatan kedua, anak akan bermain peran makro tentang kegiatan di posko pengungsian. Dalam kegiatan ini guru menjelaskan tentang berbagai kegiatan di posko pengungsian, kemudian anak diberi kebebasan untuk menentukan peran apa saja yang akan dilakukan. Dalam kegiatan ini, anak akan belajar menyampaikan pendapatnya tentang topik yang akan dibahas, bagaimana anak belajar membuat peraturan yang akan

dilakukan dalam kegiatan bermain peran dan sejauh mana anak dapat mentaati peraturan yang telah disepakati

Kegiatan ketiga yang akan dilakukan adalah bermain peran makro berkunjung ke posko pengungsian. Dalam kegiatan ini anak akan belajar bagaimana berbagi dengan orang lain, bagaimana cara mengumpulkan bantuan yang akan diberikan kepada para pengungsi dan bagaimana cara memberikannya.

Pada kegiatan keempat, anak akan bermain peran makro tentang kegiatan setelah pulang dari pengungsian, guru akan mencoba menggali informasi tentang kegiatan apa saja yang akan dilakukan setelah pulang dari pengungsian, bagaimana kemampuan anak dalam bekerjasama dengan orang lain dan sejauh mana anak mau bergabung bermain dengan teman.

3. Pengamatan atau Observasi

Kegiatan observasi merupakan kegiatan mengamati berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar. Pengamatan dalam kegiatan bermain peran dilakukan oleh peneliti untuk mengamati aspek-aspek keterampilan sosial yang ada pada diri anak yaitu perilaku anak ketika menunggu giliran, apakah anak mau bersabar atau tidak ketika sedang menunggu giliran, kemampuan anak berbagi dengan teman, kemauan anak bergabung bermain dengan teman, kemampuan anak mentaati peraturan dalam permainan serta kemampuan anak dalam bekerjasama. Pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan lembar observasi perilaku anak.

4. Refleksi

Refleksi merupakan upaya evaluasi yang dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator. Peneliti bersama kolaborator menganalisis dan mengelola data hasil observasi. Kegiatan tersebut kemudian akan menghasilkan kesimpulan mengenai tingkat ketercapaian tujuan penelitian. Apabila masih ditemukan hambatan sehingga tujuan penelitian belum tercapai, maka akan dilakukan tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

C. Tempat, Subyek dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TKIT Al-Muhajirin Sawangan yang beralamat di dusun Jenawi, desa Krogowan kecamatan Sawangan kabupaten Magelang.

2. Subyek Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi subyek penelitian adalah anak-anak kelompok A3 yang berjumlah 24 anak yang terdiri dari 14 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Anak-anak tersebut berada pada rentang usia 4-5 tahun. Peneliti memilih usia tersebut karena seharusnya pada usia tersebut keterampilan sosial anak sudah berkembang dengan baik.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester II, yaitu bulan Juni tahun pelajaran 2013/ 2014.

D. Teknik Pengumpulan Data

Suatu penelitian tidak akan memperoleh hasil tanpa adanya data, oleh karena itu pengumpulan data menjadi langkah utama dalam melaksanakan penelitian. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi. Metode observasi dilakukan dengan cara peneliti mengamati dan mencatat semua aktivitas anak dengan menggunakan perekam data sederhana yaitu berupa format/ lembar observasi yang telah dibuat. Kegiatan observasi yang dilakukan oleh guru difokuskan pada keterampilan sosial anak yaitu: perilaku anak menunggu giliran, apakah anak mau bersabar atau tidak ketika sedang menunggu giliran, kemampuan anak berbagi dengan teman, kemauan anak bergabung bermain dengan teman, kemampuan anak mentaati peraturan dalam permainan serta kemampuan anak dalam bekerjasama. Pengamatan ini dilakukan selama berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi perilaku anak.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti pada saat melaksanakan penelitian karena instrumen dapat digunakan sebagai alat untuk memantau berbagai perkembangan anak yang harus tercatat secara autentik (Harun Rasyid, Mansyur dan Suratno, 2009: 189). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Lembar observasi digunakan agar peneliti lebih terarah dalam melakukan observasi sehingga data yang diperoleh mudah diolah. Lembar

observasi tersebut digunakan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran. Instrumen lembar observasi terhadap keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran terlampir.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah merangkum data dengan cara yang akurat dan dapat dipertanggungjawabkan sehingga mampu memberikan makna (IGAK Wardhani dan Kuswaya Wihardit, 2008: 5.9). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yaitu dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan kenyataan atau fakta yang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran. Kemudian data tersebut diinterpretasikan ke dalam empat tingkatan, yaitu:

1. Kriteria belum berkembang (BB) yaitu antara 0% - 25%
2. Kriteria mulai berkembang (MB) yaitu antara 26% - 50%
3. Kriteria berkembang sesuai harapan (BSH) yaitu antara 51% - 75%
4. Kriteria berkembang sangat baik (BSB) yaitu antara 76% - 100%

Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari perubahan nilai rata-rata kelas.

Adapun rumus mean (rata-rata) menurut Suharsimi Arikunto (2010: 284-285) adalah sebagai berikut:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

\bar{X} = Mean (rata-rata)

$\sum X$ = Jumlah nilai

N = Jumlah anak yang akan dirata-rata

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini ditandai dengan meningkatnya keterampilan sosial anak yang dilihat selama proses pembelajaran berlangsung dengan hasil persentase minimal mencapai 76% pada masing-masing indikator keterampilan sosial. Adapun rumus persentase menurut Anas Sudijono (2011: 43) sebagai berikut:

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

Keterangan:

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya/ jumlah anak dengan skor maksimal

N = *Number of Cases* (jumlah frekuensi/ banyaknya anak)

p = angka persentase

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Setting Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TKIT Al-Muhajirin yang berada di dusun Jenawi desa Krogowan kecamatan Sawangan kabupaten Magelang. TKIT Al-Muhajirin berada di kompleks Masjid Al-Muhajirin. Sarana dan prasarana yang dimiliki meliputi 1 ruang kantor, 6 ruang kelas, 1 ruang dapur, 4 kamar mandi, 1 ruang gudang, halaman yang luas, memiliki berbagai macam APE luar dan APE dalam. Sarana pembelajaran di kelas cukup baik dan lengkap sesuai dengan kebutuhan dan usia anak. Program sekolah sebagai penunjang dalam kegiatan pembelajaran yaitu pemeriksaan kesehatan umum dan gigi serta pemberian makanan sehat bagi anak. Kegiatan ekstrakurikuler meliputi: drumband, menari dan tahfidzul qur'an. Jumlah guru 13 orang dan 3 orang karyawan.

2. Kondisi anak.

TKIT Al-Muhajirin memiliki 153 murid, dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu kelompok A1 (24) anak, A2 (27) anak, A3 (24) anak, B1 (27) anak, B2 (24) anak dan B3 (27) anak. Pada penelitian ini hanya dilakukan pada anak kelompok A3 yang berjumlah 24 anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Anak kelompok A3 terdiri dari 14 anak laki-laki dan 10 anak perempuan. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti

lakukan, keterampilan sosial anak masih perlu ditingkatkan agar anak-anak dapat bersosialisasi dengan lingkungannya secara baik.

3. Data Awal Kemampuan Anak

Data awal kemampuan anak diperoleh pada waktu peneliti melakukan pengamatan sebelum tindakan. Pengamatan tersebut dilakukan pada bulan Oktober 2013 pada saat kegiatan pembelajaran mulai dari kegiatan awal sampai kegiatan akhir. Berdasarkan hasil pengamatan sebelum tindakan, diketahui bahwa keterampilan sosial anak adalah sebagai berikut:

1. Dari 24 anak yang diobservasi, pada indikator sabar menunggu giliran ada 2 anak atau 8% mendapat skor 3, 3 anak atau 12% mendapat skor 2 dan 19 anak atau 79% mendapat skor 1.
2. Dari 24 anak yang diobservasi, pada indikator berbagi dengan teman ada 2 anak atau 8% mendapat skor 3, 4 anak atau 17% mendapat skor 2 dan 18 anak atau 75% mendapat skor 1.
3. Dari 24 anak yang diobservasi, pada indikator bergabung bermain dengan teman ada 2 anak atau 8% mendapat skor 3, 3 anak atau 12% mendapat skor 2 dan 19 anak atau 79% mendapat skor 1.
4. Dari 24 anak yang diobservasi, pada indikator mentaati aturan yang telah disepakati ada 2 anak atau 8% mendapat skor 3, 3 anak atau 12% mendapat skor 2 dan 19 anak atau 79% mendapat skor 1.

5. Dari 24 anak yang diobservasi, pada indikator bekerjasama dengan teman ada 1 anak atau 4% mendapat skor 3, 2 anak atau 8% mendapat skor 2 dan 21 anak atau 88% mendapat skor 1.

Dalam penelitian ini, peneliti membuat kriteria penilaian keterampilan sosial anak menjadi empat kriteria dengan nilai minimal 1 dan maximal 20. Adapun kriteria tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kriteria belum berkembang, apabila anak mencapai skor 1-5
2. Kriteria mulai berkembang , apabila anak mencapai skor 6-10
3. Kriteria berkembang sesuai harapan, apabila anak mencapai skor 11-15
4. Kriteria berkembang sangat baik, apabila anak mencapai skor 15-20

Adapun hasil observasi awal menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak perlu ditingkatkan. Hal ini dapat dilihat dalam tabel berikut:

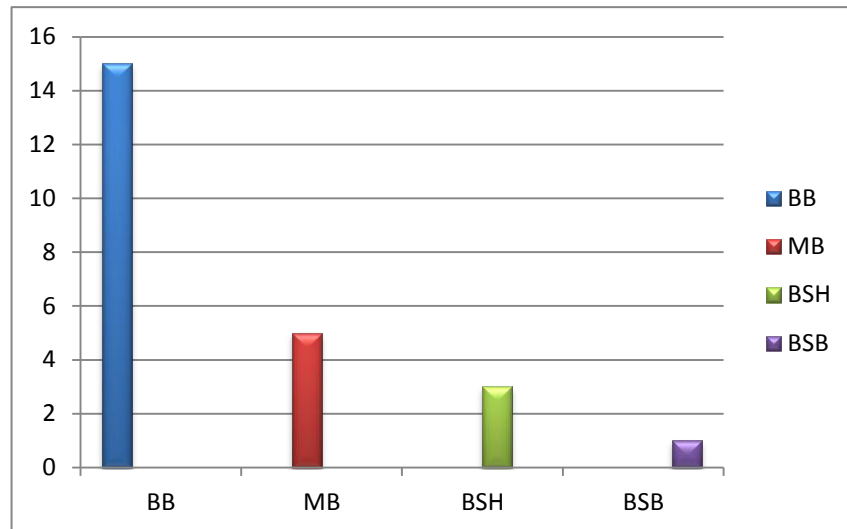
Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Observasi Awal Keterampilan Sosial Anak

Kelompok	Kriteria	Kondisi Awal	
		Jumlah anak	%
A3	BB	15	63%
	MB	5	21%
	BSH	3	12%
	BSB	1	4%

Keterangan:

- BB = Belum Berkembang
 MB = Mulai Berkembang
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan
 BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel diatas dapat dibuat grafik hasil observasi awal keterampilan sosial anak sebagai berikut :



Gambar 2. Grafik Hasil Observasi Awal Keterampilan Sosial Anak

Berdasarkan grafik di atas dapat diketahui bahwa masih ada 20 anak yang keterampilan sosialnya masih belum berkembang secara optimal. Pada saat peneliti melakukan pengamatan sebelum tindakan, peneliti menemukan adanya masalah yang muncul dalam perkembangan sosial anak yaitu kurang tertibnya perilaku anak ketika menunggu giliran masuk kelas, memilih kegiatan dan menggunakan alat permainan. Sementara itu anak masih enggan berbagi makanan, tempat duduk dan alat kegiatan. Pada saat bermain dengan teman, anak cenderung memilih-milih teman bermain, jika ada teman yang bukan kelompoknya anak tidak mau bermain dengannya. Sementara itu anak-anak masih sering mengganggu teman, tidak mau mengembalikan mainan dan peralatan yang telah digunakan, membereskan tempat duduk dan membuang sampah

sembarangan padahal setiap hari selalu diingatkan oleh guru untuk mentaati peraturan yang telah disepakati bersama, anak juga masih enggan bekerjasama dengan teman-temannya.

