

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI BERMAIN PERAN DI TAMAN KANAK-KANAK ALIFIA SAMARINDA

Eniyawati¹, Arbayah², Hasbi Sjamsir³
 Universitas Mulawarman
 e-mail: ennysmd453@gmail.com, sjamsirhasbi@yahoo.com

Abstrak

The background of the study is due to the lack of social skills of children in terms of mutual respect, mutual help and unwilling to join their groups. This is due to a lack of creativity or variety in delivering learning. The learning approach is important and determines the success or failure of the learning process. This approach can be done by playing. One method that can be used is through role playing. The design of this study is Classroom Action Research (PTK). The steps in this study are planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 13 children of group B. The purpose of this study was to improve social skills through role play in Alifia Samarinda Kindergarten. Research data were obtained from the collection of instruments through RPPM, RPPH, teacher observation sheets, child observation sheets. Data analysis techniques with descriptive qualitative and quantitative. Indicators of aspects of achievement are mutual respect, caring and willing to help if asked for help, an attitude that can adjust. With the assessment category using a score of 1 Undeveloped (BB), score 2 Starting to Develop (MB), score 3 Developing as Expected (BSH) and score 4 Very Good Developing (BSB). The design of this study is Classroom Action Research (PTK). The steps in this study are planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of the study were 13 children of group B. The purpose of this study was to improve social skills through role play in Alifia Samarinda Kindergarten. Research data were obtained from the collection of instruments through RPPM, RPPH, teacher observation sheets, child observation sheets. Data analysis techniques with descriptive qualitative and quantitative. Indicators of aspects of achievement are mutual respect, caring and willing to help if asked for help, an attitude that can adjust. With the assessment category using a score of 1 Undeveloped (BB), score 2 Starting to Develop (MB), score 3 Developing as Expected (BSH) and score 4 Very Good Developing (BSB).

Keywords: Social Child, Role Play

PENDAHULUAN

Pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak adalah sebagai berikut: Kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan

sosial, simpati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, perilaku kelekatan (Ali Nugraha:2006) Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam

hubungan sosial dan untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orang tua, saudara, teman sebaya ataupun orang dewasa lainnya.

Dalam meningkatkan perkembangan aspek sosial anak TK sering mengalami hambatan-hambatan atau kendala dan bermain peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan kreativitas, tahap ingatan, kerja sama kelompok, perbendaharaan kata yang sudah dimiliki, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan pengambilan sudut pandang spasial, keterampilan sudut pandang afeksi dan keterampilan sudut pandang kognisi (Neni Arriyani: 2010). Dalam bermain peran ada dua yakni bermain peran besar (makro) dan bermain peran kecil (mikro). Bermain peran besar (makro) menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya, anak dapat menggunakan alat tersebut pada kegiatan mainnya. Bermain peran besar (makro) anak dapat mengekspresikan ide-idenya dengan memerankan seseorang atau sesuatu (mengaduk-aduk pasir dalam mangkuk untuk membuat kue pura-pura) atau objek (menggunakan kursi sebagai mobil). Main peran kecil (mikro) anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda berukuran kecil atau mini (boneka orang atau binatang, rumah boneka, dll). Bermain peran kecil ini anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat

main tersebut untuk memainkan sesuatu adegan, peran-peran dalam skenario main peran.

Alasan peneliti tertarik untuk melakukan penelitian ini karena dalam mengembangkan sosial anak dapat juga dilakukan melalui bermain peran atau permainan pura-pura dengan mengembangkan imajinasi anak, baik imajinasi masa depan yang pernah dilihatnya perkembangan anak yang dapat dikembangkan dan salah satunya adalah aspek perkembangan sosial dan dalam bermain peran anak dapat langsung bersosialisasi dengan berbagai macam objek dan subyek yang berbeda-beda serta terjun langsung didunia hayalnya. Penyebab lain kurang berkembangnya sosial anak dikarenakan kegiatan pembelajaran yang kurang variatif, pendidik selama ini dalam mengembangkan sosial anak hanya memberikan stimulus melalui kegiatan baris-berbaris, antri cuci tangan, melakukan kegiatan berkelompok dalam mewarnai, membuat hasil karya, dll.

