PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENGEMBANGKAN PRILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI DI TK PGRI KECAMATAN BLEGA KABUPATEN BANGKALAN

TESIS

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Memperoleh Gelar Magister dalam Program Studi Ke-Islaman

Oleh:
QOMARIYAH

F03212056

PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL
SURABAYA
2016

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini adalah :

Nama	: Qomariyah
NIM	: F03212056
Program	: Magister Pendidikan Islam
Institusi	: Program Pascasarjana UIN Sunan Ampel Surabaya

dengan sungguh-sungguh menyatakan bahwa TESIS ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian / karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya,

Saya yang menyatakan,

Qomariyah

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Tesis Qomariyah ini telah disetujui

pada tanggal 20 Maret 2016

Oleh

Pembimbing,

Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag

NIP. 19740424 200003 1 001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Tesis Qomariyah ini telah di uji
pada tanggal 26 Agustus 2016

Tim Penguji:

1. Prof. Masdar Hilmy, MA., Ph.D. (Ketua Penguji) : .....
2. Dr. Hisbullah Huda, M.Ag (Penguji Utama) : .....
3. Dr. H. Ah. Zakki Fuad, M.Ag (Penguji) : .....

Surabaya, 9 September 2016

Direktur,

Prof. Dr. H. Husein Aziz, M.Ag
NIP. 195601031985031002

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax 031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Qomariyah
NIM : F03212056
Fakultas/Jurusan : Pendidikan Agama Islam
E-mail address : qomariyah.efendi@yahoo.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan,menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☐ kripsi ☐ Tesis ☐ Desertasi ☐ Lain-lain (.....)
yang berjudul :

PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* UNTUK MENGEMBANGKAN PRILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI DI TK PGRI KECAMATAN BLEGA KABUPATEN BANGKALAN

Beserta perangkat yang di perlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusifini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berha kmenyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (data base), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumka nama saya sebagai penulis/pencipta dana tau penerbit yang bersangkutan.
Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 9 September 2016

Penulis

(Qomariyah)

ABSTRAK

Tesis ini berjudul: "Penerapan metode *Role playing* untuk mengembangkan Prilaku sosial anak usia dini di TK PGRI Blega Bangkalan Madura", yang disusun oleh Qomariyah, NIM. F03212056.

Kata Kunci : metode *Role playing*, Prilaku sosial

Penelitian ini bertujuan untuk : (1) Adakah pengembangan perilaku sosial melalui metode bermain peran di TK PGRI Kecamatan Blega. (2) Mengetahui implementasi metode bermain peran dalam pengembangan perilaku sosial di TK PGRI Kecamatan Blega

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus. Setiap siklus mencakup empat tahapan kegiatan yaitu (1) Perencanaan (*planning*) (2) Pelaksanaan tindakan (*acting*) (3) Pengamatan (*observing*) dan (4) Refleksi (*reflecting*). Dengan teknik analisis data menggunakan metode statistik deskriptif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas B TK PGRI Kecamatan Blega dengan jumlah siswa 27 anak.

Hasil analisis menunjukkan bahwa: 1) Metode bermain peran dapat mengembangkan perilaku sosial peserta didik di TK PGRI Kecamatan Blega. Pengembangan perilaku sosial peserta didik dapat dilihat dari hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik. Pada siklus I aktivitas peserta didik mencapai 73,9% yang menunjukkan bahwa perilaku sosial peserta didik mulai berkembang. Sedangkan pada siklus II aktivitas peserta didik meningkat menjadi 92,59% yang berarti bahwa perilaku sosial peserta didik sudah berkembang sangat baik. 2) Implementasi metode bermain peran dalam pengembangan perilaku sosial di TK PGRI Kecamatan Blega sudah berjalan dengan baik. Penerapan metode bermain peran ini mengedepankan aktifitas peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan secara kolektif, oleh karena itu dibutuhkan kerjasama yang baik. Peran guru dalam pembelajaran sebagai sutradara yang mengatur setiap adegan dan mengarahkan peserta didik sehingga bisa mengambil pelajaran dari aktifitas bermain peran tersebut.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi informasi dan masukan bagi para tenaga pengajar yang ingin memperbaiki kualitas pembelajaran. Metode bermain peran dapat diterapkan dalam pembelajaran guna mengembangkan perilaku sosial peserta didik.

DAFTAR ISI

Halaman Judul ..... **i**

Pernyataan Keaslian ..... **ii**

Halaman Persetujuan ..... **iii**

Halaman Pengesahan ..... **iv**

Halaman Abstrak ..... **v**

Halaman Motto ..... **vi**

Kata Pengantar ..... **ix**

Daftar Isi ..... **xi**

Bab I : Pendahuluan **1**

A. Latar Belakang 1

B. Identifikasi Masalah 8

C. Pembatasan Masalah 8

D. Rumusan Masalah 9

E. Tujuan Penelitian 9

F. Kegunaan Penelitian 10

G. Penelitian Terdahulu 10

H. Sistematika Pembahasan 12

Bab II : Kajian Teori **14**

A. Kajian prilaku social 14

1. Pengertian prilaku sosial 14

2. Pembentukan prilaku social 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Aspek-aspek prilaku sosial 18

4. Konsep Islam tentang prilaku social 20

B. Pendidikan Anak Usia Dini 24

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini 24

2. Karakteristik Anak Usia Dini 28

3. Kemandirian Anak Usia Dini 30

C. Metode *Role Playing* 32

1. *Role Playing* bagi anak usia dini 32

2. Fungsi *Role playing* 37

3. Jenis-jenis *Role Playing* 38

4. Tujuan implementasi metode *Role Playing* 41

5. Kelebihan dan kekurangan metode *Role Playing* 42

Bab III : Metode Penelitian 45

A. Pendekatan Penelitian 45

B. Desain penelitian 45

C. Prosedur penelitian 46

D. Tempat Penelitian 49

E. Subyek Penelitian 49

F. Teknik Pengumpulan Data 50

G. Instumen Penelitian 51

H. Teknik Analisis Data 52

I. Indikator Hasil Penelitian 54

Bab IV : Hasil penelitian dan Pembahasan 56

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

A. Lokasi TK PGRI Blega 56

B. Deskripsi Subyek Penelitian 56

C. Deskripsi Data Prilaku Sosial Anak Usia Dini 57

D. Pembahasan Hasil Penelitian 80

Bab V : Penutup 85

A. Kesimpulan 85

B. Saran 86

Daftar Pustaka 88

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pemeliharaan, perawatan dan pendidikan anak merupakan sesuatu yang sangat penting yang harus diperhatikan oleh kedua orang tua dan para pendidik.[1]Lantaran anak-anak merupakan cikal bakal generasi penerus dari sebuah bangsa dan sekaligus merupakan sebuah amanat dari Allah SWT yang harus dijaga dengan sebaik-baiknya. Sebagaimana firman Allah SWT :

> *"Ketahuilah bahwa hartamu dan anak-anakmu sebagai ujian dan (cobaan) dan sesungguhnya di sisi Allah lah yang besar"*. (QS. Al-Anfal: 28)[2]

Dalam siklus kehidupan manusia, masa kanak-kanak merupakan periode yang paling penting, namun sekaligus juga merupakan periode yang memerlukan perhatian dan kesungguhan dari pihak-pihak yang bertanggungjawab mengenai kehidupan anak-anak.

Masa kanak-kanak merupakan sebuah periode pembentukan watak, kepribadian dan karakter dari seorang manusia agar mereka memiliki kekuatan dan kemampuan serta mampu berdiri tegak dalam meniti kehidupan.[3]Oleh sebab itu kedua orang tua dan pendidik dituntut untuk memenuhi kebutuhan anak-anak agar mereka terpelihara serta dapat menerapkan semua petunjuk dan pedoman yang diberikan kepada mereka untuk bekal kehidupan kelak dikemudian hari.

---

[1] Abdul Razak Husain, *Hak Anak-Anak Dalam Islam,* (Jakarta: Fikahati Aniska, 1992), hlm. 11.
[2] A. Soenarjo, *Al-Qur'an dan Terjemahnya,* (Semarang, Toha Putra, 1989), hlm. 264.
[3] Abdul Razak Husain, *op. cit.,* hlm. 13.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Proses pemeliharaan, perawatan dan pendidikan anak sebenarnya sama halnya dengan menabur benih, jika cara menabur benih tersebut dilakukan dengan benar di atas lahan pertanian yang subur pula, maka tentunya akan menghasilkan tanaman dan buah yang baik pula. Demikian pula pendidikan yang baik, lurus dan mulia akan menghasilkan generasi yang baik, lurus, dan mulia pula. Dan sebaliknya pendidikan yang sesat, keliru dan tidak bertanggungjawab akan menghasilkan suatu generasi penerus dan tidak dapat diharapkan.

Manusia membutuhkan pegangan hidup yang disebut agama.Dalam jiwa manusia ada satu perasaan yang mengakui adanya Dzat Yang Maha Kuasa, tempat berlindung dan memohon pertolongan-Nya. Manusia akan merasa tenang dan tentram hatinya jika dapat mengabdi kepada Dzat Yang Maha Kuasa. Agama mengajarkan manusia agar selalu mendekatkan diri kepada Tuhan. Itulah sebabnya manusia memerlukan pendidikan agama untuk menuntun ibadahnya. Di sisi lain, manusia diberi kemampuan untuk membina anak didiknya agar menjadi orang baik dan mempunyai kepribadian yang kuat dan sikap mental yang sehat serta akhlak yang terpuji.

Agama memberikan nilai-nilai rohani kepada kita yang merupakan kebutuhan pokok kehidupan manusia, bahkan kehidupan fitriyahnya. Karena tanpa landasan spiritual manusia tidak akan mampu mewujudkan keseimbangan antara dua kekuatan yang saling bertentangan yakni kekuatan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kebaikan dan kejahatan.[4]Agama juga merupakan sarana yang menjamin kelapangan dada dalam mewujudkan kebahagian individu dan menumbuhkan ketenangan hati pemeluknya. Agama akan memelihara manusia dari penyimpangan, kesalahan dan menjauhkannya dari tingkah laku yang negatif.[5]

Allah berfirman dalam Al-Qur'an, yang artinya :

"Dan siapa orang yang berpaling dari kitabku, maka baginya akan mengalami kesempitan dan kami akan menghimpunnya dihari kiamat dalam keadaan buta. A akan berkata: ya Tuhanku, mengapa engkau menghimpunkan aku dalam keadaan buta, padahal aku dulu di dunia dapat melihat. Allah berfirman: begitulah karena ketika telah dating kepadamu ayat-ayat kami kamu melupakannya dan begitu pula pada hari inipun kamu dilupakan."[6]

Anak pada usia 0-6 tahun merupakan masa yang paling peka terhadap perkembangan, baik pada aspek fisik maupun psikologis. Alangkah baiknya jika masa-masa ini dimanfaatkan untuk menanamkan nilai-nilai kebaikan yang bersifat absolut dan bersumber dari agama Islam, supaya anak tumbuh menjadi anak yang baik dan berpegang teguh pada agama. Karena jika anak tumbuh tanpa bimbingan agama, maka ia akan menjadi dewasa tanpa agama.

Pemikiran sosial dalam Islam setuju dengan sosial modern yang mengatakan bahwa keluarga merupakan unit pertama dan institusi pertama dalam masyarakat di mana hubungan-hubungan yang terdapat di dalamnya sebagian besar bersifat hubungan-hubungan langsung. Di sinilah berkembang individu dan terbentuknya tahap-tahap awal proses pemasyarakatan dan

---

[4]M. Abdul Qodir Ahmad, *Metodologi Pengajaran Agama Islam*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2008), Cet. Ke-1, hal. 8-9. 1, hal. 8-9.
[5]*Ibid.*, hal. 10
[6]*Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Semarang :Toha Putra, 1989), hal. 124-126

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

melalui interaksi dengannya ia memperoleh keterampilan, minat, nilai-nilai emosi dan sikapnya dalam hidup. Dengan itu ia memperoleh ketenteraman dan ketenangan.[7]

Berkenaan dengan pendidikan dikemukakan antara lain sebagai berikut; pendidikan berlangsung seumur hidup dan dilaksanakan di dalam lingkungan, rumah tangga, sekolah dan masyarakat. Karena itu pendidikan adalah tanggungjawab antara keluarga, masyarakat dan pemerintah.