Setelah peneliti mengetahui data awal keterampilan sosial anak, maka peneliti merasa perlu untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, khususnya anak kelompok A3. Upaya yang dilakukan adalah melalui kegiatan bermain peran. Agar kegiatan bermain peran menarik minat anak, maka dilakukan melalui dua tindakan. Tindakan pertama anak diajak bermain peran yang perannya sudah ditentukan oleh guru, sedangkan tindakan kedua anak diajak berdiskusi untuk menentukan peran apa saja yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran. Kedua tindakan tersebut dipilih karena keduanya merupakan bentuk kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

4. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus I

Pelaksanaan tindakan kelas siklus I dilaksanakan melalui dua tindakan. Tindakan pertama anak diajak bermain peran yang perannya sudah ditentukan oleh guru, sedangkan tindakan kedua anak diajak berdiskusi untuk menentukan peran apa saja yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran. Untuk masing-masing tindakan dilaksanakan dua kali pertemuan, sehingga dalam satu siklus dilaksanakan tindakan dengan jumlah pertemuan empat kali.

a. Tahap Perencanaan Siklus I

Langkah awal yang dilakukan peneliti bersama guru kelas adalah membuat perencanaan pembelajaran. Adapun perencanaan yang dilakukan pada siklus I adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan tema kegiatan. Tema yang dipilih untuk penelitian tindakan kelas siklus I adalah tema Alam Semesta dengan sub tema Gejala Alam.
- 2) Menyusun rencana kegiatan harian sesuai dengan tema yang dipilih.
- 3) Mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan untuk bermain peran.
- 4) Menyiapkan lembar observasi.

b. Tahap Tindakan Siklus I

Tindakan I dilaksanakan dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 09 Juni 2014. Kegiatan pada hari itu adalah anak diminta untuk melaksanakan kegiatan bermain peran tentang gunung meletus. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 10 Juni 2014. Kegiatan pada hari itu adalah anak diminta untuk melaksanakan kegiatan bermain peran tentang kegiatan di posko pengungsian.

Tindakan II dilaksanakan dua pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 12 Juni 2014. Kegiatan pada hari itu adalah anak diminta untuk melaksanakan kegiatan bermain peran tentang berkunjung ke posko pengungsian. Sedangkan pertemuan

kedua dilaksanakan pada hari Kamis 13 Juni 2014. Kegiatan pada hari itu adalah anak diminta untuk melaksanakan kegiatan bermain peran tentang kegiatan setelah pulang dari posko pengungsian. Proses pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan belajar diawali dengan kegiatan pesona pagi. Anak berbaris di depan kelas untuk mengucapkan janji TK dan bernyanyi bersama. Kemudian anak dipersilahkan masuk kelas dengan tertib.

Setelah berada di dalam kelas, guru menyapa anak dengan salam dan menanyakan kabar anak. Guru mengkondisikan anak-anak agar bersikap tenang dan siap mengikuti kegiatan. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar dan materi pendidikan agama islam.

Guru melakukan apersepsi bersama anak-anak. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk bercerita bebas tentang kejadian-kejadian yang baru dilihat atau dialami anak. Tugas guru adalah menampung cerita anak dan mengarahkan agar sesuai dengan tema. Tema pada siklus I adalah alam semesta dengan sub tema gejala alam (gunung meletus). Guru melaksanakan percakapan bersama anak-anak tentang sebab-sebab gunung meletus dan akibat gunung meletus. Setelah percakapan dirasa cukup, guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya.

Guru juga memotivasi anak-anak agar dapat menyampaikan pengalamannya tentang bencana alam.

2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Guru membagi peran yang akan dimainkan. Pada tindakan I anak bermain peran tentang gunung meletus dan kegiatan di posko pengungsian. Dalam kegiatan ini anak berperan sebagai warga, penjaga keamanan, sopir truk dan tim SAR. Sedangkan pada tindakan II anak bermain peran tentang kegiatan berkunjung ke posko pengungsian dan kegiatan setelah pulang dari pengungsian. Pada kegiatan ini anak diajak berdiskusi tentang peran apa saja yang akan dimainkan dalam kegiatan berkunjung ke posko pengungsian dan pulang dari pengungsian. Dari hasil diskusi diperoleh kesepakatan bahwa peran yang akan dimainkan adalah peran sebagai dokter, perawat, warga, tim SAR, pemberi bantuan, wartawan dan sopir. Setelah diperoleh kesepakatan tentang peran yang akan dimainkan, anak melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan rancangan skenario yang telah dibuat.

Dalam kegiatan bermain peran ini guru bertindak sebagai fasilitator. Anak dipersilakan untuk bermain peran sesuai dengan peran yang telah ditentukan. ketika bermain peran, anak diberi kebebasan mengucapkan dialog sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan cara mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan dan bagaimana perasaan anak setelah bermain peran. Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan berdoa selesai belajar dan ditutup dengan salam. Anak dipanggil satu persatu untuk merapikan kursi dan keluar kelas.

c. Tahap Observasi Siklus I

Keterampilan sosial anak yang diamati adalah perilaku anak tentang sabar menunggu giliran, mau berbagi dengan teman, mau bergabung bermain dengan teman, mau mentaati aturan yang telah disepakati bersama serta mau bekerjasama dengan teman. Pada pelaksanaan siklus I, anak sudah dapat bermain sesuai dengan peran masing-masing, namun masih ada 7 anak (Agl, Ge, Ers, Glh, Hfl, Rma, Vi) yang belum dapat tertib dan cenderung tergesa-gesa dalam bermain peran, masih enggan berbagi dan belum mau bekerjasama dengan teman sehingga kegiatan bermain kurang maksimal. Selain itu ada 1 anak (Ihn) yang belum mau bermain peran dengan teman-temannya. Adapun rekap hasil persentase pada siklus I sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Observasi Awal Keterampilan Sosial Anak dan Siklus I

Kelompok	Kriteria	Kondisi Awal		Siklus I	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
A3	BB	15	63%	-	-
	MB	5	21%	9	37%
	BSH	3	12%	10	42%
	BSB	1	4%	5	21%

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

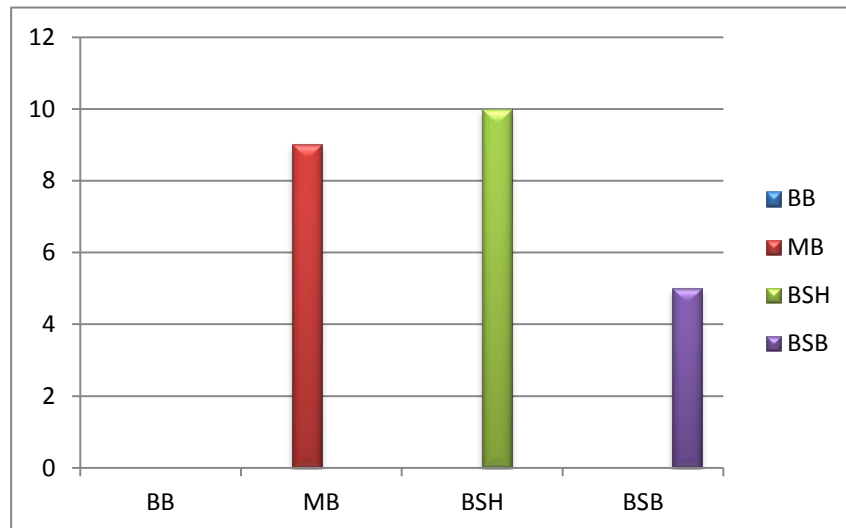
MB = Mulai Berkembang

BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran. Peningkatan tersebut tampak dari kondisi awal dan siklus I. Kondisi awal anak yang mencapai kriteria belum berkembang dari 15 anak atau 63% menjadi tidak ada, anak yang mencapai kriteria mulai berkembang dari 5 anak atau 21% menjadi 9 anak atau 37 %, anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dari 3 anak atau 12% menjadi 10 anak atau 42%, anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik dari 1 anak atau 4% menjadi 5 anak atau 21%.

Tabel diatas dapat dibuat grafik hasil observasi siklus I sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Siklus I

Grafik diatas menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak kelompok A3 mengalami peningkatan, akan tetapi jumlah anak yang mencapai keterampilan sosial berkembang sesuai harapan baru 15 anak atau 63%.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Data yang telah diperoleh melalui observasi sebagai pedoman peneliti dan teman sejawat/ guru kelas untuk melaksanakan refleksi permasalahan yang muncul dan mencari solusi masalah dengan tujuan agar dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dan menentukan tindakan selanjutnya.

Berdasarkan pengamatan selama kegiatan bermain peran pada siklus I, anak-anak baru pada tahap penyesuaian tentang kegiatan baru, cara dan aturan yang berbeda dengan kegiatan sebelumnya sehingga ada anak yang cepat menyesuaikan diri dan ada anak yang lama dalam menyesuaikan diri. Pada siklus I ini peneliti dan teman sejawat/ guru kelas lebih menekankan pada kelancaran proses pembelajaran untuk mengikuti aturan dan cara main yang berbeda meskipun anak sudah dikenalkan dengan kegiatan bermain peran. Selama melakukan observasi pada siklus I ini peneliti masih menemukan 7 anak (Agl, Ge, Ers, Glh, Hfl, Rma, Vi) yang keterampilan sosialnya baru pada tahap mulai berkembang anak sudah dapat bermain sesuai dengan peran masing-masing, namun masih ada 7 anak (Agl, Ge, Ers, Glh, Hfl, Rma, Vi) yang belum dapat tertib dan cenderung tergesa-gesa dalam

bermain peran, masih enggan berbagi dan belum mau bekerjasama dengan teman sehingga kegiatan bermain kurang maksimal. Selain itu ada 1 anak (Ihn) yang keterampilan sosialnya masih pada tahap belum berkembang, hal ini dikarenakan anak tersebut tidak mau aktif bermain dengan teman-temannya meskipun guru telah memberikan berbagai macam motivasi.

Dalam pelaksanaan tindakan siklus I telah menunjukkan adanya peningkatan, akan tetapi hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu 85%. Hal ini terlihat dari hasil peningkatan keterampilan sosial anak yang mencapai kriteria belum berkembang dari 15 anak atau 63% menjadi tidak ada, anak yang mencapai kriteria mulai berkembang dari 5 anak atau 21% menjadi 9 anak atau 37 %, anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dari 3 anak atau 12% menjadi 10 anak atau 42%, anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik dari 1 anak atau 4% menjadi 5 anak atau 21%. Dalam pelaksanaan siklus I terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi kelancaran kegiatan sehingga tingkat ketercapaian keterampilan sosial anak belum maksimal. Beberapa kendala yang perlu ditingkatkan adalah:

1. Anak-anak senang berganti peran dengan temannya sehingga kegiatan bermain peran agak terganggu.
2. Anak-anak kurang percaya diri ketika bermain peran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut diatas, maka peneliti perlu melakukan tindakan siklus II agar dapat memberikan perubahan yang lebih baik. Kegiatan pada siklus II tidak jauh berbeda dengan kegiatan siklus I, perbedaannya hanya pada bentuk kegiatan bermain perannya, jika pada siklus I anak-anak bermain peran makro maka pada siklus II anak-anak akan diajak bermain peran mikro.

5. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Terkait dengan hasil refleksi penelitian tindakan kelas siklus I, maka peneliti bersama partner guru kelas A3 sepakat memberikan motivasi pada anak untuk lebih semangat dalam melaksanakan kegiatan bermain peran.

Pelaksanaan tindakan kelas siklus II direncanakan melalui 1 tindakan dengan dua kali pertemuan dengan tema alam semesta dan sub tema gejala alam. Guru membuat perencanaan pembelajaran berupa RKH, menyiapkan peralatan yang akan digunakan dan menyiapkan lembar observasi.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Pelaksanaan tindakan siklus II dilaksanakan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin 16 Juni 2014. Kegiatan pada hari itu adalah anak diajak untuk bermain peran mikro tentang banjir. Sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 17 Juni 2014. Kegiatan yang akan dilaksanakan adalah bermain

peran mikro tentang banjir lahar dingin. Adapun proses pelaksanaan tindakan kelas pada siklus II adalah sebagai berikut:

1) Kegiatan Awal

Kegiatan belajar diawali dengan kegiatan pesona pagi. Anak berbaris di depan kelas untuk mengucapkan janji TK dan bernyanyi bersama. Kemudian anak dipersilahkan masuk kelas dengan tertib.

Setelah berada di dalam kelas, guru menyapa anak dengan salam dan menanyakan kabar anak. Guru mengkondisikan anak-anak agar bersikap tenang dan siap mengikuti kegiatan. Kegiatan dilanjutkan dengan berdoa sebelum belajar dan materi pendidikan agama Islam.

Guru melakukan apersepsi bersama anak-anak. Kegiatan apersepsi dilakukan dengan cara memberi kesempatan pada anak untuk bercerita bebas tentang kejadian-kejadian yang baru di lihat atau dialami anak. Tugas guru adalah menanampung cerita anak dan mengarahkan agar sesuai dengan tema. Tema pada siklus II adalah alam semesta dan sub tema gejala alam. Pada sub tema gejala alam anak akan diajak bermain peran tentang banjir lahar dingin. Guru melaksanakan percakapan bersama anak-anak tentang sebab-sebab banjir lahar dingin. Setelah percakapan dirasa cukup, guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya. Guru juga

memotivasi anak-anak agar dapat menyampaikan pengalamannya tentang bencana alam banjir lahar dingin.

2) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan tentang kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Guru membagi peralatan yang akan digunakan untuk bermain peran mikro yang akan dimainkan. Pada tindakan I anak bermain peran tentang banjir. Pada kegiatan ini anak dihadapkan pada situasi saat terjadinya banjir. Anak dipersilakan untuk bermain peran mikro sesuai dengan peran yang telah disepakati. Dalam kegiatan bermain peran, anak diberi kebebasan mengucapkan dialog sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak, apa saja yang harus dilakukan ketika menghadapi bencana banjir.

3) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan cara mengevaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan dan bagaimana perasaan anak setelah bermain peran. Selanjutnya kegiatan diakhiri dengan berdoa selesai belajar dan ditutup dengan salam. Anak dipanggil satu persatu untuk merapikan kursi dan keluar kelas.

c. Tahap Observasi Siklus II

Tahap observasi siklus II dilakukan sama seperti pada siklus I, yaitu mengamati aspek keterampilan sosial anak tentang sabar menunggu giliran, mau berbagi dengan teman, mau bergabung bermain dengan teman, mau mentaati aturan yang telah disepakati

bersama serta mau bekerjasama dengan teman. Pada siklus II ini terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap salah satu anak (Glh), Pada saat bermain peran mikro, dia mulai mau bergabung bermain dengan teman, berbagi mainan dan mentaati peraturan meskipun dia masih enggan berbagi dan bekerjasama dengan teman, dia terlihat asyik bermain dengan teman-temannya. Namun pada siklus II ini ada juga salah satu anak (Ihn) yang keterampilan sosialnya baru pada kriteria mulai berkembang, hal ini dikarenakan anak tersebut tidak mau aktif bermain dengan teman-temannya.

Adapun rekap hasil persentase siklus II adalah sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Hasil Observasi Awal dan Siklus II Keterampilan Sosial Anak.

Kelompok	Kriteria	Kondisi Awal		Siklus II	
		Jumlah Anak	%	Jumlah Anak	%
A3	BB	15	63%	-	-
	MB	5	21%	1	4%
	BSH	3	12%	6	25%
	BSB	1	4%	17	71%

Keterangan:

BB = Belum Berkembang

MB = Mulai Berkembang

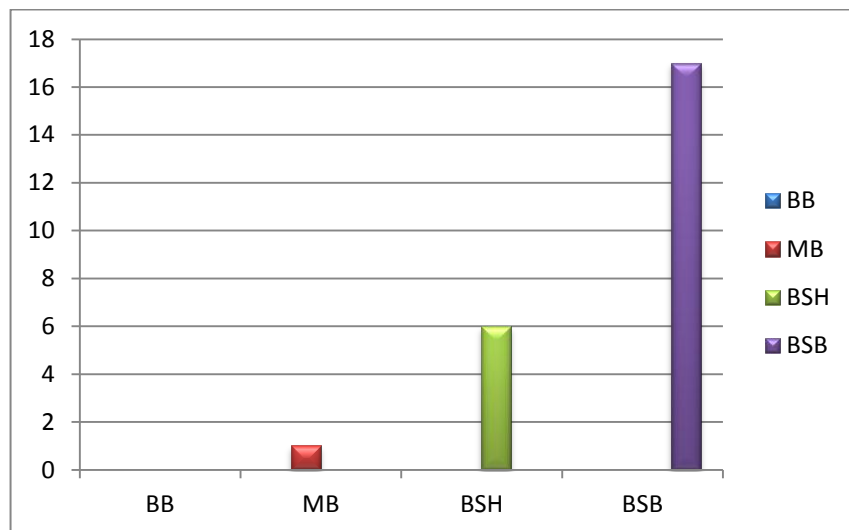
BSH = Berkembang Sesuai Harapan

BSB = Berkembang Sangat Baik

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran. Peningkatan tersebut tampak dari kondisi awal sampai siklus II. Hal ini terlihat dari hasil

peningkatan keterampilan sosial anak yang mencapai kriteria belum berkembang dari 15 anak atau 63% menjadi tidak ada, anak yang mencapai kriteria mulai berkembang dari 5 anak atau 21% menjadi 1 anak atau 4%, anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dari 3 anak atau 12% menjadi 6 anak atau 25%, anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik dari 1 anak atau 4% menjadi 17 anak atau 71%.

Tabel diatas dapat dibuat grafik hasil observasi keterampilan sosial anak siklus II sebagai berikut:



Gambar 3. Grafik Hasil Observasi Keterampilan Sosial Siklus II

Grafik diatas menunjukkan bahwa nilai keterampilan sosial anak kelompok A3 mengalami peningkatan. Nilai keterampilan sosial anak pada siklus II sudah berada pada kriteria berkembang sangat baik. Jumlah anak yang keterampilan sosialnya mencapai criteria berkembang sangat baik pada kondisi awal adalah 4 anak atau 17% meningkat menjadi 23 anak atau 96%.

Berdasarkan uraian diatas dapat diketahui bahwa peningkatan keterampilan sosial anak sangat signifikan. Memberikan kesempatan pada anak untuk bermain peran dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi dengan lingkungannya. Pada siklus II sudah tidak ada lagi anak yang berebutan ketika masuk kelas, mau bergantian ketika bermain, mau berbagi dengan teman, tidak mengganggu teman dan mau bermain dengan siapa saja.

d. Tahap Refleksi

Peneliti bersama kolaborator melakukan refleksi setelah dilakukan tindakan kelas siklus II. Berdasarkan pengamatan selama proses kegiatan bermain peran pada siklus II, anak-anak sudah mulai terbiasa dengan kegiatan bermain peran sehingga anak-anak bermain dengan leluasa, aktif dan percaya diri. Anak-anak sudah terbiasa dengan peraturan dan cara bermain yang telah disepakati bersama. Pada siklus II ini terjadi peningkatan yang cukup signifikan terhadap salah satu anak (Gih), keterampilan sosial anak tersebut meningkat karena ternyata dia sangat menyukai permainan mobil-mobilan sehingga ketika bermain peran mikro banjir lahar dingin dia mampu mengkoordinir teman-temannya untuk berperan sebagai sopir bego, dia yang tadinya tidak mau aktif bermain tiba-tiba bisa menjadi pemimpin bagi teman-temannya. Namun pada siklus II ini ada juga salah satu anak (Ihn) yang keterampilan sosialnya baru pada kriteria mulai berkembang, hal ini dikarenakan anak tersebut tidak mau aktif

bermain dengan teman-temannya meskipun guru telah memberikan berbagai macam motivasi. Meskipun demikian nampak jelas bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Anak memperoleh kesempatan untuk berinteraksi dengan teman-temannya dengan lebih nyaman serta dapat meningkatkan kreatifitas dan imajinasinya.

Peneliti bersama guru kelas melakukan penilaian selama proses kegiatan bermain peran dari kondisi awal sampai pada siklus II. Setelah dilakukan tindakan sampai pada siklus II keterampilan sosial anak kelompok A3 meningkat. Dengan demikian, penelitian ini telah berhasil dilaksanakan karena mengalami peningkatan sesuai dengan target yang telah ditentukan. Keberhasilan penelitian ini tidak lepas dari kerja sama antara peneliti dan guru kelas. Selain itu respon anak terhadap kegiatan yang diberikan juga merupakan salah satu faktor keberhasilan penelitian. Anak-anak tampak senang dengan kegiatan yang diberikan. Pada dasarnya anak-anak senang bermain peran karena dapat meningkatkan dan mengembangkan imajinasinya.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, perkembangan keterampilan sosial anak meningkat pada setiap siklusnya hingga mencapai kriteria berkembang sesuai harapan bagi 23 anak atau 96%. Perubahan perkembangan keterampilan sosial anak terjadi secara bertahap mulai dari

anak-anak yang kurang sabar dalam menunggu giliran, enggan berbagi dengan teman, tidak mau bermain bersama, belum dapat mentaati aturan dan bekerjasama dengan teman berubah menjadi anak-anak yang mau sabar dalam menunggu giliran, mau berbagi dengan teman, mau bermain bersama dengan teman, dapat mentaati aturan yang telah disepakat dan mau bekerjasama dengan teman.

Perkembangan keterampilan sosial anak yang terjadi merupakan proses penyesuaian anak terhadap lingkungannya, baik dengan teman ataupun guru. Selain itu anak-anak juga menyesuaikan terhadap aturan dan cara-cara baru agar dapat berkegiatan dengan baik dan diterima oleh teman bermainnya. Hal tersebut termasuk proses belajar anak terhadap lingkungan sekitar agar dapat diterima dengan baik sebagaimana pendapat Loore (dalam Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, 2011: 1.18) bahwa sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu terutama anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan dalam kelompoknya serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Rini Hildayani, dkk (2011: 10.3) bahwa proses sosialisasi merupakan proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang diterima dari masyarakat.

Peningkatan keterampilan sosial anak tersebut menjadi bukti bahwa metode pembelajaran bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan anak dalam bersosialisasi. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya perubahan sikap anak setelah bermain peran. Perubahan yang terjadi secara

bertahap mulai dari anak belum mengenal bermain peran, terlihat berkelompok tetapi berkegiatan sendiri-sendiri kemudian anak mulai tertarik dengan bermain peran, senang bermain dengan teman, bermain dengan komunikasi aktif hingga muncul ekspresi yang bervariasi dan kreatifitas dalam bermain peran serta keberanian anak semakin meningkat. Hal tersebut terlihat bahwa anak-anak mulai menyukai bermain dengan teman daripada bermain sendiri meskipun harus melalui proses penyesuaian dengan teman. Dari situ anak belajar untuk mengetahui apa yang disukai dan yang tidak disukai teman, mengenal sifat-sifat dan kebiasaan teman sehingga dia dapat menyesuaikan diri dengan teman.