Dalam penelitian ini peneliti targetkan nilai ketuntasan meningkatnya kemampuan sosial anak dapat mencapai sebesar 81%. Peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “ Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Bermain Peran Di Taman Kanak-kanak Alifia Samarinda”.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui bermain peran usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Alifia Samarinda.

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini; 1. Manfaat secara teoritis: a. Sebagai bahan acuan penelitian yang dapat

dijadikan sebagai pengembangan salah satu teori yang dipakai dalam bidang pendidikan Anak Usia Dini. b. Menambah wawasan khususnya bagi penulis dan pembaca pada umumnya. 2. Manfaat secara praktis a. Sebagai bahan masukan bagi sekolah dalam meningkatkan kemampuan aspek perkembangan sosial

anak dengan lebih baik. b. Meningkatkan kemampuan pendidik dalam mengembangkan aspek perkembangan sosial anak dan pendidik lebih termotivasi dan berinovasi kedepannya agar dapat diaplikasikan secara terus menerus hingga berkesinambungan.

Definisi Perkembangan Sosial

Perkembangan sosial manusia berarti perolehan kemampuan sesuai dengan tuntutan sosial, dari umur 2 sampai 6 tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dimulai dari suka bergaul dan bermain dengan orang-orang di luar lingkungan rumahnya, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya, ia mulai belajar berbagi, mengalah menyesuaikan diri, bekerjasama dan antri menunggu giliran saat bermain dengan teman-temannya (Siti Aisyah, 2014 :1.9)

Dalam Ali Nugraha, Plato mengutip secara potensial (fitrah) manusia dilahirkan sebagai makhluk sosial dan Syamsuddin juga mengutip bahwa sosialisasi adalah proses belajar untuk menjadi makhluk sosial sedangkan menurut Loree sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya serta Muhibin mengatakan bahwa perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam

masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa dan seterusnya (Mursid, 2015 : 50).

Beberapa keterampilan perilaku sosial yang diharapkan muncul pada usia prasekolah atau yang biasa digolongkan ke dalam aspek kemampuan membina hubungan dengan orang lain. Hal ini juga yang kemudian dikembangkan ke dalam kurikulum di satuan lembaga prasekolah. Aspek kemampuan tersebut dapat dikembangkan ke dalam indikator sebagai berikut:

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap saling menghargai dan toleran kepada orang lain (mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara, menghargai pendapat orang lain, menghargai keberagaman fisik, sikap mengapresiasi hasil karya orang lain).
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya (sikap tolong menolong dan kerjasama, berbagi).
3. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap yang dapat menyesuaikan diri (menyesuaikan diri terhadap orang lain: lingkungan luas seperti teman dan dapat

memasuki kelompoknya dengan tidak pilih-pilih teman (Struktur Kurikulum **Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia Dini**

Dalam Ali Nugraha (2006), Snowman Dan Hurlock mengutip bahwa Ada beberapa karakteristik pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak atau pada usia prasekolah. Karakteristik perilaku sosial pada anak usia prasekolah menurut Snowman, diantaranya sebagai berikut;

1. Pada umumnya anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat akan tetapi, sahabat ini cepat berganti karena mereka pada umunya dapat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya dari jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang menjadi bersahabat dengan anak dengan jenis kelamin yang berbeda.
2. Kelompok bermainnya cenderung kelompok kecil, tidak terlalu terorganisasi secara baku sehingga kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
3. Anak yang lebih kecil sering kali mengamati anak yang lebih besar.
4. Perselisihan sering terjadi akan tetapi sebentar kemudian mereka berbaikan kembali karena anak laki-laki banyak melakukan tindakan agresif dan menantang.
5. Setelah masuk TK, pada umumnya kesadaran mereka terhadap peran jenis kelamin telah berkembang sebab anak laki-laki lebih senang bermain diluar yaitu bermain kasar dan bertingkah laku agresif sedangkan perempuan lebih suka bermain yang

Taman Kanak-Kanak Alifia, 2021).

bersifat kesenian, bermain boneka atau menari.

Menurut Hurlock karakteristik perilaku sosial pada awal masa kanak-anak, diantaranya yaitu kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, meniru, perilaku kelekatan.

Berdasarkan pengalaman pada masa bayi, tatkala anak merasakan kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih bersama ibunya, anak mengembangkan sikap ini untuk membina persahabatan dengan anak lain.

Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak dalam Aspek Sosial

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan republik indonesia nomor 137 tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini kelompok usia 5-6 tahun memaparkan muatan materi dalam kompetensi dasar pada aspek sosial (Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional, *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*, hlm. 57) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak yang sesuai dengan muatan materi dalam kompetensi dasar (KD) pada aspek sosial, diantaranya;

1. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya. Dengan materi muatan simpati, empati, berbagi.

2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap menghargai dan toleran kepada orang lain. Dengan materi muatan menghargai pendapat orang lain, mau mendengar ketika orang lain berbicara, menghargai keberagaman fisik, keberagaman non fisik (agama, sosial budaya, dsb), dan mengapresiasi hasil karya orang lain.
3. Memiliki perilaku yang dapat menyesuaikan diri. Dengan materi

Definisi Bermain Peran

Dalam buku Janice J. Beaty, Vygotsky merupakan salah satu peneliti usia dini pertama yang terutama perhatian pada interaksi sosial anak-anak. Ia memunculkan istilah *zone of proximal development* (zona perkembangan proksimal) untuk merujuk pada kondisi yang menjembatani peningkatan pemahaman anak-anak akibat interaksi sosial. Ia menganggap permainan sosial anak-anak sebagai unsur penyusun paling penting dan Vygotsky berpendapat bahwa permainan merupakan sumber perkembangan dan menciptakan zona perkembangan proksimal (Janice J. Beaty, 2013: 133).

In the classroom where drama can be used as a teaching and learning strategy to be creative, active and fun way, where the children are not only involved in thinking and problem solving but can also be accompanied with emotionally and socially, bahwa yang dinyatakan Patrick Smith and Lyn dalam bukunya adalah di dalam kelas dimana drama dapat dijadikan sebagai sebuah strategi belajar mengajar menjadi cara yang kreatif, aktif dan menyenangkan, dimana anak-anak

muatan menyesuaikan diri terhadap lingkungan terbatas (keluarga inti), lingkungan lebih luas (teman, tetangga, dll) dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan sekitar (sekolah, rumah, tempat bermain) serta menyesuaikan diri terhadap perubahan cuaca, kondisi geografis. (Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak : 2020)

tidak hanya terlibat dalam berfikir dan pemecahan masalah tapi dapat juga didampingi dengan emosi dan sosial (Patrick Smith and Lyn Dawes, 2014 : 66)

Main peran juga kadang disebut main simbolik, main pura-pura, imajinasi atau main drama (Luluk Asmawati, 2016 : 8.10)

Dalam Neni Arriyani, Piaget mengutip main peran muncul saat anak kira-kira berumur satu tahun pada saat ini anak-anak melakukan kegiatan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata misalnya mengaduk pasir dalam mangkuk dengan sendok dan pura-pura mencicipi atau pura-pura makan (Neni Arriyani, 2010 : 26).

Dalam Winda Gunarti (2016), Gilstrap dan Martin mengutip bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif dan menurut Supriyati berpendapat bahwa bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat

mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Main peran ada dua yakni main peran besar (makro) dan main peran kecil (mikro). Main peran besar (makro) yaitu main yang memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia di sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui main peran yang mengalirkan pemahaman pada anak dan kegiatannya memainkan peran-peran yang ada dimuka bumi yang dekat dengan anak seperti: ayah, ibu, kakak, adik serta menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya, anak dapat menggunakan alat tersebut pada kegiatan mainnya. Main peran besar (makro) anak dapat mengekspresikan ide-idenya dengan memerankan seseorang atau sesuatu (mengaduk-aduk pasir dalam mangkuk untuk membuat kue pura-pura) atau objek (menggunakan kursi sebagai mobil) dan main peran kecil (mikro) yaitu main peran yang mengalirkan pemahaman pada anak melalui alat bermain atau benda

Unsur-unsur, Ciri-ciri dan Tahapan Bermain Peran

Bermain peran memberi kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya melalui peran-peran yang dimainkan, dimulai dari lingkungan yang terdekat mereka yaitu keluarga hingga lingkungan disekitar mereka seperti; sekolah, pasar, rumah sakit, kantor pos, kantor pemadam kebakaran, pantai dan lain sebagainya. Bermain peran merupakan praktek anak

berukuran kecil atau mini (boneka orang atau binatang, rumah boneka,dll). Di main peran kecil ini anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan sesuatu adegan, peran-peran dalam skenario main peran (Mukhtar Latif, 2013 : 130)