Tanggung jawab pendidik diselenggarakan dengan kewajiban mendidik.Secara umum mendidik ialah membantu anak didik di dalam perkembangan dari daya-dayanya dan di dalam penetapan nilai-nilai.Bantuan atau bimbingan itu dilakukan dalam pergaulan antara pendidik dan anak didik dalam situasi pendidikan yang terdapat dalam lingkungan rumah tangga, sekolah maupun masyarakat.Bimbingan itu adalah aktif dan pasif. Dikatakan "pasif" artinya si pendidik tidak mendahului "masa peka" akan tetapi menunggu dengan seksama dan sabar. Sedangkan bimbingan aktif terletak di dalam: (a) pengembangan daya-daya yang sedang mengalami masa pekanya (b) pemberian pengetahuan dan kecakapan yang penting untuk masa depan si anak dan (c) membangkitkan motif-motif yang dapat menggerakkan si anak untuk berbuat sesuai dengan tujuan hidupnya.[8]

Pemberian bimbingan ini dilakukan oleh orang tua di dalam lingkungan rumah tangga, para guru di dalam lingkungan sekolah dan

---

[7]Hasan Langgulung, *Manusia dan Pendidikan Suatu Analisa Psikologi dan Pendidikan,*(Jakarta: Alhusna Zikra, 1995), hlm. 346.
[8]Zakiah Darajat, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam,* (Jakarta, Bumi Aksara 1996), hlm. 34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masyarakat.Sedangkan pendidikan Islam adalah mengembangkan atau membantu tumbuh suburnya agama tersebut pada manusia (anak), dalam pengertian bagaimana pendidik agama membelajarkan anak, agar mereka mampu mengaktualkan imannya melalui amal-amal saleh untuk mencapai prestasi iman (taqwa).

Pendekatan keagamaan dan sosial dalam pendidikan anak dimaksudkan adalah bagaimana cara pendidik memproses anak didik melalui kegiatan bimbingan, latihan atau pengajaran keagamaan, termasuk di dalamnya mengarahkan, mendorong dan memberi semangat kepada anak agar taat dan mempunyai cita rasa beragama Islam, untuk mencapai tujuan pendidikan pada anak tersebut.[9]

Selain pendidikan agama, dalam diri anak juga perlu ditanamkan pendidikan sosial.Sebagai anggota masyarakat, dalam diri anak juga harus ditanamkan ketrampilan sosial seperti bagaimana memperlakukan orang lain, bagaimana menghormati orang lain, bagaimana peran manusia dalam masyarakat dan lain sebagainya.Ketrampilan ini perlu diberikan sejak dini sebagai bekal bagi peserta didik untuk mempersiapkan diri hidup di lingkungan masyarakat.Hal ini sesuai dengan ajaran Islam yang menyangkut segala aspek kehidupan.

Islam sebagai agama terakhir memiliki totalitas ajaran. Dalam ungkapan lain, Islam mengatur semua persoalan kehidupan manusia, baik yang berdimensi vertikal, berupa ritus-ritus dan aktifitas-aktifitas spiritual

[9]Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam,* (Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2003), Cet.1, hlm. 291.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lainnya, maupun berkaitan dengan hubungan antara manusia dalam spektrum yang sangat luas, sebagai aspek hubungan horizontal.[10]Untuk kepentingan inilah, Islam telah menetapkan regulasi-regulasi atau garis-garis pembatas yang tegas antara baik dan buruk, benar dan salah, halal dan haram yang diartikulasikan dalam bentuk perintah dan larangan Allah SWT.Termasuk menyangkut hubungan manusia dalam kehidupan masyarakat.[11]

Menurut Zakiah Daradjat, bahwa perkembangan agama pada anak sangat ditentukan oleh pendidikan dan pengalaman yang dilaluinya terutama pada masa-masa pertumbuhan yang pertama (masa anak) dari umur 0-12 tahun. Masa ini merupakan masa yang sangat menentukan bagi pertumbuhan dan perkembangan agama maupun kehidupan sosial anak untuk masa berikutnya.[12]

Ketrampilan sosial yang diberikan pada anak bukan pengajaran dan pemberian pengertian yang muluk-muluk, karena keterbatasan kemampuan dan kesanggupan anak dalam perbendaharaan bahasa atau kata-kata. Pendidikan sosial pada anak lebih bersifat teladan atau peragaan hidup secara riil, dan belajar dengan cara meniru-niru, menyesuaikan dan mengintegrasikan diri dalam suatu suasana.[13]Disamping pembelajaran harus memberikan kesan senang pada diri anak.Penekanan pada aspek permainan juga perlu diperhatikan oleh pendidik, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain.

---

[10]Ahmad Suaedy, *Pengembangan Pesantren dan Demokratisasi,* (Yogyakarta: LKIS, 2000), hlm. 82
[11]Faisal Ismail, *Paradigma Kebudayaan Islam Studi Kritis dan Refleksi Historis*, (Yogyakarta: Titian Illahi Press, 1988), hlm.177
[12]Zakiah Daradjat, *Ilmu Jiwa Agama,* (Jakarta, Bulan Bintang, 1996), hlm. 58.
[13]Muhaimin, *op.cit.,* hlm. 294.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sesuai dengan fitrah anak yang suka meniru dan lebih cenderung pada dunia permainan, maka guru bisa mengelaborasikan potensi anak ini dalam suatu metode pembelajaran. Dalam proses pendidikan, metode mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam upaya pencapaian tujuan karena ia menjadi sarana yang memberikan makna pada materi pelajaran yang tersusun dalam kurikulum pendidikan sedemikian rupa sehingga dapat dipahami atau diserap oleh manusia didik menjadi pengertian-pengertian yang fungsional terhadap tingkah lakunya.[14]

Salah satu metode yang dapat diterapkan pada pendidikan anak usia dini adalah metode bermain peran. Hal ini didasarkan pada kenyataan bahwa dunia anak adalah dunia yang identik dengan permainan.Sehingga ketika menyadari hal tersebut, seorang guru dapat menjadikan permainan tidak hanya sekedar menjadi alat yang bersifat menghibur, melainkan dapat pula dijadikan sebagai alat mendidik yang paling tepat bagi anak-anak.Begitu pula dalam menanamkan akhlak atau perilaku sosial, anak membutuhkan pendidikan yang memberi kesan indah, gembira, senang dalam jiwa mereka. Kesan yang indah dan menggembirakan dalam pengembangan akhlak perilaku sosial demikian itu akan membentuk akhlak yang baik. Sifat alamiah anak yang suka bermain tersebut dapat diarahkan kepada hal-hal positif termasuk mengembangkan akhlak perilaku sosial.

Dalam proses pengembangan perilaku sosial anak, guru memiliki

[14]M Arifin, *Ilmu Pendidikan Islam* (*Suatu Tinjauan Teoritis dan Praktis BerdasarkanPendekatan Interdisipliner*, (Jakarta, Bumi Aksara,2000), hlm.197.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peran vital, kaitannya dengan pemilihan metode yang tepat. Sebaik apapun metode itu, jika guru tidak memiliki keahlian untuk mengaplikasikannya dalam pembelajaran, maka tidak akan berguna. Disamping itu, guru juga harus memiliki kreatifitas yang tinggi dalam menerapkan suatu metode supaya tidak terkesan monoton.Begitu juga dengan metode bermain, seorang guru harus dapat mengimplementasikan metode bermain peran dengan tepat supaya anak dapat berperilaku yang baik. Bila metode, cara, teknik yang digunakan pada lembaga taman kanak-kanak tidak sesuai dengan proses pembelajaran maka tujuan pendidikan untuk mencetak generasi akhlakul karimah tidak akan berhasil. Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis tertarik meneliti implementasi metode bermain peran kaitannya dalam pengembangan akhlak perilaku sosial.

B. Identifikasi Masalah

Ketrampilan sosial sebagai domain yang diajarkan di TK atau RA perlu disampaikan kepada peserta didik dengan lebih menyenangkan namun tidak menghilangkan esensi dari pembelajaran itu sendiri.Salah satu metode yang dapat digunakan guru untuk mengembangkan perilaku sosial anak adalah dengan metode bermain peran.Metode bermain peran ini lebih mudah dipahami anak karena anak bisa langsung meniru bagaimana berperilaku yang baik dalam kehidupan sosial melalui adegan yang diperankan oleh peserta didik itu sendiri.

C. Pembatasan Masalah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Penulis membatasi penelitian ini pada dua aspek saja:

1. Pengembangan perilaku sosial anak di RA meliputi cara berperilaku, cara berbicara, cara berpakaian, cara menghormati orang lain dan segala sesuatu yang berkaitan dengan perilaku sosial.
2. Implementasi metode bermain peran, meliputi pembuatan dan isi skenario pembelajaran, pembagian peran, setting kelas, pelaksanaan metode, dan evaluasi pembelajaran.

D. Rumusan Masalah

Untuk memberikan arah yang jelas terhadap pembahasan skripsi ini dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah metode *Role Playing* dapat mengembangkan perilaku sosial peserta didik di TK PGRI Kecamatan Blega?
2. Bagaimana implementasi metode *Role Playing* dalam pengembangan perilaku sosial di TK PGRI Kecamatan Blega?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan skripsi ini sebagai berikut :

1. Mengetahui adakah pengembangan perilaku sosial melalui metode *Role Playing* di TK PGRI Kecamatan Blega.
2. Mengetahui implementasi *Role Playing* dalam pengembangan perilaku

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sosial di TK PGRI Kecamatan Blega.

F. Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini di antaranya:

1. Bagi peserta didik

   Implementasi metode bermain peran memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas belajar dan bermain secara bersama-sama sehingga pembelajaran terasa lebih menyenangkan.

2. Bagi guru

   Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman langsung kepada guru-guru yang terlibat dalam penelitian ini dalam menerapkan metode yang lebih inovatif pada pembelajaran bidang pengembangan perilaku sosial.

3. Bagi sekolah

   Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan bagi sekolah lain dalam mengimplementasikan metode bermain peran khususnya dalam pembelajaran di RA atau TK.

G. Penelitian terdahulu

Dalam penulisan tesis ini, penulis tidak serta merta menuangkan pemikiran ke dalam sebuah tulisan ilmiah.Penulis masih melakukan pengkajian terhadap beberapa karya yang menginspirasi penulis. Beberapa karya tersebut diantaranya adalah :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pertama, skripsi Muhlisin (NIM. 3199054) yang berjudul"StudiKorelasi Antara Prestasi Belajar Aqidah Akhlak dengan Perilaku Sosial Anak Usia Pubertas di MTs Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara Tahun 2003". Dari hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa ada korelasi yang positif antara prestasi belajar Aqidah Akhlak dengan perilaku sosial anak usia pubertas di MTs Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara. Ranah akhlak menyangkut juga aspek perilaku sosial, setiap orang memerlukan tata aturan dalam berhubungan dengan orang lain dalam suatu masyarakat, sehingga pendidikan akhlak sangat menentukan perilaku sosial seseorang.[15]

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Puji Umaidah (NIM. 3103087) tentang "*Education Games* dalam Pembelajaran PAI Pada Anak Prasekolah di TK Islamic Centre Semarang".Dalam karya ilmiah ini penulis mengetengahkan telaah mengenai pendekatan yang paling tepat dalam pembelajaran PAI bagi anak prasekolah adalah bermain sambil belajar.Melalui bermain diharapkan anak dapat memperoleh pengetahuan, baik yang bersifat umum maupun keagamaan dan pengalaman tanpa harus dipaksa untuk meningkatkan minat, pengetahuan, dan pengalaman anak untuk mempelajari sesuatu dengan berbagai variasi permainan.[16]

Ketiga, skripsi Dinik Handayani (NIM: 3104026) yang berjudul

---

[15]Muhlisin, *"Studi Korelasi Antara Prestasi Belajar Aqidah Akhlak dengan Perilaku Sosial Anak Usia Pubertas di MTs Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara Tahun 2003"*, Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, (Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2003), hlm. 57

[16]Puji Umaidah, *"Education Games dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia PraSekolah di TK Islamic Centre Semarang"*, Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang,(Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007), hlm. 60.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang". Hasil penelitian menunjukkan bahwa dalam prakteknya penanaman nilai-nilai Islam pada anak pra sekolah dengan menggunakan permainan edukatif harus sesuai dengan perkembangan psikologi anak, materi yang akan diberikan, kondisi siswa dan alokasi waktu yang ada. Hal ini untuk menghindari munculnya permainan-permainan yang tidak berkaitan dengan materi pelajaran dan juga untuk efisiensi waktu. Dalam proses pembelajaran guru selalu menggunakan pendekatan-pendekatan yang disesuaikan dengan perkembangan usia anak agar mudah membuat anak belajar melalui kegiatan bermain, bercerita, dan bermain peran bersama. Guru juga berusaha menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan bernuansa Islami, seiring dengan keinginan anak dan situasi kelas yang semenarik mungkin disertai dengan berbagai alat permainan yang mampu membangkitkan semangat anak untuk belajar.Dalam interaksi belajar mengajar guru selalu memberikan kebebasan kepada anak untuk beraktifitas agar anak selalu berusaha mengekspresikan dirinya.[17]

Dari beberapa penelitian di atas, ada perbedaan mendasar antara penelitian tersebut dengan penelitian yang akan penulis lakukan. Perbedaan tersebut di antaranya adalah penelitian di atas meneliti masalah permainan edukatif secara global, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan terfokus pada bermain peran kaitannya dalam upaya pengembangan akhlak perilaku sosial.