Anak belajar berbagai hal dari lingkungan teman dan akan mengikuti dengan cepat segala hal yang dilakukan temannya, anak-anak juga terlihat senang dan nyaman berada disekitar teman-temannya, bermain bebas tanpa tekanan dan paksaan karena anak-anak lebih mudah dan cepat belajar dari teman-temannya, sebagaimana pendapat Hurlock (1998: 252) bahwa anak berusaha disukai dan diterima oleh orang lain. Semakin meningkat usia anak semakin meningkat pula interaksinya dengan teman dan semakin berkurang interaksi bermusuhan dengan anggota kelompok teman sebaya. Anak mulai menyadari kebutuhan untuk bersosialisasi dengan teman dan berusaha untuk diterima dalam kelompok sosialnya.

Kegiatan bermain peran dapat membantu anak dalam proses sosialisasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Soegeng Santoso (dalam Nurbiana Dhieni, dkk, 2008: 7.32) bahwa metode bermain peran merujuk kepada

dimensi pribadi dan dimensi social. Ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (*peer group*). Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka.

Dalam penelitian tindakan melalui kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak, terdapat beberapa permasalahan yang dapat mempengaruhi sikap dan perilaku anak terhadap kegiatan pembelajaran sehingga menghambat tingkat ketercapaian peningkatan keterampilan sosial anak. Permasalahan tersebut terjadi pada anak yang pemalu, pendiam dan kurang percaya diri sehingga perlu dukungan dan motivasi dari berbagai pihak yang ada di lingkungan anak. Hal ini sesuai dengan tahapan perkembangan psikososial anak taman kanak-kanak menurut Erikson (dalam Rini Hildayani, 2011: 2.5-2.7) bahwa anak prasekolah berada pada tahap *initiative vs guilt*. Pada tahap ini anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan dituntut untuk mengembangkan perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosialnya, mengembangkan inisiatif dan bertanggungjawab terhadap perbuatannya. Sebaliknya dapat menimbulkan rasa bersalah apabila kebebasan tersebut tidak diberikan sehingga anak menjadi kurang percaya diri yang dapat menghambat perkembangan sosial anak. Oleh karena itu guru harus memahami karakteristik masing-masing anak agar dapat memberikan perlakuan yang tepat kepada anak. Perlakuan tersebut sebagai upaya untuk

mencari solusi terhadap hambatan-hambatan yang ada dalam penelitian sehingga dapat diatasi dengan baik.

Untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran dapat dilakukan melalui bermain peran makro maupun bermain peran mikro. Pada awalnya anak masih merasa bingung dalam melaksanakan kegiatan bermain peran, namun setelah diberi penjelasan anak dapat bermain peran dengan baik. Menurut pengamatan peneliti anak-anak dapat mengembangkan imajinasinya melalui cara berkomunikasi ketika menjadi peran tertentu, memiliki kreatifitas yang tinggi sehingga benda apapun yang tadinya tidak akan dipakai untuk kegiatan bermain peran justru dapat dimanfaatkan oleh anak untuk bermain peran. Setelah dilakukan tindakan, anak-anak semakin percaya diri ketika harus berinteraksi dengan temannya. Ketika ada teman yang tidak tertib, mereka saling mengingatkan melalui cara yang santun.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menyadari adanya keterbatasan penelitian. Adapun keterbatasan tersebut adalah :

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada kelompok A3 sehingga tidak dapat digeneralisasikan untuk kelas lain.
2. Penelitian ini dilakukan sebatas untuk meningkatkan keterampilan sosial anak sehingga perlu dikembangkan lagi penelitian lain untuk meningkatkan aspek perkembangan lainnya.dengan menggunakan metode lain yang lebih menarik minat anak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Tindakan pertama yang dilakukan adalah bermain peran tentang gunung meletus, sedangkan tindakan kedua adalah bermain peran tentang banjir lahar dingin. Dari kedua tindakan tersebut anak diberi kebebasan untuk memainkan peran sesuai dengan imajinasi dan kreativitas anak sehingga anak dapat memperoleh pengalaman langsung bagaimana seharusnya berinteraksi dengan teman-temannya.

Dari kedua tindakan tersebut keterampilan sosial anak dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penelitian dari kondisi awal sampai siklus II. Kondisi awal menunjukkan jumlah anak yang keterampilan sosialnya berkembang sangat baik baru 4 anak atau 17%. Pada siklus I meningkat menjadi 15 anak atau 63% dan pada siklus II meningkat menjadi 23 anak atau 96%.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang sudah peneliti paparkan diatas, maka peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial anak,. oleh karena itu guru hendaknya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan metode lain yang lebih menarik untuk meningkatkan seluruh aspek perkembangan anak.

2. Bagi Sekolah

Sekolah hendaknya dapat memberikan fasilitas bermain yang beragam agar anak dapat berinteraksi sosial dengan teman-tamannya sehingga dapat memperoleh pengalaman belajar yang bermakna bagi kehidupannya.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Keterampilan sosial merupakan aspek yang sangat penting bagi perkembangan anak, oleh sebab itu peneliti selanjutnya diharapkan dapat membuat penelitian mengenai keterampilan sosial anak melalui metode lain yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. (2011). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Media Group.
- Ali Nugraha & Yeni Rachmawati. (2011). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Anas Sudijono. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Depdiknas. (2006). *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- _____. (2009). *Permendiknas Nomor 58 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Terjemahan: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih. Jakarta: Erlangga.
- Harun Rasyid, Mansyur dan Suratno. (2009). *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Multi Pressindo
- IGAK Wardhani & Kuswaya Wihardit. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Maimunah Hasan. (2011). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: DIVA Press.
- Moeslichatoen, R. (2004). *Metode pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Neni Arriyani dan Wismiarti. (2010). *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD, Sentra Main Peran*. Jakarta: Pustaka Al-Falah.
- Nurbiana Dhieni, dkk. (2010). *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rini Hildayani, dkk. (2011). *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Siti Aisyah. dkk. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Slamet Suyanto. (2005). *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Sofia Hartati. (2005). *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti.
- Suharsimi Arikunto. (1992). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Suharsimi Arikunto. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suryati Sidharta dan Rita Eka Izzaty. (2009). *Program Pembelajaran Untuk Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Bagi Pendidik Taman Kanak-kanak*. Yogyakarta: Logung Pustaka.
- Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama. (2010). *Mengenal penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Indeks.
- Winda Gunarti, Lilis Suryani & Azizah Muis. (2008). *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yuliani Nurani Sujiono. (2009). *Konsep Dasar pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1
INSTRUMEN PENELITIAN

Tabel 2. Instrumen Lembar Observasi Keterampilan Sosial Anak

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll																	
2	Izz																	
3	Agl																	
4	Aml																	
5	Ge																	
6	Kkn																	
7	Cac																	
8	Ers																	
9	Fzn																	
10	Glh																	
11	Hfl																	
12	Rma																	
13	Ny																	
14	Ihn																	
15	Tzm																	
16	Wwa																	
17	Vi																	
18	Rgl																	
19	Rdy																	
20	Rvn																	
21	Fhri																	
22	Ti																	
23	Tgr																	
24	Ymn																	
Jumlah																		
Rata-rata																		
Persentase (%)																		

LAMPIRAN 2
HASIL OBSERVASI

Tabel 3. Rubrik Penilaian Keterampilan Sosial

No	Indikator	Skor	Deskripsi	Kriteria
1	Sabar menunggu giliran	3	Jika anak mampu bersabar menunggu giliran <ul style="list-style-type: none"> - Ketika akan masuk kelas - Ketika memilih kegiatan - Ketika akan berwudlu - Ketika menggunakan alat permainan 	Baik
		2	Jika anak kurang mampu bersabar menunggu giliran <ul style="list-style-type: none"> - Ketika akan masuk kelas - Ketika memilih kegiatan - Ketika akan berwudlu - Ketika menggunakan alat permainan 	Cukup
		1	Jika anak belum mampu bersabar menunggu giliran <ul style="list-style-type: none"> - Ketika akan masuk kelas - Ketika memilih kegiatan - Ketika akan berwudlu - Ketika menggunakan alat permainan 	Kurang

2	Mau berbagi dengan teman	3	Jika anak mau berbagi dengan teman <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi makanan - Berbagi tempat duduk - Berbagi alat kegiatan 	Baik
		2	Jika anak kurang mau berbagi dengan teman <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi makanan - Berbagi tempat duduk - Berbagi alat kegiatan 	Cukup
		1	Jika anak tidak mau berbagi dengan teman <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi makanan - Berbagi tempat duduk - Berbagi alat kegiatan 	Kurang
3	Mau bergabung dengan teman dalam permainan	3	Jika anak terlibat secara penuh dalam bermain dari awal sampai akhir <ul style="list-style-type: none"> - Mau bermain dengan siapa saja - Mau bermain sampai selesai 	Baik
		2	Jika anak kurang mampu terlibat secara penuh dalam bermain dari awal sampai akhir <ul style="list-style-type: none"> - Mau bermain dengan siapa saja 	Cukup

			<ul style="list-style-type: none"> - Mau bermain sampai selesai 	
		1	<p>Jika anak belum mampu terlibat aktif dalam bermain dari awal sampai akhir</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mau bermain dengan siapa saja - Mau bermain sampai selesai 	Kurang
4	Mentaati peraturan yang telah disepakati dalam permainan	3	<p>Jika anak mau mentaati peraturan yang telah disepakati dalam permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak mengganggu teman - Mengembalikan mainan dan peralatan yang telah digunakan - Membereskan tempat duduk - Membuang sampah pada tempatnya 	Baik
		2	<p>Jika anak kurang dapat mentaati peraturan yang telah disepakati dalam permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak mengganggu teman - Mengembalikan mainan dan peralatan yang telah digunakan - Membereskan tempat duduk - Membuang sampah pada tempatnya 	Cukup

		1	<p>Jika anak tidak mau mentaati peraturan yang telah disepakati dalam permainan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tidak mengganggu teman - Mengembalikan mainan dan peralatan yang telah digunakan - Membereskan tempat duduk - Membuang sampah pada tempatnya. 	Kurang
5	Mau bekerjasama dengan teman	3	<p>Jika anak mau bekerjasama dengan teman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika mengerjakan tugas kelompok - Ketika membereskan kelas 	Baik
		2	<p>Jika anak kurang dapat bekerjasama dengan teman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika mengerjakan tugas kelompok - Ketika membereskan kelas 	Cukup
		1	<p>Jika anak tidak mau bekerjasama dengan teman</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ketika mengerjakan tugas kelompok - Ketika membereskan kelas 	Kurang

LAMPIRAN 3
RENCANA KEGIATAN HARIAN
(RKH)

Tabel 4. Kondisi Awal Keterampilan Sosial Anak Kelompok A3

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
2	Izz	✓			✓					✓	✓					✓	11	BSh
3	Agl			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
4	Aml		✓		✓			✓			✓			✓			14	BSh
5	Ge			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
6	Kkn			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
7	Cac		✓				✓			✓			✓			✓	6	MB
8	Ers			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
9	Fzn			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
10	Glh			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
11	Hfl			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
12	Rma	✓				✓			✓			✓			✓		11	BSh
13	Ny			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
14	Ihn			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
15	Tzm			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
16	Wwa			✓			✓		✓				✓			✓	6	MB
17	Vi			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
18	Rgl			✓		✓				✓			✓			✓	6	MB
19	Rdy			✓			✓		✓				✓			✓	6	MB
20	Rvn			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
21	Fhri			✓		✓				✓		✓				✓	7	MB
22	Ti			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
23	Tgr			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
24	Ymn		✓			✓		✓				✓			✓		11	BSh
Jumlah		2	3	19	2	4	18	2	3	19	2	3	19	1	2	21	153	
Rata-rata		0,08	0,12	0,79	0,08	0,16	0,75	0,08	0,12	0,75	0,08	0,12	0,79	0,04	0,08	0,79	6,37	
Persentase (%)		8%	12%	79%	8%	17%	75%	8%	12%	79%	8%	12%	79%	4%	8%	79%	64%	