Bermain peran dalam penelitian ini pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku anak untuk meningkatkan kemampuan sosial, dengan bermain peran anak mempunyai kesempatan untuk melihat, mencoba menirukan dan memerankan suatu peran tertentu, sehingga anak mempunyai kesempatan untuk mengembangkan seluruh pikiran, minat dan perilaku yang negatif menjadi sebuah perilaku yang positif dan tertanam dalam diri mereka jiwa yang mempunyai sikap bersosialisasi. Bermain peran merupakan praktek anak dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya di masa depan dan menciptakan kembali kondisi masa lalu.

dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya dimasa depan atau menciptakan kembali kondisi masa lalu. Pengalaman bermain yang bermutu yang dapat mendukung dan meningkatkan perkembangan anak.

1. Unsur-unsur Bermain Peran
 - a. Memiliki latar belakang pengalaman yang sama, waktu yang cukup untuk main, tempat.
 - b. Memiliki alat yang tepat untuk main, alat-alat yang sesuai

ukuran dengan kehidupan yang sesungguhnya (main peran besar) dan berukuran mini (main peran kecil) dan orang dewasa yang “mampu” yang terlibat dalam main sesuai kebutuhan untuk dapat memberikan pengalaman main peran.

2. Ciri-ciri Bermain Peran

- a. Anak meniru peran, anak tetap pada peran untuk beberapa menit.
- b. Anak memakai tubuh dan obyek atau mempersentasikan imajinasinya dengan obyek dan orang.
- c. Anak berinteraksi dengan anak lain dan anak bertukar kata.

3. Tahapan Bermain Peran

- a. Awal pura-pura yaitu anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura tetapi belum ada bukti dia main pura-pura.
- b. Pura-pura dengan dirinya yaitu anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan pada dirinya sendiri di mana pura-pura terlihat jelas.
- c. Pura-pura dengan yang lain yaitu anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak kepada yang lainnya, perilaku pura-pura tentang orang lain.
- d. Pengganti yaitu anak menggunakan objek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan atau menggunakan objek dalam cara yang berbeda dari biasanya.
- e. Pura-pura dengan objek atau orang yaitu anak pura-pura

bahwa objek, bahan, orang atau binatang itu ada.

- f. Agen aktif yaitu anak menghidupkan mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura
- g. Urutan yang belum berbentuk cerita yaitu anak mengulang-ulang satu tindakan atau adegan kepada beberapa orang.
- h. Rangkaian cerita yaitu anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran.

Langkah- langkah Bermain Peran

1. Menata alat dan bahan untuk bermain peran.
2. Sebelum bermain peran, guru membacakan buku/ memperlihatkan gambar yang terkait dengan naskah cerita dan manakala ada naskah yang sulit guru akan menjelaskan secara berulang-ulang hingga anak dapat menangkap alur cerita main peran yang akan dimainkannya.
3. Guru menjelaskan urutan kegiatan main dan memperagakan cara menggunakan alat main.
4. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan gagasan main.
5. Guru memberikan kesempatan untuk memilih/ memilihkan peran yang akan dimainkan.
6. Guru menyetujui jalan cerita untuk dimainkan dan oyek khayalan

mereka.

7. Mengarahkan anak untuk menemukan sendiri aturan main yang mendukung kelancaran main yang disepakati bersama sebelum main.

Manfaat dan Tujuan Bermain Peran

Disamping langkah-langkah bermain peran yang telah dibahas, terdapat beberapa manfaat dan tujuan bermain peran, diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat bermain peran atau bermain pura-pura diantaranya:
 - a. Mendukung anak dalam memiliki kemampuan membedakan imajinasi dan realitas.
 - b. Mendukung anak dalam memiliki kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.
 - c. Dapat bermain dengan teman sebaya lebih banyak.
 - d. Dapat bekerjasama dengan teman

Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Disamping manfaat dan tujuan bermain peran yang telah dibahas, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran, diantaranya sebagai berikut:

1. Kelebihan metode bermain peran
 - a. Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri.
 - b. Anak memperoleh umpan balik yang cepat dan segera.
 - c. Memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.
 - d. Sangat menarik antusias anak.

sebaya lebih baik.