---

[17]Dinik Handayani, *"Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang"*, Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, (Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007), hlm. 79.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam tesis ini terdiri dari empat bab, sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, yang berisi : latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, dan sistematika pembahasan.

Bab II Kajian teori, yang berisi : kajian prilaku social, pengertian prilaku social, pembentukan prilaku social, aspek-aspek prilaku social, Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini, Karakteristik Anak Usia Dini, Kemandirian Anak Usia Dini, *role playing* untuk anak usia dini, fungsi *role playing,* jenis-jenis *role playing.*

Bab III Metodologi penelitian, yang berisi : jenis penelitian, setting dan subyek penelitian, desain penelitian, metode pengumpulan data, metode analisis data, dan indicator keberhasilan.

Bab IV hasil penelitian dan pembahasan, yang berisi : Lokasi TK PGRI Blega, Deskripsi Subyek Penelitian, Deskripsi Data Prilaku Sosial Anak Usia Dini, Pembahasan Hasil Penelitian

Bab V penutup, yang berisi : kesimpulan, saran-saran, dan penutup

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Perilaku Sosial

1. Pengertian Perilaku Sosial

Sebelum membahas lebih lanjut tentang perilaku sosial, perlu diketahui pengertian perilaku itu sendiri.Perilaku biasanya disamakan dengan istilah sikap (*attitude*). Berikut ini beberapa definisi sikap yang dikemukakan oleh para ahli :

Menurut Ngalim Purwanto : "Sikap dalam bahasa Inggris disebut *attitude*, adalah suatu cara beraksi dengan cara tertentu terhadap suatuperangsang atau situasi yang dihadapi".[1]

Gerungan seperti dikutip Andi Mappiare mengemukakan bahwa sikap adalah "kesediaan bereaksi individu terhadap sesuatu hal".[2]Secara spesifik Andi Mappiare membedakan antara sikap dan emosi.Sikap diartikan sebagai kecenderungan yang relatif stabil yang dimiliki seseorang dalam mereaksi terhadap dirinya sendiri, orang lain, benda, situasi/kondisi sekitarnya.Sedangkan emosi meliputi perasaan yang relatif cepat berubah, seperti rasa senang, rasa tidak senang, rasa benci, rasa sayang, dan lain sebagainya.

Disisi lain Cardno seperti dikutip Mar'at menjelaskan sikap sebagai berikut : "*Attitude entails an existing pre disposition to*

---

[1]Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan*, (Bandung : Remaja Karya, 1996), hlm. 141.
[2]Andi Mappiare, *Psikologi Remaja,* (Surabaya: Usaha Nasional, 1982), hlm. 58.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

socialobject with in interaction with situational and other dispositional, guides and directs the overt behavioral of the individual".[3]Artinya sikapmengikuti kondisi yang sudah ada terhadap objek sosial dengan menghubungkan situasi dan kondisi lain yang membimbing dan mengarahkan tingkah laku individu yang tampak.

Beberapa pengertian di atas merupakan pengertian tentang sikap yang bentuknya tidak dapat dilihat secara langsung, tetapi harus ditafsirkan lebih dulu sebagai tingkah laku. Dengan kata lain sikap adalah kesiapan bertindak dan bukan sebagai pelaksanaan keinginan atau motif tertentu.

Menurut Sarlito Wirawan Sarwono yang dimaksud sikap sosial adalah "sikap yang ada pada kelompok orang yang ditujukan kepada suatu objek yang menjadi perhatian seluruh orang-orang tersebut."[4]Sedangkan menurut Abu Ahmadi sikap sosial adalah "kesadaran individu yang menentukan perbuatan yang nyata, yang berulang-ulang terhadap objek sosial."[5]

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah suatu tindakan perorangan yang merupakan hasil dari hubungan antar individu dengan lingkungannya yang merupakan tanggapan pada lingkungan sosialnya.Dalam hal ini perilaku sosial itu meliputi tanggungjawab, menghormati orang lain, tolong menolong dan partisipasi sosial.

---

[3]Mar'at, *Sikap Manusia Perubahan dan Pengukurannya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1981), hlm. 10.
[4]Sarlito Wirawan Sarwono, *Pengantar Ilmu Psikologi*, (Jakarta : Bulan Bintang, 1982), hlm. 104.
[5]Abu Ahmadi, *Psikologis Sosial*, (Jakarta : Rhineka Cipta, 1999), hlm. 163.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Upaya Pembentukan Perilaku Sosial

Pembentukan perilaku tidak dapat terjadi dengan sendirinya atau dengan sembarang saja.Pembentukannya senantiasa berlangsung dalam interaksi manusia, dan berkenaan dengan objek tertentu.

Menurut W.A. Gerungan, perilaku dapat terbentuk karena adanya faktor-faktor intern dan faktor-faktor ekstern individu yang memegang peranannya.[6]Faktor intern adalah faktor yang terdapat dalam pribadi manusia itu sendiri, ini dapat berupa *selectivity* atau daya pilih seseorang untuk menerima dan mengelola pengaruh-pengaruh yang datang dari luar.Dan faktor ekstern adalah faktor yang terdapat di luar pribadi manusia yang bersangkutan, ini dapat berupa interaksi sosial di luar kelompok.[7]

Perilaku dapat terbentuk melalui empat macam cara, yaitu adopsi, deferensial, integrasi, dan trauma.

a. Adopsi adalah kejadian dan peristiwa yang terjadi berulang-ulang dan terus menerus, lama kelamaan yang diserap pada individu sehingga mempengaruhi terbentuknya suatu sikap.
b. Deferensial berkaitan erat dengan intelegensi, banyaknya pengalaman, bertambahnya usia, sehingga hal-hal yang dianggapnya sejenis dapat dipandang tersendiri lepas dari jenisnya.
c. Integrasi dalam pembentukan perilaku ini terjadi secara bertahap bermula dari pengalaman yang berhubungan dengan suatu hal tertentu dan pada akhirnya terbentuk perilaku mengenai hal tersebut.

---

[6]W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung : Eresco, 1986), hlm. 155.
[7]Abu Ahmadi, *op.cit*., hlm. 171.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

d. Trauma adalah pengalaman yang tiba-tiba mengejutkan sehingga menimbulkan kesan mendalam pada jiwa seseorang yang bersangkutan. Jadi perilaku terbentuk oleh pengetahuan dan pengalaman seiring bertambahnya usia. Semakin luas pengetahuan seseorang tentang objek dan banyaknya pengalaman yang berkaitan dengan objek akan mengarahkan terbentuknya sikap yang kemudian dilanjutkan pada suatu perilaku tertentu.[8]

Sedangkan dalam buku Psikologi Sosial suatu Pengantar, Bimo Walgito mengemukakan bahwa pembentukan perilaku dapat dilakukan dengan tiga cara, yaitu dengan kondisioning atau kebiasaan, dengan pengertian atau insight, dan dengan menggunakan model.[9]

a. Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan

Yaitu dengan cara membiasakan diri untuk berperilaku seperti yang di harapkan, akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Misalnya : Dibiasakan bangun pagi.

b. Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)

Pembentukan perilaku dapat ditempuh dengan pengertian atau *insight*.Misalnya : Masuk sekolah jangan sampai terlambat, karena haltersebut dapat mengganggu teman-teman, membersihkan kelas bersama sekelompok petugas piket itu baik karena akan cepat selesai dan lebih ringan, dan sebagainya.

c. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model

---

[8]Sarlito Wirawan Sarwono, *op.cit.*, hlm. 105.
[9]Bimo Walgito, *Psikologi Suatu Pengantar*, (Yogyakarta: Andi, 2001), hlm. 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pembentukan perilaku juga dapat ditempuh dengan cara menggunakan model atau contoh. Misalnya : Orang tua berlaku sebagai contoh anak-anaknya, guru bertindak sebagai contoh peserta didiknya, dan seorang pemimpin bertindak sebagai model atau contoh yang dipimpinnya.

3. Aspek-aspek Perilaku Sosial

a. Taat dan patuh

Taat dan patuh dapat diartikan suatu perbuatan yang melaksanakan perintah dan menjauhi larangan suatu aturan tertentu. Misalnya seorang peserta didik yang taat, ia selalu mengenakan seragam sekolah sesuai dengan aturan yang berlaku. Atau seorang muslim yang taat dan patuh kepada Allah, ia selalu mengerjakan shalat fardlu yang lima tepat waktunya, dia membiasakan diri membaca Al - Qur'an setiap selesai shalat.

Seorang muslim yang memiliki perilaku taat dan patuh ini berarti sesuai dengan perintah agama Islam. Allah SWT mewajibkan kepada muslim untuk mengikuti ajaran Nabi Muhammad SAW, karena dia adalah seorang rasul dan bukan seperti yang dikatakan orang-orang nasrani terhadap Isa as. Kemudian taatilah Allah dengan mengikuti segala perintah-Nya dan menjauhi segala larangan-Nya dan taatilah Rasullullah SAW dengan mengikuti sunnah-sunnahnya dan jadikanlah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

petunjuk sebagai jalan hidup.[10]

b. Sabar

Sabar dapat diartikan sebagai perbuatan menahan diri atas sesuatu.Sukanda Sadeli mengemukakan bahwa terdapat tiga tingkatan tentang sabar, yakni *sabar fith tha'at, sabar anil masshiyyat,* dan *sabarindal mushibat*.

Sabar fith tha'at adalah memaksakan diri untuk beribadahkepada Allah, misal seseorang ketika sedang bekerja atau belajar, tiba waktunya shalat maka ia meninggalkan pekerjaannya untuk melaksanakan ibadah shalat.

Sabar anil masshiyyat adalah menahan diri dari sifat-sifattercela, seperti berbuat maksiat, korupsi, berdusta, menipu, dan sebagainya.

Sedangkan *sabar idal mushibat* adalah tabah menghadapi cobaan, seperti sakit, mendapatkan kecelakaan, mengalami kerugian dan sebagainya.[11]

c. Menghormati orang lain

Menghormati orang lain merupakan perbuatan terpuji yang dapat dilakukan dengan cara : berlaku ramah apabila bertemu dengan sesamanya, berkata sopan kepada orang lain, mendengarkan orang lain yang sedang berbicara dengannya, tidak memotong pembicaraan orang

---

[10]Zaini Dahlan, dkk., *Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jilid 1, (Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf UII, 1995), hlm. 559.

[11]Sukanda Sadeli, *Bimbingan Akhlak yang Mulia*, (Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam Amal Sholeh, t.th.), hlm. 12.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lain, memuliakan tamu dan tidak mengganggu orang lain.