Hasil Observasi Keterampilan Sosial Anak (Kondisi Awal)

No	Nama	Indikator Keterampilan Sosial														
		Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Jll	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai			Suka mengganggu teman, tidak mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan			Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas		
2	Izz	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
3	Agl	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai			Suka mengganggu teman, tidak mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan			Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas		
4	Aml	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
5	Ge	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai			Suka mengganggu teman, tidak mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan			Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas		
6	Kkn	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai			Suka mengganggu teman, tidak mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan			Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas		
7	Cac	Mau sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai			Suka mengganggu teman, tidak mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan			Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas		
8	Ers	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai			Suka mengganggu teman, tidak mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan			Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas		

		permainan			sampah sembarangan	
9	Fzn	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas
10	Glh	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas
11	Hfl	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas
12	Rma	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
13	Ny	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas
14	Ihn	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas
15	Tzm	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas
16	Wwa	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas
17	Vi	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas

		permainan				sampah sembarangan	
18	Rgl	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas	
19	Rdy	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas	
20	Rvn	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas	
21	Fhri	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas	
22	Ti	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas	
23	Tgr	Tidak sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Tidak mau bermain dengan siapa saja, tidak mau bermain sampai selesai	Suka mengganggu teman, tidak mau membereskanmainan dan alat kegiatan. Buang sampah sembarangan	Tidak mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, tidak mau membereskan kelas	
24	Ymn	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas	
Jumlah							
Rata-rata							
Persentase(%)							

Tabel 5. Hasil Observasi Siklus I/ Tindakan I/ Pertemuan 1

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
2	Izz	✓				✓			✓		✓				✓		12	BSH
3	Agl			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
4	Aml		✓		✓			✓				✓		✓			13	BSH
5	Ge			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
6	Kkn			✓			✓			✓			✓		✓		6	MB
7	Cac			✓			✓	✓					✓			✓	7	MB
8	Ers			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
9	Fzn			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
10	Glh			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
11	Hfl			✓			✓		✓				✓			✓	6	MB
12	Rma	✓			✓			✓				✓				✓	12	BSH
13	Ny			✓	✓				✓		✓				✓		11	BSH
14	Ihn			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
15	Tzm			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
16	Wwa			✓	✓					✓			✓		✓		8	MB
17	Vi			✓		✓				✓			✓			✓	6	MB
18	Rgl		✓				✓			✓			✓			✓	6	MB
19	Rdy			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
20	Rvn			✓			✓			✓	✓					✓	7	MB
21	Fhri			✓		✓			✓			✓			✓		9	MB
22	Ti			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
23	Tgr		✓				✓			✓			✓			✓	6	MB
24	Ymn		✓			✓		✓					✓	✓			11	BSH
Jumlah		2	4	18	4	3	17	4	4	16	3	3	18	2	5	17	170	
Rata-rata		0,08	0,16	0,75	0,16	0,12	0,70	0,16	0,16	0,66	0,12	0,12	0,75	0,08	0,20	0,70	7,1	
Persentase(%)		8%	17%	75%	17%	12%	71%	17%	17%	67%	12%	12%	75%	8%	21%	71%	68%	

Tabel 6. Hasil Observasi Siklus I/ Tindakan I/ Pertemuan 2

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
2	Izz	✓			✓				✓		✓				✓		13	BSh
3	Agl			✓		✓		✓					✓		✓		9	MB
4	Aml	✓			✓				✓			✓		✓			13	BSh
5	Ge		✓				✓			✓		✓				✓	7	MB
6	Kkn			✓		✓			✓				✓	✓			9	MB
7	Cac		✓				✓	✓			✓				✓		11	BSh
8	Ers			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
9	Fzn			✓			✓		✓			✓		✓			9	MB
10	Glh			✓		✓			✓				✓			✓	7	MB
11	Hfl			✓			✓	✓					✓			✓	7	MB
12	Rma		✓		✓					✓	✓				✓		11	BSh
13	Ny	✓					✓		✓			✓				✓	8	MB
14	Ihn			✓		✓			✓				✓			✓	7	MB
15	Tzm		✓				✓		✓		✓					✓	9	MB
16	Wwa			✓			✓	✓					✓	✓			9	MB
17	Vi		✓			✓				✓		✓			✓		9	MB
18	Rgl			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
19	Rdy			✓			✓			✓	✓			✓			9	MB
20	Rvn			✓		✓		✓				✓			✓		10	MB
21	Fhri			✓	✓			✓					✓			✓	9	MB
22	Ti			✓			✓			✓			✓			✓	5	BB
23	Tgr			✓			✓			✓			✓	✓			7	MB
24	Ymn	✓			✓				✓				✓		✓		11	BSh
Jumlah		4	5	15	5	6	13	6	6	12	5	6	13	6	6	12	204	
Rata-rata		0,16	0,20	0,62	0,20	0,25	0,54	0,25	0,25	0,50	0,20	0,25	0,54	0,25	0,25	0,50	8,5	
Persentase (%)		17%	21%	62%	21%	25%	54%	25%	25%	50%	21%	25%	54%	25%	25%	50%	85%	

Tabel 7. Hasil Observasi Siklus I/ Tindakan II/ Pertemuan 1

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll			✓			✓		✓			✓				✓	8	MB
2	Izz	✓					✓			✓		✓			✓		9	MB
3	Agl			✓			✓	✓			✓			✓			10	MB
4	Aml		✓			✓			✓				✓	✓			10	MB
5	Ge		✓			✓				✓		✓		✓			9	MB
6	Kkn		✓			✓			✓						✓		7	MB
7	Cac	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
8	Ers		✓			✓				✓			✓	✓			8	MB
9	Fzn			✓	✓					✓		✓				✓	8	MB
10	Glh			✓			✓		✓							✓	6	MB
11	Hfl			✓			✓	✓				✓				✓	8	MB
12	Rma		✓		✓					✓			✓	✓			10	MB
13	Ny	✓				✓			✓					✓			12	BSH
14	Ihn			✓			✓			✓		✓			✓		7	MB
15	Tzm			✓			✓		✓				✓	✓			8	MB
16	Wwa	✓			✓			✓				✓		✓			14	BSH
17	Vi		✓			✓			✓				✓	✓			12	BSH
18	Rgl			✓			✓			✓						✓	5	BB
19	Rdy			✓			✓	✓				✓		✓			10	MB
20	Rvn	✓			✓			✓					✓	✓			13	BSH
21	Fhri	✓			✓				✓		✓				✓		13	BSH
22	Ti			✓		✓				✓		✓				✓	7	MB
23	Tgr	✓			✓			✓				✓			✓		13	BSH
24	Ymn		✓		✓			✓			✓				✓		13	BSH
Jumlah		7	7	10	8	6	10	8	8	8	7	9	8	8	9	7	234	
Rata-rata		0,29	0,29	0,41	0,33	0,25	0,41	0,33	0,33	0,33	0,29	0,37	0,33	0,33	0,37	0,33	9,7	
Persentase (%)		29%	29%	42%	33%	25%	42%	33%	33%	33%	29%	37%	33%	33%	37%	29%	97%	

Tabel 8. Hasil Observasi Siklus I/ Tindakan II/ Pertemuan 2

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll		✓		✓			✓			✓			✓			14	BSH
2	Izz	✓			✓				✓		✓				✓		13	BSH
3	Agl		✓			✓				✓		✓		✓			10	MB
4	Aml			✓	✓				✓		✓				✓		11	BSH
5	Ge			✓			✓	✓							✓	✓	8	MB
6	Kkn		✓			✓				✓	✓			✓			11	BSH
7	Cac	✓			✓			✓				✓				✓	12	BSH
8	Ers		✓			✓			✓						✓	✓	8	MB
9	Fzn		✓		✓			✓			✓			✓			14	BSH
10	Glh			✓			✓			✓		✓				✓	6	MB
11	Hfl	✓				✓		✓				✓		✓			13	BSH
12	Rma	✓				✓			✓						✓	✓	10	MB
13	Ny	✓			✓				✓		✓			✓			14	BSH
14	Ihn			✓			✓		✓			✓				✓	7	MB
15	Tzm		✓			✓		✓				✓		✓			12	BSH
16	Wwa	✓			✓					✓				✓	✓		11	BSH
17	Vi		✓				✓		✓			✓			✓		9	MB
18	Rgl			✓		✓		✓			✓				✓		11	BSH
19	Rdy		✓			✓			✓		✓			✓			11	BSH
20	Rvn	✓			✓			✓				✓		✓			14	BSH
21	Fhri		✓		✓				✓		✓			✓	✓		13	BSH
22	Ti	✓					✓	✓				✓		✓			12	BSH
23	Tgr	✓				✓		✓			✓			✓			14	BSH
24	Ymn	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
Jumlah		10	9	5	10	9	5	11	9	4	11	9	4	12	8	4	273	
Rata-rata		0,41	0,37	0,20	0,41	0,37	0,20	0,45	0,37	0,20	0,45	0,37	0,16	0,50	0,33	0,16	11,3	
Persentase (%)		42%	37%	21%	42%	37%	21%	45%	37%	21%	45%	37%	17%	50%	33%	17%	11,37%	

Tabel 9. Hasil Observasi Siklus II/ Tindakan I/ Pertemuan 1

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll	✓				✓			✓	✓				✓			11	BSH
2	Izz	✓				✓			✓	✓				✓			12	BSH
3	Agl		✓		✓			✓				✓			✓		12	BSH
4	Aml	✓				✓		✓				✓		✓			14	BSH
5	Ge	✓				✓		✓			✓			✓			14	BSH
6	Kkn		✓		✓			✓			✓			✓			14	BSH
7	Cac	✓				✓		✓				✓		✓			13	BSH
8	Ers		✓		✓				✓						✓		12	BSH
9	Fzn		✓			✓		✓			✓			✓			13	BSH
10	Glh			✓			✓		✓				✓				6	MB
11	Hfl			✓			✓		✓				✓		✓		8	MB
12	Rma	✓			✓			✓				✓		✓			14	BSH
13	Ny		✓		✓			✓			✓			✓			14	BSH
14	Ihn			✓			✓		✓				✓			✓	6	MB
15	Tzm	✓			✓				✓			✓			✓		13	BSH
16	Wwa	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
17	Vi		✓		✓			✓				✓		✓			13	BSH
18	Rgl		✓		✓				✓		✓				✓		11	BSH
19	Rdy	✓			✓			✓				✓		✓			14	BSH
20	Rvn	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
21	Fhri	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
22	Ti	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
23	Tgr	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
24	Ymn	✓			✓			✓				✓		✓			14	BSH
Jumlah		14	7	3	15	6	3	16	5	3	14	8	2	16	6	2	303	
Rata-rata		0,58	0,29	0,12	0,62	0,25	0,12	0,66	0,20	0,12	0,58	0,33	0,80	0,66	0,25	0,08	12,62	
Persentase (%)		58%	29%	12%	62%	25%	12%	66%	21%	12%	58%	33%	8%	66%	25%	8%	12,6%	