- e. Dapat menumbuhkan empati yang lebih banyak.
2. Tujuan bermain peran atau bermain pura-pura diantaranya:
 - a. Agar anak dapat mengembangkan keberhasilan pengembangan pola-pola dari interaksi sosial sebagaimana dia sukses mengembangkan internal kontrol dirinya dan nilai-nilai sosial.
 - b. Mengembangkan keterampilan bermain.
 - c. Mengembangkan keterampilan mengadakan persahabatan.
 - d. Mengembangkan rasa empati untuk orang lain.
 - e. Belajar bagaimana bersikap kooperatif.
 - f. Belajar bagaimana untuk bersikap menolong.
 - g. Mengembangkan kesadaran dan kepedulian untuk berbuat benar dan menjadi baik pada orang lain.
- e. Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak secara bersamaan.
- f. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.
2. Kelemahan metode bermain peran
 - b. Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak, dan hal ini tidak mudah.
 - c. Sulit menghadirkan elemen situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara ramainya pasar, suara air terjun,

ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara (dubbing).

- d. Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, dan karena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan adegan demi

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), di dalam metode ini penelitian terdapat petunjuk bagaimana seorang peneliti harus melakukan penelitian sehingga memperoleh hasil yang benar dan tepat seperti dikatakan oleh Suharsimi Arikunto (2009:24). Dalam penelitian tindakan kelas ini guru sebagai peneliti melakukan proses perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan sosial usia 5-6 tahun kelompok B melalui bermain peran di Taman Kanak-kanak Alifia Samarinda dengan jumlah 13 anak yang terdiri dari 6 orang anak laki-laki dan 7 orang anak perempuan serta 2 orang pendidik/guru.

Penelitian ini dilakukan 2 siklus. Adapun prosedur setiap siklusnya sebagai berikut:

Langkah-langkah Penelitian Siklus I

1. Perencanaan

Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, peneliti menyiapkan perangkat kegiatan, alat dan bahan untuk melaksanakan kegiatan bermain peran, membuat lembar observasi penilaian.

2. Pelaksanaan Tindakan

adegan dapat terpotong-potong sehingga tidak integral menampakkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran lebih menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

- a. Kegiatan awal, klasikal saat di dalam kelas guru dan anak duduk membuat lingkaran, salam, berdoa lalu bercakap-cakap tentang tema pembelajaran, bermain kosakata dan kegiatan bermain yang akan disepakati bersama.
- b. Kegiatan inti, anak melaksanakan kegiatan bermain peran yang telah disetting sebelumnya oleh guru sesuai dengan kebutuhan. Anak bebas bermain tapi tetap mengikuti peraturan yang telah disepakati.
- c. Penutup, guru melakukan *recalling* atau penguatan dengan melakukan tanya jawab tentang kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan anak. Guru akan memberikan reward atau penghargaan terhadap anak yang mengikuti peraturan dan memotivasi anak yang belum mengikuti peraturan.

3. Observasi

Pada tahap observasi, peneliti akan melakukan pengamatan terhadap pelaksanaan tindakan kelas dengan menggunakan lembar observasi anak dan guru yang telah disiapkan peneliti dan kolaborator. Adapun aspek yang di amati

atau indikator pencapaian pada anak adalah, sebagai berikut:

- a. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap saling menghargai.
Anak mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara ketika sedang bermain peran.
- b. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya.
Anak mau tolong menolong dan kerjasama saat bermain peran.
- c. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap yang dapat menyesuaikan diri.
Anak dapat memasuki kelompoknya tanpa memilih-milih teman.

ANALISIS DATA

Data yang telah diperoleh dari pelaksanaan siklus I dan siklus II nantinya

1. Penilaian Rata-rata

Penilaian ini dilakukan dengan menjumlah nilai yang diperoleh siswa kemudian dibagi dengan jumlah anak sehingga dapat diperoleh nilai rata-rata, dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah semua nilai anak}}{\text{Jumlah anak}}$$