Hormat menghormati sangat di anjurkan oleh agama Islam maupun negara, karena dengan saling menghormati akan tercapai suatu kerukunan antar sesama manusia.

d. Peduli terhadap orang lain

Salah satu perilaku sosial yang di anjurkan oleh agama Islam adalah peduli terhadap orang lain, peduli terhadap masyarakat di sekitarnya, peduli terhadap sesama muslim. Hal ini dapat dilakukan dengan cara membantu orang lain yang membutuhkan bantuan, tolong menolong dalam hal kebajikan.

Seorang muslim yang memiliki rasa peduli terhadap orang lain, dan bersedia untuk tolong menolong dalam hal kebajikan berarti telah melaksanakan perbuatan kemanusiaan, dimana hal ini juga termasuk dalam ajaran Islam. Diwajibkan bagi orang-orang mukmin untuk tolong menolong dalam mengerjakan kebajikan dan bertaqwa, dan dilarang tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran.

4. Konsep Islam tentang Perilaku Sosial

Secara pribadi-pribadi manusia bertanggungjawab kepada Tuhan dalam hal-hal yang berkaitan dengan soal pengabdian (ibadah) secara vertikal kepada-Nya. Akan tetapi dalam rangka itu sebagai makhluk, ia hidup dalam keberadaan makhluk lain, dan hidup berdampingan dengan sesamanya. Ia selama hidup didunia, sejak lahir sampai mati, memang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak bisa terlepas dari manusia. Karena manusia adalah makhluk individu sekaligus makhluk sosial (yang bermasyarakat).[12]

Sebagai makhluk sosial, manusia dituntut untuk berupaya menjalin hubungan harmonis antar sesama manusia (*hablum minannas*) yang terwujud dalam suasana hormat menghormati, harga menghargai, bantu membantu dan tolong menolong.[13]

Hubungan sosial ini tampaknya sangat diprioritaskan dalam Islam. Sebagaimana firman Allah SWT dalam Q.S. al-Hujurat ayat 13, yang artinya :

"Hai manusia, sesungguhnya kami menciptakanmu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan.Dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal.Sesungguhnya orang yang paling mulia diantara kamu disisi Allah, ialah orang yang paling bertakwa.Sesungguhnya Allah Maha Mengetahui Lagi Maha Mengenal". (Q.S. al-Hujurat: 13).[14]

Dari ayat di atas tersebut jelas bahwa Allah SWT menciptakan banyak manusia untuk menjalankan sosialisasinya dengan saling kenal mengenal. Atas dasar inilah manusia menjalani dan menjalankan hidup dan kehidupan bersama-sama, sehingga terbentuklah suatu masyarakat.

Dalam menjalani hubungan antar manusia itu haruslah yang positif dan edukatif, yaitu yang menimbulkan perasaan senang, damai, tenteram dan memberi banyak manfaat.[15]

Selain itu hubungan sosial antar manusia tidak hanya terbatas pada bidang ekonomi dan perdagangan saja. Hubungan itu meliputi bidang

---

[12]Kaelani HD, *Islam dan Aspek-aspek Kemasyarakatan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2000),hlm. 157
[13]Hadari Nawawi, *Hakekat Manusia Menurut Islam*, (Surabaya: Al-Ikhlas, 1993), hlm.171
[14]R.H.A. Soenarjo, dkk, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, (Semarang: Toha Putra, 1989), hlm. 874
[15]Hadari Nawawi, *loc. cit.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

hukum (tata krama dalam pergaulan), olah raga, kesenian, teknik, seni ataupun budaya dan lain sebagainya. Hubungan yang mungkin dijalin antar manusia dalam aspek kehidupan ini apapun bentuknya, menurut pandangan filsafat pendidikan Islam, semuanya itu tidak lepas kaitan tanggung jawabnya kepada Allah. Dengan demikian tanggungjawab manusia sebagai makhluk sosial mangacu kepada dua tanggungjawab utama yaitu :

a. Tangggung jawab dalam membentuk, membina dan memelihara jalinan hubungan baik antar sesama manusia, dalam berbagai lapangan pergaulan dan aspek kehidupannya seoptimal mungkin.

b. Taggung jawab dalam memelihara dan meningkatkan jalinan hubungan yang baik dengan Allah.

Dari uraian di atas jelas bahwa Islam sangat memprioritaskan hubungan sosial antar sesama manusia dengan hubungan yang harmonis yang terwujud dalam suasana hormat menghormati, harga menghargai, bantu membantu, tolong menolong dan lain-lain. Dan dalam wujud perilakunya ia harus sesuai dengan ajaran agama dan kesemuanya itu tidak lepas dari kaitan tanggungjawabnya kepada Allah.

5. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Sosial

Menurut Hassan Shadily seperti dikutip Abdulsyani, mengatakan bahwa manusia akan tertarik untuk hidup bersama dalam masyarakat karena didorong oleh beberapa faktor, yaitu:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Hasrat yang berdasar naluri (kehendak biologis yang di luar penguasaan akal) untuk mencari teman hidup, pertama untuk memenuhi kebutuhan seksual yang sifatnya biologis sebagaimana terdapat pada semua makhluk hidup.

b. Kelemahan manusia selalu mendesak untuk mencari kekuatan bersama, yang terdapat dalam berserikat dengan orang lain, sehingga dapat berlindung bersama-sama dan dapat memenuhi kebutuhan kehidupan sehari-hari dengan usaha bersama.

c. Aristoteles berpendapat, bahwa manusia ini adalah *zoon politicon*, yaitu makhluk sosial yang hanya menyukai hidup bergolongan, atau sedikitnya mencari teman untuk hidup bersama, lebih suka daripada hidup sendiri.

d. Menurut Bergson, bahwa manusia ini hidup bersama bukan oleh karena persamaan, melainkan oleh karena perbedaan yang terdapat dalam sifat, kedudukan dan sebagainya. Ia mengatakan bahwa kenyataan hidup baru terasa dengan perbedaan antara manusia masing-masing itu dalam kehidupan bergolongan".[16]

Menurut Maslow yang dikutip oleh Slameto bahwa "Tingkah laku manusia dibangkitkan dan diarahkan oleh kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan-kebutuhan ini yang memotivasi tingkah laku seseorang".[17]

Adapun ada 7 kategori kebutuhan, yaitu:

---

[16]Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 1994), hlm. 34-35
[17]Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1995), hlm. 171

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Fisiologis, ini merupakan kebutuhan manusia yang paling dasar, meliputi kebutuhan akan makanan, pakaian, tempat berlindung, yang penting untuk mempertahankan hidup.
b. Rasa aman, ini merupakan kebutuhan kepastian keadaan dan lingkungan yang dapat diramalkan, ketidakpastian, keterancaman, akan menimbulkan kecemasan dan ketakutan pada diri individu.
c. Rasa cinta, ini merupakan kebutuhan afeksi dan pertalian dengan orang lain.
d. Penghargaan, ini merupakan kebutuan rasa berguna, penting, dihargai, dikagumi, dihormati oleh orang lain. Secara tidak langsung ini merupakan kebutuhan perhatian, ketenaran, status, martabat dan lain sebagainya.
e. Aktualisasi diri, ini merupakan kebutuhan manusia untuk mengembangkan diri sepenuhnya, merealisasikan potensi-potensi yang dimilikinya.
f. Mengetahui dan mengerti, ini merupakan kebutuhan manusia untuk memuaskan rasa ingin tahunya, untuk mendapatkan keterangan-keterangan dan untuk mengetahui sesuatu.
g. Pada tahun 1970 Maslow memperkenalkan kebutuhan ketujuh yang tampaknya sangat mempengaruhi tingkah laku individu, yaitu yang disebutnya estetik. Kebutuhan ini dimanifestasikan sebagai kebutuhan akan keteraturan, keseimbangan dan kelengkapan suatu tindakan".[18]

[18]*Ibid.*, hlm. 171-172

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ada faktor-faktor yang mempengaruhi perubahan tingkah laku manusia, diantaranya karena adanya proses belajar. Selain itu ada faktor-faktor kebutuhan yang juga mempengaruhi yaitu adanya motivasi, baik motivasi instrinsik maupun ekstrinsik. Jadi dalam proses pembelajaran Aqidah Akhlak secara langsung maupun tidak langsung akan mempengaruhi perilaku seseorang, termasuk juga perilaku sosialnya.

B. Pendidikan Anak Usia Dini

1. Pengertian Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya yang dilakukan kepada anak sejak lahir 0 sampai dengan usia 6 tahun, yang diselenggarakan secara terpadu dalam satu program pembelajaran agar anak dapat mengembangkan segala daya guna dan kreativitasnya sesuai dengan karakteristik perkembangannya. Kegiatan ini dimulai dari pemberian rangsangan pendidikan untuk menbantu pertumbuhan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.[19]

Keberhasilan pendidikan sering dikaitkan dengan kemampuan para orang tua dan guru dalam memahami anak sebagai individu yang unik. Anak segala potensi yang dia miliki dapat diibaratkan bagai bunga- bunga di taman dan memiliki keelokannya masing masing,

[19] Undang-Undang No.20 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Penjelasanya, (Yogyakarta: Media Wacana Press, 2003) hal. 10.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang mana yang satu dengan yang lain saling melengkapi.

Hakikat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) menurut Hibana S. Rahman yaitu:

a. Pusat kepribadian anak *(child development centre)* yaitu memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memenuhi kebutuhan jasmani dan rohani serta mengembangkan bakat bakatnya secara optimal.
b. Pusat kesejahteraan anak (child welfare centre) maksudnya taman kanak- kanak memberikan kesejahteraan yang diperlukan anak pada dalam masa mudanya.
c. Sebagai usaha untuk memajukan masyarakat dengan membina anak sedini mungkin secara terencana mantap dan tanggung jawab.[20]

Sedangkan tujuan PAUD itu sendiri adalah untuk mengembangkan seluruh potensi anak agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falsafah suatu Negara.[21] Interaksi yang terjadi antara anak dengan orang lain ataupun dengan benda yang ada di sekitarnya merupakan proses pengembangan kepribadian, watak, serta akhlak yang mulia. Usia dini merupakan saat yang paling berharga untuk menanamkan berbagai nilai, moral, agama, etika dan sosial yang tentu artinya berguna bagi kehidupan anak di masa yang

[20] Hibbana S. Rahman, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta : PGTKI Press, 2002), hal. 4.
[21] Slamet Suyanto, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: Hikayat Publishing , 2005), hal. 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

akan datang.

Setiap anak bersifat unik, tidak ada dua anak yang sama persis sekalipun mereka kembar. Setiap anak juga terlahir dengan memiliki potensinya masing masing yang berbeda, baik kelebihan dan kekurangan, bakat dan minat yang tersendiri. Oleh karena itu guru ataupun orang tua harus memahami kebutuhan khusus ataupun kebutuhan individual anak. Makanan yang bergizi serta menu yang seimbang serta stimulasi yang baik bagi otak anak akan sangat diperlukan dalam mendukung proses pengembangannya.

Pendidikan merupakan suatu proses yang mengandung beberapa muatan yang berisikan beberapa materi dan metode untuk memperoleh suatu tujuan, adanya subyek didik yang menjadi aktor dalam pendidikan tersebut, serta adanya evaluasi yang dijadikan sebagai cara atau teknik untuk mengetahui dan menilai sejauh mana tujuan yang ditentukan itu tercapai. Dari penjelasan tersebut maka dapatlah kita ketahui bahwa dalam pendidikan tidaklah hanya terdapat materi saja, akan tetapi ada juga komponen lain yang menjadi penunjang tercapainya tujuan pendidikan, salah satunya adalah metode.