Tabel 10. Hasil Observasi Siklus II/ Tindakan I/ Pertemuan 2

No	Nama	Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman			Skor	Kriteria
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		
1	Jll	✓			✓				✓				✓				13	BSH
2	Izz	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
3	Agl	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
4	Aml	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
5	Ge	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
6	Kkn	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
7	Cac	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
8	Ers	✓				✓		✓			✓			✓			14	BSH
9	Fzn	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
10	Glh			✓	✓			✓			✓					✓	11	BSH
11	Hfl	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
12	Rma	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
13	Ny	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
14	Ihn		✓				✓			✓			✓				8	MB
15	Tzm	✓			✓				✓			✓		✓			13	BSH
16	Wwa	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
17	Vi	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
18	Rgl	✓			✓			✓			✓				✓		14	BSH
19	Rdy		✓		✓			✓			✓			✓			14	BSH
20	Rvn	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
21	Fhri	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
22	Ti	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
23	Tgr	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
24	Ymn	✓			✓			✓			✓			✓			15	BSB
Jumlah		21	2	1	22	1	1	21	2	1	21	2	1	22	1	1	357	
Rata-rata		0,87	0,08	0,04	0,91	0,04	0,04	0,87	0,08	0,04	0,87	0,08	0,04	0,91	0,04	0,04	14,88	
Persentase (%)		87%	8%	4%	92%	4%	4%	87%	8%	4%	87%	8%	4%	92%	4%	4%	14,88%	

Hasil Observasi Keterampilan Sosial Anak (Kondisi Akhir)

No	Nama	Indikator Keterampilan Sosial														
		Sabar menunggu giliran			Berbagi dengan teman			Bergabung bermain dengan teman			Mentaati aturan yang telah disepakati			Bekerjasama dengan teman		
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1
1	Jll	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
2	Izz	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
3	Agl	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
4	Aml	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
5	Ge	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
6	Kkn	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
7	Cac	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
8	Ers	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		
9	Fzn	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan			Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan			Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai			Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya			Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas		

10	Glh	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
11	Hfl	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
12	Rma	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
13	Ny	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
14	Ihn	Kurang sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Tidak mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Belum mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Masih suka mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
15	Tzm	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
16	Wwa	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
17	Vi	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
18	Rgl	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
19	Rdy	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
20	Rvn	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas

		alat permainan			sampah ditempatnya	
21	Fhri	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
22	Ti	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
23	Tgr	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
24	Ymn	Sabar saat akan masuk kelas, memilih kegiatan, berwudlu, menggunakan alat permainan	Mau berbagi makanan, tempat duduk, alat kegiatan	Mau bermain dengan siapa saja, mau bermain sampai selesai	Tidak mengganggu teman, mau membereskan mainan dan alat kegiatan. Buang sampah ditempatnya	Mau bekerjasama dalam kegiatan kelompok, mau membereskan kelas
Jumlah						
Rata-rata						
Persentase(%)						

LAMPIRAN 4
RANCANGAN SKENARIO

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A3

Hari/ Tanggal : Senin/ 09 Juni 2014

Semester/ Minggu : II/XVI

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam

Kegiatan : Bermain peran “Gunung Meletus”

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
	<p>Pesona pagi (07.30-07.45)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di depan kelas • Mengucapkan Janji TK • Masuk kelas 			
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) • Mengenal rukun islam (PAI) • Menangkap bola kecil dengan dua tangan (FMK.9) 	<p>Kegiatan Awal (07.45-08.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum belajar dan salam • Bercakap-cakap tentang rukun islam kemudian menyanyi lagu “Rukun Islam” • Menangkap bola kecil dengan dua tangan 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Bola tenis 	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Mau menolong teman (NAM.13) • Berterimakasih bila memperoleh sesuatu (NAM.17) • Menceritakan kembali suatu informasi 	<p>Kegiatan Inti (08.30-09.30)</p> <p>Penataan lingkungan main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran <p>Kegiatan sebelum main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak duduk melingkar, guru menyampaikan pijakan khusus cara bermain peran di setiap tempat main dan 	<ul style="list-style-type: none"> • Kentongan • TOA • Kursi • Meja • Baju • Tas 	<p>Observasi</p>	

<p>berdasarkan ingatannya (K.5)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi secara sederhana (B.8) • Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu (B.20) • Mau bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan kegiatan (Sosem.12) 	<p>aturan dalam bermain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan alat-alat main yang akan digunakan. • Guru menentukan peran yang akan dimainkan kemudian mempersilahkan anak menempati tempat main <p>Kegiatan saat main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat maian 1: Warga yang sedang tidur di rumah Anak melakukan kegiatan peran sebagai warga yang sedang tidur lelap di rumah • Tempat maian 2: Warga yang sedang ronda Anak berperan sebagai warga yang sedang ronda malam • Tempat maian 3: Tim SAR yang akan membuat tenda pengungsian Anak berperan sebagai tim SAR yang sedang membuat tenda pengungsian. • Tempat maian 4: Sopir truk yang siap mengantar warga ke pengungsian Anak berperan sebagai sopir truk yang siap mengantar para pengungsi ke posko pengungsian. <p>Kegiatan setelah main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pengalaman anak setelah bermain peran gunung meletus. 			
	<p>Istirahat (09.30-10.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdo'a sebelum makan 			

	<ul style="list-style-type: none"> • Makan bersama • Berdo'a sesudah makan • Kegiatan bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Piring, sendok, gelas, lap • APE luar 		
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) 	Kegiatan Akhir (10.00-11.00) <ul style="list-style-type: none"> • Iqro • Bahasa arab • Informasi • Berdo'a selesai belajar, salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku iqro 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	

Mengetahui

Kepala TKIT Al-Muhajirin



Sus Aniyah, A.Ma

NIP.19691203 200801 2 015

Sawangan, 07 Juni 2014

Guru kelas A3

Rindaryati, SE

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A3

Hari/ Tanggal : Selasa/ 10 Juni 2014

Semester/ Minggu : II/XVI

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam

Kegiatan : Bermain peran “Di posko pengungsian”

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
	<p>Pesona pagi (07.30-07.45)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di depan kelas • Mengucapkan Janji TK • Masuk kelas 			
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) • Mengenal nama-nama malaikat (PAI) • Senam fantasi bentuk meniru (FMK.1) 	<p>Kegiatan Awal (07.45-08.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum belajar dan salam • Bercakap-cakap tentang nama-nama malaikat kemudian menyanyi lagu “10 Malaikat” • Senam fantasi meniru pohon tertiu angin 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Anak 	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Mau menolong teman (NAM.13) • Berterimakasih bila memperoleh sesuatu (NAM.17) • Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya 	<p>Kegiatan Inti (08.30-09.30)</p> <p>Penataan lingkungan main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran <p>Kegiatan sebelum main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak duduk melingkar, guru menyampaikan pijakan khusus cara bermain peran di setiap tempat main dan aturan dalam bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mainan alat kesehatan • Masker • Mainan masak-masakan • Ember 	<p>Observasi</p>	

<p>(K.5)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi secara sederhana (B.8) • Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu (B.20) • Mau bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan kegiatan (Sosem.12) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan alat-alat main yang akan digunakan. • Guru menentukan peran yang akan dimainkan kemudian mempersilahkan anak menempati tempat main <p>Kegiatan saat main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat maian 1: Posko pengungsian Anak berperan sebagai warga yang sedang berada di tenda pengungsian • Tempat maian 2: Posko kesehatan Anak berperan sebagai warga yang sedang sakit kemudian periksa di posko kesehatan • Tempat maian 3: dapur umum Anak berperan sebagai warga yang sedang memasak di dapur umum kemudian membagi makanan kepada para pengungsi. • Tempat maian 4: tempat MCK Anak berperan sebagai warga yang sedang antri di tempat mandi umum. <p>Kegiatan setelah main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pengalaman anak setelah bermain peran kegiatan di posko pengungsian. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gayung • Tikar • Selimut 		
	<p>Istirahat (09.30-10.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdo'a sebelum makan • Makan bersama 	<ul style="list-style-type: none"> • Piring, sendok, 		

	<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sesudah makan • Kegiatan bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • gelas, lap • APE luar 		
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) 	Kegiatan Akhir (10.00-11.00) <ul style="list-style-type: none"> • Iqro • Bahasa arab • Informasi • Berdo'a selesai belajar, salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku iqro 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	

Mengetahui


Kepala TKIT Al-Muhajirin



Susi Ainiyah, A.Ma
NIP.19691203 200801 2 015

Sawangan, 09 Juni 2014

Guru kelas A3



Rinaryati, SE

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A3

Hari/ Tanggal : Rabu/ 11 Juni 2014

Semester/ Minggu : II/XVI

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam

Kegiatan : Bermain peran “Berkunjung ke posko pengungsian”

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
	Pesona pagi (07.30-07.45) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di depan kelas • Mengucapkan Janji TK • Masuk kelas 			
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) • Mengenal nama-nama Nabi (PAI) • Meloncat dari ketinggian 20-30 cm (FMK.6) 	Kegiatan Awal (07.45-08.30) <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum belajar dan salam • Bercakap-cakap tentang nama-nama nabi kemudian menyanyikan lagu “Nama-nama Nabi” • Meloncat dari atas kursi setinggi 30 cm 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Kursi 	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> • Mau menolong teman (NAM.13) • Berterimakasih bila memperoleh sesuatu (NAM.17) • Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya 	Kegiatan Inti (08.30-09.30) Penataan lingkungan main <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran Kegiatan sebelum main <ul style="list-style-type: none"> • Anak duduk melingkar, guru menyampaikan pijakan khusus cara bermain peran di setiap tempat main dan aturan dalam bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pakaian • Masker • Kardus • Meja 	Observasi	

<p>(K.5)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi secara sederhana (B.8) • Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu (B.20) • Mau bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan kegiatan (Sosem.12) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan alat-alat main yang akan digunakan. • Guru mengajak anak berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan kemudian mempersilahkan anak menempati tempat main <p>Kegiatan saat main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat maian 1: Posko pengungsian Anak berperan sebagai warga yang sedang berada di tenda pengungsian • Tempat maian 2: Posko pengumpulan bantuan Anak berperan sebagai warga yang sedang mengumpulkan bantuan untuk diberikan kepada para pengungsi • Tempat maian 3: Sopir kendaraan Anak berperan sebagai sopir kendaraan yang akan mengantarkan bantuan kepada para pengungsi. • Tempat maian 4: Wartawan Anak berperan sebagai wartawan yang sedang meliput masyarakat yang sedang memberikan bantuan. • Tempat main 5: Tempat bermain Anak-anak bermain di posko pengungsian <p>Kegiatan setelah main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pengalaman anak setelah bermain peran kegiatan berkunjung ke posko pengungsian. 			
---	---	--	--	--

	Istirahat (09.30-10.00) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdo'a sebelum makan • Makan bersama • Berdo'a sesudah makan • Kegiatan bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Piring, sendok, gelas, lap • APE luar 		
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) 	Kegiatan Akhir (10.00-11.00) <ul style="list-style-type: none"> • Iqro • Bahasa arab • Informasi • Berdo'a selesai belajar, salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku iqro 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	

Mengetahui



Kepala TKIT Al-Muhajirin

Sus Ainiyah, A.Ma

NIP.19691203 200801 2 015

Sawangan, 10 Juni 2014

Guru kelas A3

Rindaryati, SE

RENCANA KEGIATAN HARIAN SENTRA PERAN

Kelompok : A3

Hari/ Tanggal : Kamis/ 12 Juni 2014

Semester/ Minggu : II/XVI

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam

Kegiatan : Bermain peran “Kembali dari pengungsian”