4. Refleksi

Refleksi meliputi menganalisis, menginterpretasikan, menjelaskan dan menyimpulkan. Hasil dari refleksi diadakan revisi terhadap perencanaan yang telah dilaksanakan, yang akan digunakan untuk memperbaiki kinerja guru pada pertemuan selanjutnya. Maka penelitian tindakan kelas tidak dapat dilaksanakan dalam sekali pertemuan. Data-data yang diperoleh melalui observasi dikumpulkan dan dianalisis. Hasil observasi dapat dilakukan refleksi terhadap pembelajaran yang telah dilaksanakan. Dari hasil refleksi peneliti dapat mengetahui kemampuan anak sehingga dapat menentukan upaya perbaikan pada siklus selanjutnya.

akan dianalisis agar mendapatkan hasil yang dapat mengantarkan penelitian ini kepada tujuan penelitian (Suharsimi Srikunto, 2010:269) sebagai berikut:

2. Penilaian Ketuntasan Belajar dan Evaluasi Keberhasilan.

Penggunaan pembelajaran

permainan dikatakan berhasil jika anak memenuhi ketuntasan belajar, yaitu masuk dalam kategori baik. Keberhasilan secara

menyeluruh dapat terpenuhi jika

persentase ketuntasan mencapai

81% untuk setiap aspek. Dengan

rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Anak yang tuntas}}{\text{Jumlah anak}} \times 100\%$$

Analisis ini dilakukan pada saat tahapan refleksi. Hasil analisis ini dilakukan sebagai bahan refleksi untuk melakukan perencanaan lanjut dalam siklus selanjutnya, hasil analisis juga dijadikan sebagai bahan refleksi dalam memperbaiki rancangan pembelajaran. Setelah data dianalisis dijabarkan dalam empat tingkatan tersebut menurut Suharsimi Arikunto (2010: 44) antara lain sebagai berikut:

1. Kriteria sangat bisa (BSB)

Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 81%-100%

2. Kriteria bisa (BSH)

Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 61%-80%

3. Kriteria cukup (MB)

Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 41%-60%

Kriteria kurang (BB)

4. Kemampuan rata-rata nilai anak berada pada rentang persentase nilai 21%-40%.

Proses pengembangan dilakukan dengan membuat kisi-kisi instrumen penelitian. Adapun lembar instrument penelitian diuraikan sebagai berikut:

TABEL I
INSTRUMEN VARIABEL PENELITIAN

Variabel	Indikator	Keterangan
Kemampuan Sosial	a. Sikap saling menghargai.	a. Mau menunggu giliran, mau mendengar ketika orang lain berbicara, menghargai pendapat orang lain, sikap

	b. Sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya. c. Sikap yang dapat menyesuaikan diri.	mengapresiasi hasil karya orang lain. b. Sikap tolong menolong dan kerjasama, berbagi. c. Dapat memasuki kelompoknya tanpa memilih-milih teman.
--	---	---

Indikator Keberhasilan

Sesuai dengan karakteristik Penelitian Tindakan Kelas (PTK), kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dinyatakan berhasil apabila terjadi perubahan yaitu peningkatan terhadap hasil belajar yang diperoleh anak setelah diberikan tindakan. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila 81% kemampuan siswa dalam aspek sosial melalui bermain peran. Keterangan dari hasil unjuk kerja dengan cara penilaian berupa skor dari kisi kisi penilaian di setiap indikator.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Setelah melakukan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi selama dua kali pertemuan yaitu siklus I

dan siklus II, terhadap anak melalui kegiatan bermain peran, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak meningkat, hal ini dapat dilihat dari analisa siklus sebagai berikut.

1. Siklus I

Selama penelitian dilaksanakan, peneliti membuat perencanaan 2 kali yang terbagi menjadi dua siklus. Pada siklus pertama di bulan 30 Maret 2021, kegiatan diawali dengan menyanyikan lagu profesi sebagai langkah awal untuk mengenalkan tentang pekerjaan yang dimana diambil sesuai tema disekolah. Selanjutnya masuk ke dalam kegiatan inti yakni bermain peran. Pada siklus I, anak-anak merasa antusias dan menghayati dan senang sekali saat memainkan perannya

TABEL II

HASIL PENGAMATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK SIKLUS I

No	Aspek yang dinilai	Hasil Pengamatan				Jumlah Nilai	Rata-rata	%
		BB	MB	BSH	BSB			
1	Sikap saling menghargai	0	5	5	3	37	2,8	61%

2	Sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	0	4	5	4	39	3	69%
3	Sikap yang dapat Menyesuaikan diri	0	4	8	1	36	2,7	69%
Jumlah Ketuntasan								66%

2. SIKLUS II

Pertemuan siklus II diawali pada 4 April 2021, kegiatan diawali dengan menyanyikan lagu profesi sebagai langkah awal untuk mengenalkan tentang pekerjaan yang dimana diambil sesuai tema disekolah. Selanjutnya masuk kedalam kegiatan inti yakni bermain peran. Pada siklus II, anak-anak merasa antusias dan menghayati dan senang sekali saat memainkan perannya.