Dalam menentukan metode yang tepat bagi anak, Pam Schiller dan Tamera Briyant mengidentifikasi beberapa metode yang dapat diterapkan dalam mendidik kemandirian anak usia dini sesuai

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dengan motivasi dan perkembangannya:[22]

1) *Modeling*, dalam hal ini pendidikan harus mampu menjadi figur bagi anak-anaknya.
2) *Listening*, merupakan metode yang mengandalkan kemampuan pendengaran anak.
3) *Kunjungan*, ke rumah orang yang berusia lanjut, memberi kesempatan kepada anak-anak untuk berinteraksi dengan orang tersebut sehingga akan timbul jiwa sosial.
4) *Recreation*, yaitu belajar dialam terbuka atau belajar dengan alam.
5) *Permainan*, yang terdiri dari bermain peran, permainan alat, permainan teka-teki.
6) *Bernyanyi* atau *berpuisi*, nyanyian dan puisi disesuaikan dengan tujuan.
7) *Diskusi,* guna membuka pikiran anak tentang berbagai hal, sehingga akan terbentuk sikap dan sifat keterbukaan pada diri anak.
8) *Drama,* untuk meningkatkan kreatifitas dan melatih mental anak.
9) *Cerita*, hal ini dapat untuk melatih imajinasi anak, isi dari cerita tersebut bisa menjadi konsep bagi perkembangan moral anak.
10) *Cooking*, untuk melatih kerjasama dan rasa tanggung jawab.
11) *Camping*, dapat membuka diri anak dengan bergaul bersama teman-teman seusianya, sehingga anak dapat memahani karakter yang berbeda

---

[22] Pam Schiller dan Tamara Briant, *The Values Book for Children; 16 Moral Dasar Bagi Anak: di Sertai Kegiatan yang Bisa di Lakukan Orang Tua Bersama Anak*, ter. Susi Sensusi (Jakarta : Elexmedia Komputindo, 2002), hal. 147.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dari setiap karakter.

12) *Reward*, Memberikan penghargaan berupa simbol ”pensil, bros bintang” kepada anak yang melakukan sesuatu yang baik.

13) Proyek seni hal ini guna melatih kesabaran anak bagaimana proses penyelesaian proyek dari awal hingga akhir.

14) Nonton televisi atau mendengarkan radio sebagai bahan diskusi untuk memahami dan menghargai perasaan orang lain.

2. Karakteristik Anak Usia Dini

Elisabeth B. Hurlock menyatakan bahwa usia prasekolah disebut juga masa kanak-kanak dini yaitu anak yang usia 2-6 tahun.[23] Adapun karakternya adalah: *Pertama*, mempelajari sikap gerak anak mulai dari berguling, merangkak, duduk, berdiri, dan berjalan. *Kedua*, mempelajari ketrampilan menggunakan panca indra, seperti melihat, meraba, mendengar, mencium dan mengecap dengan memasukan setiap benda ke mulut. *Ketiga,* mempelajari komunikasi sosial. Bayi yang telah lahir sudah siap melakukan kontak sosial dengan lingkungannya.

Anak usia 2-3 tahun juga memiliki karakteristik sebagai berikut. *Pertama*, anak sangat aktif mengeksplorasi benda yang ada disekitarnya. Ia juga memiliki observasi yang tajam dan keinginan belajar yang luar biasa. Eksplorasi yang dilakukan oleh anak terhadap

[23] Elisabeh B. Hurlock, *Perkembangan Anak II,* (Jakarta: Erlangga, 2003), hal. 38.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

benda apa saja yang ditemui merupakan proses belajar yang efektif. Motivasi belajar anak pada usia ini mempunyai grafik tertinggi sepanjang usianya tidak ada hambatan dari luar atau lingkungan. *Kedua*, anak mulai mengembangkan bahasa, diawali dengan berceloteh, kemudian satu dua kata, dan kalimat yang belum jelas maknanya. Anak terus belajar berkomunikasi dengan memahami pembicaraan orang lain dan mulai mengungkapkan isi hati dan pikiran. *Ketiga*, anak mulai belajar mengembangkan emosi. Emosi bukan ditentukan oleh bawaan namun sangat ditentukan oleh lingkungan, didasarkan bagaimana lingkungan memperlakukan anak tersebut.[24]

Anak usia 4-6 tahun ditandai dengan beberapa hal, yaitu : *Pertama*, berkaitan dengan perkembangan fisik, anak sangat aktif melakukan berbagai kegiatan. Hal ini membantu perkembangan otot-otot kecil maupun besar. *Kedua*, perkembangan bahasa yang semakin baik. Anak sudah mampu memahami pembicaraan orang lain dan mampu mengungkapkanya dengan batas-batas tertentu. *Ketiga*, perkembangan daya pikir (kognitif) sangat pesat, ditujukan dengan rasa ingin tahu anak yang besar terhadap lingkungan sekitar. Hal itu terlihat dari seringnya anak menanyakan segala sesuatu yang di lihatnya. *Keempat*, untuk permainan anak masih bersifat individual

[24] M. Hari wijaya dkk, *PAUD Melejitkan Potensi Anank Dengan Pendidikan Anak Sejak Dini*, (Yogyakarta: Mahardika Publishing, 2009), hal.29-30.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

walaupun aktivitas bermain dilakukan secara kolektif.[25]

3. Kemandirian Anak Usia Dini

Kemandirian anak usia dini adalah kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sendiri atau dengan sedikit bimbingan, sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya. Dalam pengertian pendidikan telah diungkapkan bahwa agar anak menjadi pribadi yang cerdas, terampil dan mempunyai peran dimasa depannya haruslah ada usaha sadar untuk memberikan bimbingan, latihan dan pengajaran. Hal ini menunjukkan sesuatu hal terjadi tidaklah tanpa suatu proses. Demikian juga dengan kemandirian, kemandirian dapat terbentuk setelah melalui proses pendidikan dan latihan yang terarah dan berkesinambungan.[26]

Gilmore merumuskan ciri kemandirian meliputi:

a. Ada rasa tanggung jawab
b. Memiliki pertimbangan dalam menilai problem yang dihadapi secara inteligen
c. Adanya perasaan aman bila memiliki pendapat yang berbeda dengan orang lain
d. Adanya sikap kreatif sehingga menghasilkan ide yang berguna bagi orang lain.

[25] Hibbana S. Rahman, Konsep *Dasar Pendidikan Anak Usia Dini,* (Yogyakarta: PGTKI Press, 2002), hal. 32-35
[26] Elisabeh B. Hurlock, *op.cit.,* hlm. 92

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pengertian anak mandiri adalah anak yang mampu memenuhi kebutuhannya, baik berupa kebutuhan naluri maupun kebutuhan fisik, oleh dirinya sendiri secara bertanggung jawab tanpa bergantung pada orang lain. Bertanggung jawab dalam hal ini berarti mengaitkan kebutuhannya dengan kebutuhan orang lain dalam lingkungannya yang sama-sama harus dipenuhi. Kemandirian sangat erat terkait dengan anak sebagai individu yang mempunyai konsep diri, penghargaan terhadap diri sendiri (self sistem), dan mengatur diri sendiri (self regulation). Anak memahami tuntutan lingkungan terhadap dirinya, dan menyesuaikan tingkah lakunya.

Secara umum kemandirian bisa diukur melalui bagaimana anak bertingkah laku secara fisik, namun tidak hanya itu kemandirian juga bisa berwujud pada perilaku emosional dan sosialnya. Contoh sederhana, anak usia 3-4 tahun yang sudah bisa menggunakan alat makan, seharusnya bisa makan sendiri, menggunakan celana sendiri, dan saat hendak buang air ia bisa ke toilet sendiri. Dengan kata lain, anak bisa melakukan kemampuan dasarnya ini adalah bentuk kemandirian secara fisik.

Kemandirian juga dapat diartikan sebagai keterampilan untuk membantu diri sendiri, baik kemandirian secara fisik maupun secara psikologis. Kemadirian secara fisik adalah kemampuan untuk mengurus dirinya sendiri, sedangkan kemandirian secara psikologis adalah kemampuan untuk membuat keputusan dan memecahkan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masalah yang dihadapi. Kemandirian secara fisik sangat berpengaruh terhadap kemandirian secara psikologis. Bentuk-bentuk perilaku tidak mandiri secara fisik ditunjukkan dengan tidak terpenuhinya tugas perkembangan anak pada setiap tahapannya.

C. *Role Playing*

1. Bermain Peran /*Role Playing* bagi Anak Usia Dini

Menurut *United Nations Educational Scientific and Cultural Organitation* (UNESCO), pendidikan hendaknya dibangun dengan empat pilar, yaitu belajar mengetahui (*learning to know*), belajar melakukan (*learning to do*), belajar menjadi diri sendiri (*learning to be*), dan belajar hidup dalam kebersamaan (*learning to live together*).[27]

Yang dimaksud metode bermain peran adalah "kegiatan yang dilakukan dengan pura-pura.Melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain, ketimbang yang sebenarnya".[28]

Menurut Martinis Yamin, metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua peserta didik atau lebih tentang suatu topik atau situasi.[29] Sedangkan Nana Sudjana mendefinisikan metode bermain peran sebagai permainan peranan untuk mengkreasi kembali

---

[27]Pilar-pilar pendidikan. Enam Pilar Pendidikan Yang Direkomendasikan Unesco Yang Dapat Digunakan Sebagai Pembelajaran Yang Bisa Diterapkan Di Dunia Pendidikan. Google untuk http://haucef4hmultiply.com/journal/item/48 12:36 AM, 19 Februari 2009.

[28]Andang Ismail, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan PermainanEdukatif,* (Yogyakarta: Pilar Media, 2007), hlm. 194.

[29]Martinis Yamin, *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2007), Cet. 3, hlm 152.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peristiwa-peristiwa yang telah terjadi atau akan terjadi.[30]

Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap suatu benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih. Apa yang dilakukan anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa.[31]

Metode bermain peran dan metode sosiodrama adalah dua metode yang dapat dikatakan bersamaan dan dalam pemakaiannya sering disilihgantikan. Sosiodrama artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial. Sedangkan bermain peran menekankan kenyataan dimana peserta didik diturut sertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.[32]

Secara teknis ada perbedaan mendasar antara drama atau sandiwara dengan metode bermain peran.Kalau drama itu dilakukan oleh sekelompok orang untuk memainkan suatu cerita yang disusun naskah ceritanya dan dipelajari sebelum dimainkan. Sedangkan metode bermain peran tidak membutuhkan naskah cerita dan proses latihan. Jadi teknis pelaksanaannya lebih simple.[33]

Bermain peran merupakan salah satu bentuk simulasi. Simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja (dari kata

---

[30]Nana Sudjana, *Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar,* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 1996), Cet, 3, hlm 64.
[31]Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan,* (Jakarta: Grasindo, 2005), hlm. 57
[32]Winarno Surakhmad, *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*, (Bandung: Tarsito, 1973), Cet. 3, hlm 129
[33]Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM (PembelajaranAktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan),* (Semarang: RaSAIL, 2009), hlm. 21

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

simulate yang artinya pura-pura atau berbuat seolah-olah dan *simulation*

Metode Role Playing telah merangkap empat pilar tersebut. Istilah bermain peran atau *Role Playing* dan sosiodrama dalam metode merupakan dua istilah yang kembar, bahkan di dalam pelaksanaannya dapat dilakukan dalam waktu bersamaan dan silih berganti. Pada metode bermain peran, titik tekanannya terletak pada keterlibatan emosional dan pengamatan indera ke dalam suatu situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Sosiodrama dimaksudkan adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan sosial. Kedua istilah ini (bermain peran dan sosiodrama), kadang-kadang juga disebut metode dramatisasi. Yang membedakannya hanya metode bermain peran tidak disiapkan terlebih dahulu naskahnya.[34]artinya tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja). Dari kata itu jelas bahwa simulasi adalah tiruan atau perbuatan yang hanya berpura-pura saja. Simulasi dapat digunakan untuk melakukan proses tingkah laku secara imitasi ataupun bermain peranan mengenai suatu tingkah laku yang dilakukan solah-olah dalam keadaan sebenarnya[35]

Dari beberapa definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah pembelajaran tentang suatu topik dengan caraberpura-pura atau dilakukan seolah-olah dalam situasi atau keadaan yang sebenarnya.

Jenis bermain ini dapat bersifat reproduktif atau produktif yang bentuknya sering disebut "kreatif". Dalam permainan peran reproduktif,

[34]http://wargakelash.wordpress.com/2011/03/25/metode-bermain-peran-dalam-pelajaran-pai.
[35]Nana Sudjana, *op. cit.*, hlm 63.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

anak-anak berusaha mereproduksi situasi yang telah diamatinya dalam kehidupan sebenarnya, atau media massa dalam permainannya. Sebaliknya, dalam permainan peran produktif, anak-anak menggunakan situasi, tindakan, dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda.[36]

Awalnya, kegiatan bermain peran lebih bersifat reproduktif atau merupakan pengulangan dari apa yang dilihat atau dialami si anak dan dilakukan sendirian. Dengan meningkatnya usia, kegiatan bermain ini lebih bersifat produktif. Sebab, dari segi perkembangan kognisi anak sudah lebih mampu mengkreasikan ide-ide yang original. Dengan adanya teman bermain biasanya anak akan bermain khayal bersama temannya.