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
	<p>Pesona pagi (07.30-07.45)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di depan kelas • Mengucapkan Janji TK • Masuk kelas 			
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo’a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) • Mengenal Asmaul Husna (PAI) • Merayap dengan berbagai variasi (FMK.5) 	<p>Kegiatan Awal (07.45-08.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo’a sebelum belajar dan salam • Bercakap-cakap tentang sifat-sifat Allah kemudian menyanyi lagu “Asmaul Husna” • Merayap di bawah meja 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Meja 	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Mau menolong teman (NAM.13) • Berterimakasih bila memperoleh sesuatu (NAM.17) • Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya 	<p>Kegiatan Inti (08.30-09.30)</p> <p>Penataan lingkungan main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran <p>Kegiatan sebelum main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak duduk melingkar, guru menyampaikan pijakan khusus cara bermain peran di setiap tempat main dan aturan dalam bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Sapu • Masker • Sulak • Ember • Tempat sampah • Serok 	<p>Observasi</p>	

<p>(K.5)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi secara sederhana (B.8) • Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu (B.20) • Mau bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan kegiatan (Sosem.12) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan alat-alat main yang akan digunakan. • Guru mengajak anak berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan kemudian mempersilahkan anak menempati tempat main <p>Kegiatan saat main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat maian 1: Rumah Anak berperan sebagai warga yang sedang membersihkan rumah • Tempat maian 2: Jalan Anak berperan sebagai warga yang sedang membersihkan jalan • Tempat maian 3: Selokan Anak berperan sebagai warga yang sedang membersihkan selokan. • Tempat maian 4: Masjid Anak berperan sebagai warga yang sedang membersihkan masjid <p>Kegiatan setelah main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pengalaman anak setelah bermain peran kegiatan setelah pulang dari posko pengungsian. 	<p>sampah</p> <ul style="list-style-type: none"> • Wangkil 		
	<p>Istirahat (09.30-10.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdo'a sebelum makan • Makan bersama • Berdo'a sesudah makan • Kegiatan bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Piring, sendok, gelas, lap • APE luar 		

<ul style="list-style-type: none"> Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) 	Kegiatan Akhir (10.00-11.00) <ul style="list-style-type: none"> Iqro Bahasa arab Informasi Berdo'a selesai belajar, salam 	<ul style="list-style-type: none"> Buku iqro 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi 	
--	--	---	---	--

Mengetahui

Kepala TKIT Al-Muhajirin



Siti Ainiyah, A.Ma

NIP.19691203 200801 2 015

Sawangan, 11 Juni 2014

Guru kelas A3

Rinaryati, SE

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A3

Hari/ Tanggal : Senin/ 16 Juni 2014

Semester/ Minggu : II/XVII

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam

Kegiatan : Bermain peran “Banji lahar dingin”

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
	<p>Pesona pagi (07.30-07.45)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di depan kelas • Mengucapkan Janji TK • Masuk kelas 			
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) • Mengenal rukun iman (PAI) • Memanjat, bergelantung dan berayun (FMK.4) 	<p>Kegiatan Awal (07.45-08.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum belajar dan salam • Bercakap-cakap tentang rukun iman kemudian menyanyi lagu “Rukun Iman” • Memanjat, bergelantung dan berayun di papan titian 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Papan titian 	<p>Observasi</p> <p>Unjuk kerja</p>	
<ul style="list-style-type: none"> • Mau menolong teman (NAM.13) • Berterimakasih bila memperoleh sesuatu (NAM.17) • Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya 	<p>Kegiatan Inti (08.30-09.30)</p> <p>Penataan lingkungan main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran <p>Kegiatan sebelum main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anak duduk melingkar, guru menyampaikan pijakan khusus cara bermain peran di setiap tempat main dan aturan dalam bermain. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mobil-mobilan • Boneka • Alat masak-masakan • Kursi • Meja 	<p>Observasi</p>	

<p>(K.5)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi secara sederhana (B.8) • Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu (B.20) • Mau bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan kegiatan (Sosem.12) 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan alat-alat main yang akan digunakan. • Guru menentukan peran yang akan dimainkan kemudian mempersilahkan anak menempati tempat main <p>Kegiatan saat main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat maian 1: Penambangan pasir Anak melakukan kegiatan peran sebagai warga yang sedang menambang pasir • Tempat maian 2: Sopir truk Anak berperan sebagai sopir truk yang akan mengangkut pasir • Tempat maian 3: Tim SAR Anak berperan sebagai tim SAR yang bertugas menolong warga yang terkena bencana banjir lahar dingin • Tempat maian 4: Warga Anak berperan sebagai warga yang terjebak banjir lahar dingin. <p>Kegiatan setelah main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pengalaman anak setelah bermain peran banjir lahar dingin 	<ul style="list-style-type: none"> • Bombiq • Miniset • Balok • Peluit 		
	<p>Istirahat (09.30-10.00)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdo'a sebelum makan • Makan bersama • Berdo'a sesudah makan • Kegiatan bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Piring, sendok, gelas, lap • APE luar 		
	<p>Kegiatan Akhir (10.00-11.00)</p>			

<ul style="list-style-type: none"> Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) 	<ul style="list-style-type: none"> Iqro Bahasa arab Informasi Berdo'a selesai belajar, salam 	<ul style="list-style-type: none"> Buku iqro 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi 	
--	--	---	---	--

Mengetahui

Kepala TKIT Al-Muhajirin



Ainiyah, A.Ma

NIP.19691203 200801 2 015

Sawangan, 14 Juni 2014

Guru kelas A3

Rindaryati, SE

RENCANA KEGIATAN HARIAN

Kelompok : A3

Hari/ Tanggal : Selasa/ 17 Juni 2014

Semester/ Minggu : II/XVII

Waktu : 07.30-11.00 WIB

Tema/ Sub Tema : Alam Semesta/ Gejala Alam

Kegiatan : Bermain peran “Membantu korban banjir lahar dingin”

INDIKATOR	KEGIATAN PEMBELAJARAN	ALAT/ SUMBER BELAJAR	PENILAIAN PERKEMBANGAN ANAK	
			ALAT	HASIL
	Pesona pagi (07.30-07.45) <ul style="list-style-type: none"> • Berbaris di depan kelas • Mengucapkan Janji TK • Masuk kelas 			
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) • Mengenal huruf-huruf hijaiyah (PAI) • Berlari kemudian meloncat dengan seimbang tanpa jatuh (FMK.7) 	Kegiatan Awal (07.45-08.30) <ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum belajar dan salam • Bercakap-cakap tentang huruf-huruf hijaiyah kemudian menyanyikan lagu “A BA TA TSA ” • Berlari kemudian meloncat ke dalam simpai 	<ul style="list-style-type: none"> • Anak • Simpai 	Observasi Unjuk kerja	
<ul style="list-style-type: none"> • Mau menolong teman (NAM.13) • Berterimakasih bila memperoleh sesuatu (NAM.17) 	Kegiatan Inti (08.30-09.30) Penataan lingkungan main <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyiapkan alat yang akan digunakan untuk kegiatan bermain peran Kegiatan sebelum main <ul style="list-style-type: none"> • Anak duduk melingkar, guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Potongan kertas • Boneka • Payung 	servasi	

<ul style="list-style-type: none"> • Menceritakan kembali suatu informasi berdasarkan ingatannya (K.5) • Menjawab pertanyaan tentang keterangan/informasi secara sederhana (B.8) • Menyebutkan berbagai bunyi atau suara tertentu (B.20) • Mau bekerjasama dalam kelompok dalam melakukan kegiatan (Sosem.12) 	<p>menyampaikan pijakan khusus cara bermain peran di setiap tempat main dan aturan dalam bermain.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memperkenalkan alat-alat main yang akan digunakan. • Guru mengajak anak berdiskusi tentang peran yang akan dimainkan kemudian mempersilahkan anak menempati tempat main <p>Kegiatan saat main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tempat maian 1: Posko pengungsian Anak berperan sebagai warga yang berada di posko pengungsian • Tempat maian 2: Posko bantuan pengungsi Anak berperan sebagai tim SAR yang membantu warga dengan memberi bantuan berupa makanan, minuman, baju-baju pantas pakai kepada para pengungsi di posko pengungsian • Tempat maian 3: dapur umum Anak berperan sebagai warga yang sedang memasak di dapur umum kemudian membagi makanan kepada para pengungsi. • Tempat maian 4: tempat MCK Anak berperan sebagai warga yang sedang antri di tempat mandi umum. <p>Kegiatan setelah main</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengajak anak duduk melingkar dan menanyakan pengalaman anak setelah bermain peran kegiatan di posko 	<ul style="list-style-type: none"> • Menara pelangi bulat • Peluit 		
---	--	--	--	--

	pengungsian.			
	Istirahat (09.30-10.00) <ul style="list-style-type: none"> • Cuci tangan • Berdo'a sebelum makan • Makan bersama • Berdo'a sesudah makan • Kegiatan bermain bebas 	<ul style="list-style-type: none"> • Piring, sendok, gelas, lap • APE luar 		
<ul style="list-style-type: none"> • Berdo'a sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan sesuai dengan keyakinannya (NAM.8) 	Kegiatan Akhir (10.00-11.00) <ul style="list-style-type: none"> • Iqro • Bahasa arab • Informasi • Berdo'a selesai belajar, salam 	<ul style="list-style-type: none"> • Buku iqro 	<ul style="list-style-type: none"> • Observasi 	

Mengetahui

Kepala TKIT Al-Muhajirin



Ainiyah, A.Ma

NIP.19691203 200801 2 015

Sawangan, 16 Juni 2014

Guru kelas A3

Rindaryati, SE

LAMPIRAN 5
FOTO KEGIATAN

RANCANGAN SKENARIO 1

- a. Kemampuan yang diharapkan dicapai
 - 1) Sabar menunggu giliran
 - 2) Mau berbagi dengan teman
 - 3) Mau bergabung bermain dengan teman
 - 4) Mentaati aturan yang telah disepakati
 - 5) Mau bekerjasama dengan teman
- b. Metode/ Tehnik : Bermain peran
- c. Alat peraga : Alat-alat yang sesuai dengan yang diperlukan
- d. Langkah-langkah pelaksanaan:
 - 1) Guru menyediakan alat yang diperlukan.
 - 2) Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki anak.
 - 3) Anak diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan keinginannya.
 - 4) Anak-anak memainkan peran dengan cara dan percakapannya sendiri.
- e. Skenario kegiatan bermain peran 1.

GUNUNG MELETUS

Saat ini gunung Merapi dalam status siaga. Masyarakat desa Krogowanan selalu diingatkan untuk meningkatkan kewaspadaan jika sewaktu-waktu gunung Merapi meletus. Untuk itu kegiatan ronda malam ditingkatkan.

Pada suatu malam, ada pemberitahuan dari aparat desa, bahwa semua penduduk desa Krogowanan harus segera mengungsi karena status Merapi ditingkatkan menjadi awas Merapi. Para penjaga ronda malam segera membunyikan kentongan untuk membangunkan para warga yang sedang tertidur lelap. Mendengar suara kentongan yang dipukul bertalu-talu, warg desa krogowanan terbangun dan tergesa-gesa meninggalkan rumah untuk mengungsi di tempat yang aman. Mereka berusaha membawa barang yang dimilikinya. Warga desa saling berdesakan untuk menaiki truk yang akan membawa mereka ke posko pengungsian. Karena tidak sabar dan saling berdesakan , ada beberapa orang yang terjatuh sehingga kakinya terluka. Tim SAR yang berusaha membantu warga berusaha untuk mengobati warga yang terluka.

RANCANGAN SKENARIO 2

- a. Kemampuan yang diharapkan dicapai
 - 1) Sabar menunggu giliran
 - 2) Mau berbagi dengan teman
 - 3) Mau bergabung bermain dengan teman
 - 4) Mentaati aturan yang telah disepakati
 - 5) Mau bekerjasama dengan teman
- b. Metode/ Tehnik : Bermain peran
- c. Alat peraga : Alat-alat yang sesuai dengan yang diperlukan
- d. Langkah-langkah pelaksanaan:
 - 1) Guru menyediakan alat yang diperlukan.
 - 2) Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki anak.
 - 3) Anak diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan keinginannya.
 - 4) Anak-anak memainkan peran dengan cara dan percakapannya sendiri.
- e. Skenario kegiatan bermain peran 2.