TABEL III
HASIL PENGAMATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK
SIKLUS II

No	Aspek yang dinilai	Hasil pengamatan				Jumlah nilai	Nilai rata-rata	%
		BB	MB	BSH	BSB			
1	Sikap saling menghargai	0	2	3	8	45	3,4	85%
2	Sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya	0	1	5	7	45	3,4	92%
3	Sikap yang dapat menyesuaikan diri	0	1	1	11	49	3,8	92%
Jumlah Ketuntasan								89%

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dari Siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak

Alifia Samarinda. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi pembelajaran pada setiap pertemuan disiklus I dan II dengan persentase sebagai berikut:

1. Pada persentase Siklus I, aspek penilaian kemampuan sikap saling menghargai terjadi mencapai 61%,

pada aspek penilaian kemampuan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya mencapai 69%, pada aspek penilaian kemampuan sikap yang dapat menyesuaikan diri mencapai 69%. Jadi jumlah ketuntasan keseluruhan dari indikator di siklus I yaitu 66%.

2. Pada persentase Siklus II, aspek penilaian kemampuan sikap saling menghargai terjadi peningkatan mencapai 85%, pada aspek penilaian kemampuan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya terjadi peningkatan mencapai 92%, pada aspek penilaian kemampuan sikap yang dapat menyesuaikan diri terjadi peningkatan mencapai 92%. Jadi jumlah ketuntasan keseluruhan dari indikator di siklus II yaitu 89%. Penerapan kegiatan bermain peran mampu memberikan pengalaman yang konkrit sebagai alternatif meningkatkan kemampuan sosial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Alifia Samarinda.

Daftar Pustaka

- Aisyah, Siti. *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Arikunto, Suharsini. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara, 2009.
- . *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2005.
- Arriyani, Neni. *Panduan Pendidikan Sentra Untuk PAUD Sentra Main*. Peran. Jakarta: Pustaka Al-Fallah, 2010.
- Asfiah, Peningkatan Perkembangan Sosial melalui Metode Permainan Tradisional Bakiak Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Islam Al-Azhar 1 Samarinda, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2017.
- Asmawati, Luluk. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Beaty, Janice J. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013.
- Fridani, Lara. *Evaluasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Gunarti, Winda. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Hildayani, Rini. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Institut Agama Islam Negeri (IAIN), Samarinda *Pedoman Penulisan karya Ilmiah*, (Samarinda Pusat Penjaminan Mutu IAIN Samarinda), 2015.
- Khoerunnisa, Nisa. “Peningkatan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran pada Kelompok B di Taman Kanak-kanak Kreatif Tiang Ayu

- Tenggarong”, *Program Pasca Sarjana*, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2017.
- Latif, Mukhtar. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2013.
- Masitoh. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2011.
- Mursid. *Pengembangan Pembelajaran PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2015.
- Nugraha, Ali. *Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2006.
- Silvia, John dan James Ysselyke. *Assesment*. Jakarta: PT Rineke Cipta, 2005.
- Smith, Patrick and Lyn Dawes. *Subject Teaching in Primary Education*. Singapore: Asia- Pacific Ple Ltd, 2014.
- Sugiati, Wiwin. “Peningkatan Kemampuan Berbicara Anak melalui Metode Bermain Peran di TK Islam Ar Rajwaa Samarinda Seberang”, *Skripsi*, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2017.
- Taman Kanak-kanak Alifia, *Struktur Kurikulum*, 2020.
- Tim PG-PAUD. *Analisis Kegiatan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2016.
- Undang-undang tentang Sistem Pendidikan Nasional. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*.
- Wardhani, Igak. *Penelitian Tindakan Kelas*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka, 2014.
- Yusriana, Ajeng. *Kiat-kiat Menjadi Guru PAUD*. Jogjakarta: DIVA Press, 2012.