Elizabeth B. Hurlock mengemukakan bahwa bermain aktif adalah kegiatan yang dilakukan seseorang dalam rangka memperoleh kesenangan dan kepuasan dari aktivitas yang dilakukannya sendiri.Dalam kegiatan ini banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh.Bermain khayal atau bermain peran termasuk salah satu jenis permainan aktif.

Kegiatan bermain peran pada umumnya disukai dan sering dilakukan oleh anak-anak usia sekitar 2-8 tahun. Dalam kegiatan ini iamelakukan impersonalisasi (melakukan peniruan) terhadap karakter yang dikagumi atau ditakutinya, baik yang ia temui dalam kehidupan nyatanya maupun dari tokoh yang ia tonton di film-film.

[36]Andang Ismail, *loc.cit.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Mel Silbermen dalam teori active learning menyatakan bahwa belajar membutuhkan keterlibatan mental dan tindakan sekaligus. Menurutnya, jika ada pengetahuan dan pengalaman baru lalu dipahami dan diulang lagi maka memori dalam otak akan semakin kuat.[37]

Teori ini sesuai dengan pernyataan Confucius tentang filosofi belajar aktif.

What I hear, I forget

What I see, I remember

What I do, I understand

Tiga pernyataan ini membicarakan bobot penting belajar aktif. Mel Silbermen telah memodifikasi dan memperluas pernyataan Confucius tersebut menjadi apa yang ia sebut sebagai konsep belajar aktif.

What I hear, I forget

What I hear and I see, I remember a little

What I hear, see, and I ask question about of discuss with someone, I understand

What I hear, see, discuss and do, I acquire knowledge and skill

What I teach to another, I master. [38]

Adapun dalam kegiatannya, pembelajaran *Role Playing* ini menggunakan pendekatan SAVI yaitu, pendekatan yang memunculkan sebuah konsep belajar yang disebut belajar berdasarkan aktivitas. Belajar berdasarkan aktivitas berarti bergerak aktif secara fisik dengan

[37]Mel Silbermen, *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran Aktif*, Penerjemah: Sardjuli Dkk, (Yogyakarta: Yappendis, 2005) Cet. Ke-3, hal. Xvii

[38]*Ibid*., hlm. 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memanfaatkan indra sebanyak mungkin dan membuat seluruh tubuh dan pikiran terlibat alam proses belajar. [39]

Unsur-unsur belajar model SAVI adalah sebagai berikut:

a. Somatis : belajar dengan bergerak dan berbuat
b. Auditori : belajar dengan berbicara dan mendengar
c. Visual : belajar dengan mengamati dan menggambarkan
d. Intelektual : belajar dengan memecahkan masalah dan merenungkan[40]

2. Fungsi Bermain Peran bagi Anak Usia Dini

Sigmund Freud dalam teori psikoanalisis mengatakan bahwa bermain secara umum berfungsi untuk mengekspresikan dorongan impulsif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan pada anak atau lebih jelasnya bermain adalah alat yang sangat efektif bagi anak dalam melampiaskan emosinya.

Melalui bermain, anak dapat mengambil peran aktif sebagai pemindahan perasaan negatif kepada objek. Bentuk bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Contoh bentuk bermain, seorang anak yang meninju bonekanya dan pura-pura bertarung untuk menunjukkan kekesalannya.[41]

---

[39]Hamruni, *Edutaiment Dalam Pendidikan Islam Dan Teori-Teori Pembelajaran Quantum*, (Yogyakarta: Fakultas Tarbiyah Uin Sunan Kalijaga, 2009) Cet. Ke-2, hlm 129
[40]*Ibid.,* hlm. 130
[41]Ahmad A.K. Muda, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Reality Publisher, 2006), hlm. 45-50.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Meskipun demikian, bermain tidak hanya berfungsi sebagai metode terapi pada anak yang bermasalah seperti yang telah dipaparkan di atas, melainkan bermain juga mempunyai fungsi-fungsi bagi perkembangan anak seperti yang dijelaskan sebelumnya.

Adapun fungsi atau manfaat *Role Playing* bagi anak usia dini adalah sebagai berikut:

a. Sebagai sarana untuk menyiapkan hidupnya kelak dewasa dari sebuah peran yang dilakoninya. Secara tidak sadar ia telah menyiapkan diri untuk peran atau pekerjaannya dimasa mendatang.
b. Sebagai sarana belajar dalam membentuk hubungan sosial serta bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.
c. Sebagai sarana untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dari kegiatan yang dilakukan atas usahanya sendiri.
d. Sebagai sarana dalam meningkatkan perkembangan bahasanya melalui informasi baru dari teman mainnya, sehingga perbendaharaan katanya semakin luas.[42]

3. Jenis-Jenis *Role Playing* bagi Anak Usia Dini

Jenis-jenis metode *Role Playing* yang dapat diterapkan bagi anak pra sekolah adalah:

[42]Andang Ismail, Education Games, *Panduan Praktis Permainan Yang Menjadikan Anak Anda Cerdas , Kreatif, Dan Shaleh,* (Yogyakarta: Pro-U Media, 2009), hlm. 61-62.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Dramatisasi spontan dan bebas. Adalah bermain drama yang dilakukan anak atas keinginan sendiri, dengan cara-cara berupa dialog atau perbuatan yang timbul dari pengalaman anak sendiri.
b. Bermain peran terpimpin, yaitu guru membimbing anak-anak dalam pemilihan peran, tanpa mengurangi kebebasan anak dalam berbicara dan menjalankan perannya.
c. Sandiwara boneka, merupakan bermain peran yang menggunakan alat peraga, yaitu berupa boneka tangan dan panggung boneka.

Adapun berdasarkan kutipan dari buku Education Games; Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif, dan Shaleh yang ditulis oleh Andang Ismail, jenis metode ini terbagi menjadi dua yaitu:

a. Permainan drama reproduktif. Dalam permainan drama reprodutif anak-anak berusaha mereproduksi (mengulang) situasi yang telah diamatinya dari kehidupan sebenarya atau dari media masa seperti komik atau film-film yang ia tonton ke dalam permainannya.
b. Permainan drama produktif. Dalam permainan drama produktif anak-anak akan memasukkan unsur-unsur baru terhadap apa yang ia amati dalam kehidupan sehari-hari.[43]

4. Tujuan Implementasi Metode Bermain Peran

Manfaat yang bisa dipetik dari bermain peran atau bermain khayal adalah membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh

[43]*Ibid.*, hlm. 59-60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tertentu, ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid, dan seterusnya. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan, sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Manfaat lainnya, anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar menjadi pengikut dalam artian mau memerankan tokoh-tokoh tertentu yang ditetapkan oleh teman mainnya dan tidak hanya memerankan tokoh yang diinginkan oleh anak.Perkembangan bahasa juga dapat ditingkatkan, karena adanya penggunaan bahasa di dalam kegiatan bermain ini. Mau tidak mau, ia akan mendengar informasi baru dari teman mainnya sehingga perbendaharaan kata makin luas.[44]

Dari penjelasan tersebut, secara spesifik dapat diketahui bahwa tujuan penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran adalah:

a. Memberikan pengalaman kongkrit dari apa yang telah dipelajari
b. Mengilustrasikan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran
c. Menumbuhkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial
d. Menyiapkan/menyediakan dasar-dasar diskusi yang kongkrit
e. Menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik
f. Menyediakan sarana untuk mengekspresikan perasaan yang tersembunyi di balik suatu keinginan.[45]

---

[44]*Ibid.*, hlm. 195-196
[45]Ismail SM, *op.cit.*, hlm. 84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sedangkan Nana Sudjana mengemukakan tujuan bermain peran adalah sebagai berikut :

a. Melatih ketrampilan tertentu, baik bersifat profesional maupun bagi kehidupan sehari-hari.
b. Memperoleh pemahaman tentang suatu konsep atau prinsip.
c. Melatih memecahkan masalah.
d. Meningkatkan kegiatan belajar dengan melibatkan peserta didik dalam mempelajari situasi yang hampir serupa dengan kejadian yang sebenarnya.
e. Memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.
f. Melatih peserta didik untuk mengadakan kerja sama dalam situasi kelompok.
g. Menumbuhkan daya kreatif peserta didik.
h. Melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleransi.[46]

Dalam kegiatan bermain peran, anak melakukan impersonalisasi (peniruan) terhadap karakter yang dikagumi atau ditakutinya, baik yang ia temui sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film atau yang ia baca di media massa. Melalui impersonalisasi ini anak akan meniru hal-hal positif dari karakter tokoh yang diperankannya.

5. Implementasi Metode Bermain Peran

Sebelum mengimplementasikan suatu metode, seorang guru harus mengetahui prosedur penerapan metode dalam suatu materi tertentu.Supaya

[46]Nana Sudjana, *op. cit.,* hlm. 63-64

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penerapannya lebih efektif dan efesien.Pemilihan metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan kondisi psikologi anak dan materi yang diajarkan, karena tidak semua metode dapat diaplikasikan pada setiap jenjang pendidikan dan semua materi pelajaran.

Metode bermain peran merupakan metode pembelajaran yang mengedepankan aktifitas peserta didik.Kegiatan ini dilaksanakan secara kolektif, oleh karena itu dibutuhkan kerjasama yang baik.Karena kegiatan dilaksanakan secara berkelompok maka guru harus mampu mengatur kelas supaya kondusif.Peran guru sebagai sutradara yang mengatur setiap adegan juga perlu diperhatikan.Dalam artian guru harus mampu mengarahkan peserta didik sehingga bisa mengambil pelajaran dari aktifitas bermain peran tersebut.

Langkah-langkah penerapan metode bermain peran tersebut adalah sebagai berikut:

a. Menetapkan topik:
   1) Konflik interpersonal
   2) Konflik antar golongan
   3) Perbedaan pendapat/perspektif, dll
b. Tunjuk dua orang peserta didik maju ke depan untuk memerankan karakter tertentu selama 10-15 menit.
c. Mintalah keduanya untuk bertukar peran.
d. Hentikan *role play* apabila telah mencapai puncak tinggi/dirasa sudah cukup

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

e. Pada saat kedua peserta didik memerankan karakter tertentu di muka kelas, peserta didik lainnya diminta untuk mengamati dan menuliskan tanggapan mereka.

f. Guru melakukan kesimpulan, klarifikasi, dan tindak lanjut.[47]

6. Kelebihan dan Kekurangan Bermain Peran

Metode bermain peran selain mempunyai beberapa kelebihan juga mempunyai beberapa kekurangan, yaitu sebagai berikut :

a. Kelebihan Metode Bermain Peran

Kelebihan dari metode bermain peran di antaranya adalah:

1) Peserta didik melatih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita dari keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya.

2) Peserta didik akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain akan melakukan inisiatif untuk bergerak sesuai dengan kreatifitasnya.

3) Bakat yang terdapat pada peserta didik dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.

4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-

[47]Ismail SM, *op.cit*., hlm. 83-84.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

baiknya.

5) Peserta didik memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
6) Bahasa lisan peserta didik dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain[33].

b. Kekurangan Metode Bermain Peran

Disamping memiliki kelebihan, metode bermain peran juga memiliki kekurangan, di antaranya adalah:

1) Sebagian besar anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang kreatif.
2) Banyak memakan waktu, baik waktu persiapan dalam rangka pemahaman isi bahan pelajaran maupun pada pelaksanaan pembelajaran.
3) Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit menjadi kurang bebas.
4) Sering kelas lain tertanggu oleh suara para pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan dan lain sebagainya.[48]

Dalam pemilihan metode bermain peran, guru perlu mempertimbangkan kelebihan dan kekurangan metode tersebut.Dengan mengetahui kelebihan dan kekurangnnya, guru bisa meminimalisir

[48]Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar,* (Jakarta : Rineka Cipta, 2002), Cet. 2, hlm 101.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kekurangan dan melakukan manajemen pembelajaran yang baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilakukan di kelas dengan tujuan memperbaiki atau meningkatkan mutu praktik pembelajaran.[1]

Penelitian ini dilakukan secara kolaboratif antara guru kelas dan peneliti. Guru kelas sebagai pengajar di dalam kelas dan mahasiswa sebagai peneliti. Kolaborasi diwujudkan untuk menyamakan pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan dan melahirkan kesamaan tindakan yang bertujuan untuk meningkatkan prilaku sosial anak.