DI POSKO PENGUNGSIAN

Meletusnya gunung Merapi membuat desa Krogowan porak poranda. Banyak pohon yang hangus karena awan panas gunung Merapi, aliran listrik terputus, hewan ternak banyak yang mati dan rumah-rumah penduduk banyak mengalami kerusakan. Oleh karena itu warga desa Krogowan memutuskan untuk tinggal di posko pengungsian. Para warga tinggal di tenda-tenda pengungsian yang dibuat oleh tim SAR bersama ABRI. Kehidupan di pengungsian tentu sangat berbeda dengan ketika berada di rumah sendiri. Mereka harus tidur beralaskan tikar, mau mandi harus antri. Di posko pengungsian telah disediakan dapur umum. Meskipun mereka tidak harus memasak sendiri, namun mereka harus rela mengantri jika mau makan. Namun begitu, meskipun di pengungsian, anak-anak tetap riang gembira bermain bersama teman-temannya.

RANCANGAN SKENARIO 3

- a. Kemampuan yang diharapkan dicapai
 - 1) Sabar menunggu giliran
 - 2) Mau berbagi dengan teman
 - 3) Mau bergabung bermain dengan teman
 - 4) Mentaati aturan yang telah disepakati
 - 5) Mau bekerjasama dengan teman
- b. Metode/ Tehnik : Bermain peran
- c. Alat peraga : Alat-alat yang sesuai dengan yang diperlukan
- d. Langkah-langkah pelaksanaan:
 - 1) Guru menyediakan alat yang diperlukan.
 - 2) Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki anak.
 - 3) Anak diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan keinginannya.
 - 4) Anak-anak memainkan peran dengan cara dan percakapannya sendiri.
- e. Skenario kegiatan bermain peran 3.

BERKUNJUNG KE POSKO PENGUNGSIAN

Setelah gunung Merapi meletus, banyak warga yang mengungsi untuk menyelamatkan diri dan keluarganya. Meletusnya gunung Merapi banyak diberitakan oleh media massa, baik cetak maupun elektronik. Setelah melihat tayangan di televisi, banyak masyarakat yang ingin membantu para pengungsi. Salah satunya adalah warga desa Mertoyudan. Mereka mengumpulkan pakaian pantas pakai, bahan makanan serta obat-obatan untuk disumbangkan. Setelah semua bantuan terkumpul mereka berangkat ke posko pengungsian. Setelah sampai di posko pengungsian mereka disambut antusias oleh para pengungsi. Para pengungsi mengucapkan terimakasih karena telah mendapat bantuan.

RANCANGAN SKENARIO 4

- a. Kemampuan yang diharapkan dicapai
 - 1) Sabar menunggu giliran
 - 2) Mau berbagi dengan teman
 - 3) Mau bergabung bermain dengan teman
 - 4) Mentaati aturan yang telah disepakati
 - 5) Mau bekerjasama dengan teman
- b. Metode/ Tehnik : Bermain peran
- c. Alat peraga : Alat-alat yang sesuai dengan yang diperlukan
- d. Langkah-langkah pelaksanaan:
 - 1. Guru menyediakan alat yang diperlukan.
 - 2. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki anak.
 - 3. Anak diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan keinginannya.
 - 4. Anak-anak memainkan peran dengan cara dan percakapannya sendiri.
- e. Skenario kegiatan bermain peran 4.

KEMBALI DARI PENGUNGSIAN

Setelah kondisi gunung Merapi dinyatakan aman, warga desa Krogowanan pulang ke rumah masing-masing. Setelah sampai dirumah, warga desa segera bergotong royong untuk membersihkan rumah mereka, ada yang membersihkan debu, ada yang memperbaiki genteng, ada yang memperbaiki saluran air bersih, ada pula yang memotong pohon-pohon yang tumbang. Mereka bekerjasama membersihkan lingkungan sekitar agar dapat segera menempati rumah mereka, hidup rukun damai seperti sediakala.

RANCANGAN SKENARIO 5

- a. Kemampuan yang diharapkan dicapai
 - 1) Sabar menunggu giliran
 - 2) Mau berbagi dengan teman
 - 3) Mau bergabung bermain dengan teman
 - 4) Mentaati aturan yang telah disepakati
 - 5) Mau bekerjasama dengan teman
- b. Metode/ Tehnik : Bermain peran
- c. Alat peraga : Alat-alat yang sesuai dengan yang diperlukan
- d. Langkah-langkah pelaksanaan:
 - 1. Guru menyediakan alat yang diperlukan.
 - 2. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki anak.
 - 3. Anak diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan keinginannya.
 - 4. Anak-anak memainkan peran dengan cara dan percakapannya sendiri.
- e. Skenario kegiatan bermain peran 5.

BANJIR LAHAR DINGIN

Setelah gunung merapi meletus, warga segera kembali pulang ke rumah masing-masing. Aktivitas warga mulai normal seperti sediakala. Setelah gunung merapi meletus, banyak warga yang mencari nafkah dengan cara mencari pasir dan batu di sungai Pabelan. Ada yang menggunakan alat manual dan juga yang menggunakan kendaraan bego. Setelah gunung merapi meletus ternyata ada ancaman lain yang mengintai yaitu banjir lahar dingin. Para pencari pasir sudah diingatkan agar tidak mencari pasir dulu karena dikhawatirkan akan terjadi banjir lahar dingin, namun banyak warga yang tidak mengindahkan himbauan tersebut. Pada suatu hari, banjir lahar dingin betul-betul datang menerjang, banyak pohon, batu besar bahkan rumah hanyut terbawa banjir, warga yang sedang mencari pasir lari pontang panting untuk menyelamatkan diri. Tim SAR segera membantu warga untuk mengungsi karena rumah mereka diterjang banjir lahar dingin.

RANCANGAN SKENARIO 6

- a. Kemampuan yang diharapkan dicapai
 - 1) Sabar menunggu giliran
 - 2) Mau berbagi dengan teman
 - 3) Mau bergabung bermain dengan teman
 - 4) Mentaati aturan yang telah disepakati
 - 5) Mau bekerjasama dengan teman
- b. Metode/ Tehnik : Bermain peran
- c. Alat peraga : Alat-alat yang sesuai dengan yang diperlukan
- d. Langkah-langkah pelaksanaan:
 - 1. Guru menyediakan alat yang diperlukan.
 - 2. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dan peran yang dikehendaki anak.
 - 3. Anak diberi kesempatan untuk bermain peran sesuai dengan keinginannya.
 - 4. Anak-anak memainkan peran dengan cara dan percakapannya sendiri.
- e. Skenario kegiatan bermain peran 6.

DI POSKO PENGUNGSIAN BANJIR LAHAR DINGIN

Karena bencana banjir lahar dingin yang menerjang, banyak penduduk yang kehilangan tempat tinggal, ada yang hanyut terbawa banjir bahkan ada juga yang rumahnya kemasukan pasir sehingga tidak bisa ditempati lagi. Karena itu warga yang rumahnya tidak bisa ditempati lagi akhirnya berangkat mengungsi. Di tempat pengungsian kali ini berbeda dengan posko pengungsian pada saat gunung merapi meletus. Jika saat gunung merapi meletus, warga mengungsi di tenda-tenda pengungsian maka kali ini warga disediakan hunian sementara karena tidak jelas sampai kapan mereka harus mengungsi. Di posko pengungsian yang baru, banyak relawan yang membantu para pengungsi, ada yang memasak, menyediakan tempat MCK maupun menyediakan tempat pemeriksaan kesehatan bagi warga yang kesehatannya terganggu. Para warga harus bersabar ketika tinggal di posko pengungsian karena mereka harus mengantri jika harus makan, mandi maupun periksa. Namun demikian warga tidak mengeluh karena keterbatasan sarana yang ada bahkan mereka selalu bekerjasama dalam mengerjakan segala hal.

LAMPIRAN 6
FOTO KEGIATAN

FOTO SIKLUS I TINDAKAN 1



Guru sedang member pijakan main



Anak berperan sebagai warga yang sedang tidur



Anak berperan sebagai penjaga keamanan yang sedang ronda malam memberitahu penduduk agar segera mengungsi



Anak berperan sebagai warga yang bersiap-siap akan mengungsi



Anak berperan sebagai warga yang akan berangkat mengungsi naik truk

FOTO SIKLUS I TINDAKAN 2



Guru member pijakan main peran yang akan dilaksanakan



Anak berperan sebagai warga yang berada di posko pengungsian



Anak berperan sebagai pengungsi yang sedang antri pemeriksaan kesehatan



Anak sedang bermain peran sebagai warga yang sedang memasak di posko pengungsian untuk para pengungsi



Anak sedang bermain peran sebagai warga yang sedang antri ke kamar mandi



Anak berperan sebagai warga yang sedang mandi

FOTO SIKLUS I TINDAKAN 3



Anak sedang berperan sebagai warga di posko pengungsian



Anak berperan sebagai warga yang mengumpulkan bantuan untuk para pengungsi



Anak bermain peran sebagai wartawan



Anak berperan sebagai sopir truk yang akan membawa bantuan

FOTO SIKLUS I TINDAKAN 4



Guru menyampaikan pijakan main yang akan dilaksanakan



Anak bermain peran sebagai warga pulang dari pengungsian



Anak bermain peran sebagai warga yang akan membersihkan masjid



Anak bermain peran sebagai warga sedang membersihkan selokan

FOTO SIKLUS I TINDAKAN 4



Anak-anak sedang bermain peran sebagai warga yang sedang bekerjasama membersihkan rumah

FOTO SIKLUS II TINDAKAN 1



Anak anak sedang bermain peran mikro “Banjir lahar dingin”

FOTO SIKLUS II TINDAKAN 1



Anak anak sedang bermain peran mikro “Posko pengungsian banjir lahar dingin”

LAMPIRAN 7
SURAT KETERANGAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax. (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : *4151* /UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

9 Juni 2014

Yth. Kepala TKIT Al-Muhajirin Sawangan
Magelang Jawa Tengah

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Pra Sekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Sus 'Ainiyah
NIM : 10111247022
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Anak Usia Dini/PPSD
Alamat : Kiyudan Sawangan Magelang

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang
Subyek : Anak Usia Dini Kelompok A
Obyek : Ketrampilan Sosial melalui Bermain Peran
Waktu : Juni-Agustus 2014
Judul : Peningkatan Ketrampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan Bermain Peran di TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang

Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 0017

- Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
 2. Wakil Dekan I FIP
 3. Ketua Jurusan PPSD FIP
 4. Kabag TU
 5. Kasubbag Pendidikan FIP
 6. Mahasiswa yang bersangkutan
- Universitas Negeri Yogyakarta

TAMAN KANAK-KANAK ISLAM TERPADU
“AL-MUHAJIRIN”
Alamat: Jenawi Krogowan Sawangan Magelang

SURAT KETERANGAN

Nomor : 093/TKIT/VI/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sus 'Ainiyah, A. Ma
NIP : 19691203 200801 2 015
Jabatan : Kepala TK
Instansi : TKIT Al-Muhajirin Sawangan Magelang

Menerangkan bahwa :

Nama : Sus 'Ainiyah
NIM : 10111247022
Program Studi : PG PAUD
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri
Yogyakarta
Judul Skripsi : Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun
Melalui Kegiatan Bermain Peran di TKIT Al-Muhajirin
Sawangan Magelang

Telah melaksanakan penelitian di TKIT Al-Muhajirin Sawangan pada bulan Juni 2014.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sawangan, 19 Juni 2014

Kepala TKIT Al-Muhajirin



Sus 'Ainiyah, A. Ma

NIP. 19691203 200801 2 015