B. Desain Penelitian

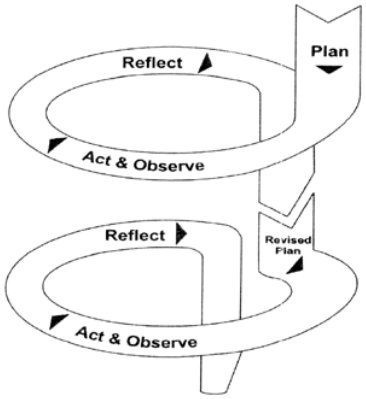
Desain yang digunakan dalam penelitian yaitu desain model putaran spiral menurut Kemmis dan Mc Taggart. Model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart menggunakan empat komponen penelitian dalam setiap langkah (perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi). Dalam langkah pertama, kedua dan seterusnya sistem spiral saling terkait perlu diperhatikan oleh para peneliti. Lebih lanjut dikatakan, "pada model ini komponen tindakan dan observasi menjadi satu komponen karena kedua

[1] Suharsimi Arikunto. *Manajemen Penelitian*. (Jakarta: Rineka Cipta. 2005), Hlm. 58

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan ini dilakukan secara simultan ."[2]

"Keempat komponen yang berupa untaian tersebut dipandang sebagai satu siklus. Pada gambar putaran spiral tersebut tampak bahwa di dalamnya terdiri dari untaian komponen yang didapat dikatakan sebagai dua siklus. Sebenarnya jumlah siklus yang digunakan sangat bergantung pada permasalahan yang dihadapi. Jumlah siklus bisa lebih dari dua ."[3]



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas Model Kemmis dan Mc Taggart

C. Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian tidakan kelas dibutuhkan tahapan sebagai berikut:[4]

1. Perencanaan

[2] Pardjono. *Panduan Penelitian Tindakan Kelas.* (Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY, 2007). Hlm. 22
[3]Depdikbud. *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research).* (Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Direktorat Pendidikan Menengah Umum, 1999) hlm. 21-22
[4] Wijaya Kusuma & Dedi Dwitagma. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas Edisi Kedua*. (Jakarta: Indeks Permata Puri Media, 2010) hlm. 25

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Menentukan tema pekerjaan dan sub tema macam-macam pekerjaan materi pembelajaran yang akan diberikan kepada kelompok B di TK PGRI Kecamatan Blega.
b. Menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian) untuk pertemuan dengan tema "Lingkungan". RKH memuat kegiatan bermain untuk meningkatkan prilaku sosial.
c. Mempersiapkan sumber dan media pembelajaran, seperti peralatan peluit untuk menandakan kereta akan berangkat.
d. Peneliti menyiapkan instrumen pengamatan dalam bentuk panduan observasi untuk mengungkap:
   1) Kemampuan anak dalam melaksanakan tugas kelompok.
   2) Kemampuan anak dalam bermain bersama teman.
   3) Kemampuan anak dalam menaati aturan permainan.

2. Tindakan

Pendidik kelompok B di Taman Kanak-Kanak PGRI Kecamatan Blega merupakan pelaksana tindakan. Peneliti sebagai observer ketika pendidik mempraktikkan pengajap09*g*. Namun sebelum masuk kedalam pembelajaran pendidik dan peneliti melakukan diskusi terlebih dahulu untuk membuat RKH yang sesuai tema dan sub tema untuk menentukan kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan pembelajaran. Pelaksanaan tindakan dengan siklus terdiri dari dua kali pertemuan, tetapi tidak menutup kemungkinan siklus berikutnya dilakukan untuk mencapai hasil yang lebih baik. Langkah-langkah

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tindakan yang dilaksanakan terdiri dari:

a. Langkah pertama memberikan penjelasan tentang keadaan stasiun yang ramai dan berbagai macam orang-orang yang berada di stasiun. Dengan cara mengajak anak-anak untuk mengunjungi stasiun.
b. Langkah kedua menawarkan peran kepada anak-anak untuk disepakati sebagai stasiun/gerbong kereta api, dengan cara jika anak yang ingin memerankan sebagai masinis angkat tangan sedangkan yang ingin menjadi gerbong kereta api tidak angkat tangan.
c. Langkah keempat menirukan kegiatan yang ada di stasiun, ada anak yang berperan/bertugas menjadi stasiun dan ada anak yang menjadi gerbong kereta api.
d. Langkah kelima, kegiatan penutup pendidik mengevaluasi dan memberikan *reward* berupa makanan kepada anak yang mengikuti peraturan dalam melakukan permainan.

3. Melakukan Pemantauan (Observasi)

Observasi prilaku sosial melaui *Role Playing* yang dilaksanakan selama proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Pengamatan yang dilakukan peneliti secara langsung dengan dibantu oleh kolaborator (pendidik kelompok B) untuk melihat perkembangan anak khususnya prilaku sosial.

4. Refleksi

Tahap ini peneliti yang melakukan tindakan, peneliti dan pendidik pendamping melakukan diskusi dan mengevaluasi terhadap

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kegiatan *Role Playing* yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Hasil observasi direnungkan kembali untuk menyempurnakan tindakan berikutnya, yang dapat dilakukan dalam tahap ini yaitu:

a. Menentukan kesulitan dan hambatan anak dalam pelaksanaan siklus 1 dan menentukan tingkat kemampuan anak khusunya prilaku sosial.
b. Memperbaiki tindakan berdasarkan hasil dari pelaksanaan siklus 1 yang telah ditemukan untuk membuat siklus berikutnya lebih baik.

D. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK PGRI Kecamatan Blega Kabupaten Bangkalan, Madura. Letak sekolah tersebut berada di dalam desa, jauh dengan jalan besar, dekat dengan persawah, dan pemukiman warga. Kondisi sekolah nyaman untuk pembelajaran, sebab tidak banyak kendaraan yang lalu lalang di dekat sekolah sehingga pembelajaran di kelas berlangsung cukup baik. Ruang kelas tidak terlalu luas. Kelas terbagi dua kelas, kelas kelompok A dan kelas kelompok B.

E. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak kelompok B TK PGRI Kecamatan Blega Kabupaten Bangkalan, Madura. Jumlah kelompok B secara keseluruhan berjumlah 27 anak terdiri dari 13 anak perempuan dan 14 anak laki-laki. Peneliti memilih kelompok B karena kemampuan dalam hal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bekerjasama anak masih kurang optimal. Hal ini terlihat ada beberapa anak yang belum mampu bekerjasama dengan teman yang lainnya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas tidak jauh berbeda dengan prinsip pengumpulan data pada jenis penelitian yang lain. Pada dasarnya teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data.[5]

Teknik pengumpulan data terdapat beberapa alat untuk pengumpulan data terdiri dari observasi, *interview* (wawancara), kuesioner (angket), tes, jurnal anak, assesmen, pekerjaan siswa, *audio taping or vidio taping,* catatan tingkah laku anak (*anecdotal records*), *attitude scales* (*likert scales or semantic differential*), dan dokumentasi.[6]

Ditegaskan bahwa penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data yaitu:

1. Observasi atau pengamatan adalah proses pengambilan data dalam penelitian di kelompok B Taman Kanak- Kanak PGRI Blega untuk peneliti melihat penelitian. Observasi sesuai digunakan dalam penelitian yang berhubungan dengan kondisi belajar mengajar, tingkah laku, dan interaksi kelompok. Tipe pengamatan antara lain yaitu pengamatan berstruktur (dengan pedoman) dan pengamatan

[5] Suharsimi Arikunto, *op.cit.,* hlm. 127
[6] Hamzah B. Uno, Nina Lamatenggo, Satria M.A Koni. *Menjadi Peneliti PTK Yang Profesional.*(Jakarta: Bumi Aksara, 2011) Hlm. 89

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tidak berstruktur (tidak menggunakan pedoman). Untuk mencapai tujuan pengamatan diperlukan adanya pedoman pengamatan yang jelas. Observasi dilakukan menggunakan pedoman (pengamatan berstruktur) dan dalam pelaksanaannya peneliti sebagai observer dan guru kelas sebagai kolaborator. Peneliti mengamati dan mencari data tentang perkembangan prilaku sosial anak, agar mendapatkan data yang tepat.

2. Dokumentasi ialah pengambilan data yang diperoleh melalui dokumen- dokumen berupa catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya seseorang[7]. Dalam penelitian ini dokumentasi berbentuk gambar yaitu dengan cara mengambil foto anak ketika kegiatan *Role Playing* berlangsung dan tulisan yang berupa catatan harian selama observasi di dalam kelas saat pembelajaran berlasung yang berkaitan dengan perkembangan anak dari pencapaian hasil pembelajaran yang telah dilaksanakan. Foto dan catatan harian dianalisis untuk menggambarkan hasil penelitian.

G. Instrumen Penelitian

Pengumpulkan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen penelitian yang berupa lembar observasi. Sebelum melakukan observasi

[7] Djam'an Satori & Aan Komariah. *Metodelogi Penelitian kualitatif.* (Bandung: Alfabet, 2011) hlm. 148

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

terlebih dahulu disusun sebuah lembar observasi penelitian sebagai panduan bagi peneliti dalam melakukan observasi. Lembar observasi digunakan peneliti untuk mencatat hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan secara langsung oleh peneliti

selama siklus berlangsung. Pedoman pengisiannya praktis, dengan membubuhkan tanda *chek list* (√) jika hal yang diamati muncul. Foto dokumentasi digunakan untuk bukti penelitian dengan mengambil foto anak saat proses kegiatan bermain kooperatif untuk meningkatkan prilaku sosial di kelas. Kisi-kisi lembar observasi prilaku sosial anak tersebut adalah sebagai berikut: Tabel 1. Kisi-Kisi Lembar Observasi Prilaku sosial Anak

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Jumlah Butir
Perkembangan Sosial	Prilaku sosial	Anak dapat melaksanakan tugas kelompok	2
		Anak bermain bersama teman.	2
		Anak menaati aturan permainan	1

Adapun rubrik terlampir pada lampiran (halaman 91).

H. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif yaitu menggambarkan data menggunakan kalimat untuk memperoleh keterangan yang jelas dan terperinci sedangkan kuantitatif yaitu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

data yang berupa bilangan, nilainya dapat berubah-ubah atau bersifat variatif[8]. Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara merefleksi hasil observasi terhadap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan anak di kelas. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa hasil observasi dan catatan lapangan

Data yang dianalisis yaitu hasil yang diperoleh pada pelaksanaan kegiatan bermain kooperatif untuk meningkatkan prilaku sosial di lapangan. Analisis data yang dilakukan oleh peneliti yaitu hasil penelitian pada tiap siklus. Peneliti membuat perbandingan persentase kemampuan anak sebelum tindakan dan sesudah tindakan dengan metode bermain kooperatif untuk meningkatkan prilaku sosial. Adapun rumus yang digunakan untuk mencari persentase dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:[9]

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP : Nilai persentase yang dicari atau yang diharapkan R : Skor mentah yang diperoleh anak

SM : Skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : Bilangan tetap

[8] Pardjono. *Op.cit.,* Hlm. 57

[9] Ngalim Purwanto, *psikologi Pendidikan,* (Bandung : Remaja Karya, 1996), hlm. 106

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu:

1. Data mentah dari hasil observasi diberi skor (3, 2 atau 1) pada masing-masing indikator prilaku sosial.
2. Setiap indikator dihitung rata-rata kemampuan anak pada setiap pertemuan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Ngalim Purwanto.
3. Hasil keseluruhan persentase tersebut digunakan untuk mencari rata-rata prilaku sosial secara keseluruhan pada setiap pertemuan.
4. Pencapaian prilaku sosial sebelum tindakan diperoleh rata-rata dari hasil keseluruhan prilaku sosial.
5. Pencapaian prilaku sosial pada Siklus I dan Siklus II diambil dari hasil pertemuan yang terakhir karena pada pertemuan yang terakhir memperoleh persentase tertertinggi dari pertemuan yang sebelumnya.
6. Hasil persentase tersebut dianalisis antara hasil sebelum tindakan ke Siklus I, dan antara Siklus I ke Siklus II, kemudian dipaparkan hasil selisih peningkatannya.
7. Hasil persentase prilaku sosial pada anak dibuat dalam bentuk tabel dan grafik agar lebih terlihat persentase peningkatannya.

I. Indikator Hasil Penelitian

Indikator keberhasilan hasil penelitian tindakan kelas ini ditandai dengan meningkatnya prilaku sosial setelah dilakukan metode *Role Playing* yaitu apabila anak dapat melaksanakan tugas kelompok, anak dapat bermain

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bersama teman, dan anak dapat menaati aturan permainan. Peningkatan keberhasilan dapat dikatakan berhasil jika anak mendapatkan rata-rata persentase kemampuan anak 81%. Adapun kriteria keberhasilan tersebut memiliki persentase sebagai berikut:[10]

1. Prilaku sosial dikategorikan sangat baik apabila nilai yang diperoleh anak antara >81% -100%.
2. Prilaku sosial dikategorikan baik apabila nilai yang diperoleh anak antara >61% - 80%.
3. Prilaku sosial dikategorikan cukup apabila nilai yang diperoleh anak antara >40% - 60%.
4. Prilaku sosial dikategorikan kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara >21% - 40%.
5. Prilaku sosial dikategorikan sangat kurang apabila nilai yang diperoleh anak antara >0% -20%.

[10] Suharsimi Arikunto.*Op. cit.,* hlm. 44

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. **Deskripsi Lokasi TK PGRI Kecamatan Blega**

Taman Kanak-Kanak Persatuan Guru Republik Indonesia atau yang sering disebut TK PGRI beralamat di desa Sempar Kecamatan Blega Kabupaten Bangkalan, Madura . Lokasinya belum strategis karena di tengah pedesaan, dekat dengan warga penduduk dan persawahan. Meski terletak di tengah desa, akan tetapi posisi TK berada di lokasi yang nyaman, tidak berdekatan dengan jalan raya yang ramai dengan kendaraan yang melintas. TK PGRI Blega memiliki dua kelas yang terdiri dari kelas kelompok A dan kelompok B. Setiap ruangan tidak begitu luas di dalam kelas kelompok B tertata kursi dan meja yang terdiri 4 kelompok kursi dan meja, sehingga pada saat proses tindakan untuk mengetahui tingkat prilaku sosial anak melalui metode *Role Playing* dilaksanakan diluar kelas.

B. **Deskripsi Subjek Penelitian**

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda, anak kelompok B di TK PGRI Blega menyukai kegiatan di luar kelas. Hal ini terbukti saat anak- anak diajak kegiatan diluar kelas yaitu lomba mewarnai dengan berkelompok ada yang ikut mewarnai dan ada yang tidak ikut mewarnai. Anak yang tidak ikut mewarnai asyik bermain sendiri dan berlari-larian. Sedangkan anak yang sedang mewarnai terlihat tergesa-gesa agar segera selesai mewarnai gambar anak yang sedang menyirami tanaman.Terbukti anak langsung mengumpulkan hasil mewarnai gambar dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seadanya tanpa memperhatikan aturan-aturan yang diijelaskan oleh pendidik sebelz umnya. Adapun salah satu aturannya yaitu dalam mewarnai gambar tidak boleh melewati garis gambar, akan tetapi ada anak yang tidak menghiraukan aturan tersebut hal ini di karenakan anak ingin segera bermain dengan teman-temannya yang lain. Meskipun demikian, prilaku sosial tetap didapat pada diri anak akan tetapi kurang melekat pada setiap anak terbukti hanya beberapa anak yang ingin mewarnai dengan berkelompok. Anak kelompok B TK PGRI Blega dijadikan salah satu alasan memilih metode bermain untuk meningkatkan prilaku sosial pada diri anak.

Kemampuan anak sebelum tindakan, dalam diri anak memiliki prilaku sosial, akan tetapi hanya beberapa anak yang memiliki prilaku sosial hal ini terbukti pada saat mewarnai gambar anak yang sedang menyiram tanaman hanya beberapa anak yang mewarnai secara bergantian dengan kelompoknya. Hal ini berdampak kurang berkembangannya prilaku sosial karena tidak semua anak mau mewarnai bersama.

C. Deskripsi Data Prilaku sosial Anak Usia Dini

1. Data Kemampaun Awal Tentang Prilaku sosial Anak

Peneliti melakukan pengamatan awal sebelum dilaksanakan penelitian tindakan kelas. Pengamatan awal merupakan kegiatan pratindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal prilaku sosial anak menggunakan lembar observasi untuk mengungkap kemampuan anak melaksanakan tugas kelompok saat bermain, kemampuan anak bermain dengan semua teman, dan kemampuan anak menaati aturan permainan. Berdasarkan hasil observasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebelum tindakan diperoleh hasil rata-rata pada sebelum tindakan mencapai 52,1% yang memiliki kriteria cukup dari keseluruhan rata-rata yang dimiliki oleh anak. Namun masih terdapat anak yang memperoleh nilai rata-rata yang belum mencapai kriteria yang telah ditentukan yaitu 81%.

Berdasarkan data hasil observasi, maka peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan prilaku sosial anak, upaya yang dapat ditempuh sebagai acuan peneliti bersama pendidik kelompok B TK PGRI Blega dalam merancang tindakan untuk kegiatan pada siklus I yang telah disepakati bahwa tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan prilaku sosial anak dengan melalui metode *Role Playing*. *Role Playing* yaitu kegiatan permainan yang dapat dilakukan dengan membentuk sekelompok anak, setiap anak mendapatkan tugas yang harus dilakukan masing-masing anak. Kegiatan bermain antara anak diharapkan mampu saling membantu dan saling bekerjasama dengan teman yang satu ke teman yang lainnya. Dengan kesempatan yang diberikan tersebut diharapkan mampu meningkatkan kemampuan menyelesaikan tugas kelompok, kemampuan bermain bersama teman, dan kemampuan menaati aturan permainan. Adapun hasil dari rekapitulasi penilaian prilaku sosial anak sebelum tindakan menunjukkan 52,1% yang prilaku sosialnya cukup namun masih terdapat anak yang masih memiliki rata-rata yang belum sesuai dengan kriteria sangat baik. Dengan begitu perlu adanya tindakan selanjutnya yang akan meningkatkan prilaku sosial anak yang akan dilakukan pada siklus I.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Data Hasil Tindakan Siklus 1 Tentang Prilaku sosial Anak TK PGRI Blega

Pada siklus I pelaksanaan penelitian di TK PGRI Blega dilaksanakan tiga pertemuan.

a. Perencanaan

1) Menentukan Tema

Peneliti dalam menentukan tema yang akan digunakan dengan menyesuaikan tema yang ada di TK PGRI Blega. Tema yang akan digunakan adalah "lingkungan".

2) Menyusun RKH (Rencana Kegiatan Harian)

Rencana Kegiatan Harian pembelajaran ini disusun oleh peneliti yang bekerjasama dengan pendidik. Peneliti dan pendidik berdiskusi tentang kegiatan *Role Playing*, kegiatan *Role Playing* tertulis pada Rencana Kegiatan Harian (terlampir di lampiran halaman 79).

3) Menyiapkan Media

Sebelum penelitian, peneliti mempersiapkan media untuk kegiatan pembelajaran yang terdiri dari karet gelang dan sedotan yang seperti gambar berikut ini:

Gambar 2. Media Karet Gelang dan Sedotan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4) Mempersiapkan Instrumen

Penelitian ini menggunakan instrumen yang berbentuk lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mengukur prilaku sosial pada saat proses kegiatan pembelajaran.

b. Tahap Tindakan

Proses tindakan siklus I terdiri dari pertemuan 1, pertemuan 2, dan pertemuan 3 yang terdiri dari kegiatan awal, inti, dan akhir. Siklus I menggunakan tema "lingkungan". Deskripsi tiap pertemuan sebagai berikut:

1) Siklus I Pertemuan 1

Kegiatan yang dilakukan pada siklus I pertemuan 1 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya *Role Playing* kegiatan ini dilakukan diluar kelas. Langkah pertama, pendidik menjelaskan suasana di dalam stasiun kemudian pendidik menawarkan yang ingin menjadi masinis dan gerbong kereta api. Langkah kedua, pendidik memberikan penjelasan cara bermain masinis gerbong kereta api sebagai berikut: jika sudah ada yang menjadi masinis dan gerbong kereta api, maka pemain yang menjadi gerbong berdiri sambil saling memegang bahu teman yang ada didepannya, kecuali pemain yang berperan menjadi masinis. Barisan akan membentuk sebuah kereta apa yang bergerak perlahan-lahan melintasi tanah lapang (jes...jes...jes) si masinis berusaha menyentuh "gerbong"(pemain) yang paling belakang. Jika si masinis berhasil, berarti ia telah merebut "gerbong", selanjutnya gerbong yang sudah kena berada

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

di belakang masini.

Setelah itu, masinis berusaha merebut gerbong berikutnya. Tetapi tentu saja gerbong harus mempertahankan diri sekuat tenaga, kereta akan menjadi makin pendek dan bergerak makin cepat saat melintasi tanah lapang. Selain itu, gerbong-gerbong harus mempertahankan barisan agar tetap bersama-sama dalam barisan dengan posisi memegang bahu teman di depannya.

Langkah ketiga, pendidik memberikan peraturan sebagai berikut: jika ada gerbong yang terlepas secara tidak sengaja, ia akan menjadi tawanan masinis. Masinis akan memenangkan permainan jika ia berhasil merebut paling sedikit setengah dari seluruh gerbong kereta. Tetapi jika ia kehabisan tenaga sebelum berhasil menangkap setengah dari jumlah gerbong, si gerbong kereta api yang memenangkan. Langkah keempat, pendidik membagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari kelompok perempuan dan kelompok laki-laki setiap kelompok memainkan masinis gerbong kereta api. Langkah kelima, anak melihat pendidik mempraktekkan cara bermainnya. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan masinis gerbong kereta api. Langkah keenam, pendidik memberikan kesempatan anak-anak untuk bermain masinis gerbong kereta api dengan kelompoknya masing-masing.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

2) Siklus I Pertemuan 2

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus I pertemuan 2 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya *Role Playing* kegiatan ini dilakukan di luar kelas. Langkah pertama, pendidik menawarkan kepada anak-anak siapa yang ingin menjadi ayam betina yang bertugas menjaga telur-telurnya, yang menjadi telur dari ayam betina dan menjadi si peternak ayam. Langkah kedua, pendidik menjelaskan cara bermain ayam betina menjaga telur dari peternak ayam yang ingin mengambil telur. Berikut cara bermain ayam betina menjaga telur dari peternak: si peternak menunggu di luar lapangan, ayam (pura-pura mengantuk) para peternak telur berlari ke lapangan dan mencoba mengambil telur di daerah kekuasaan ayam betina untuk mengambil telur.

Langkah ketiga, pendidik menjelaskan peraturannya yaitu: jika si ayam mengetahui telur-telurnya diambil, ia harus lari mengejar si peternak sambil mengepakan sayap dan berkotek-kotek. Para peternak harus segera berlari karena mereka harus meninggalkan permainan jika si ayam betina menyentuh si peternak. Permainan ini harus berakhir jika

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

si peternak berhasil mengambil semua telur. Langkah keempat, anak melihat pendidik mempraktekkan cara bermain ayam betina menjaga telur-telurnya. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan ayam betina menjaga telurnya. Langkah kelima, pendidik membagi anak menjadi berkelompok. Setiap kelompok memainkan permainan ayam betina menjaga telur-telurnya.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

3) Siklus 1 Pertemuan 3

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus I pertemuan 3 yang bertema lingkungan sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya *Role Playing* kegiatan ini dilakukan di luar kelas. Langkah pertama, pendidik menjelaskan ciri-ciri dan suara kucing dan tikus. Langkah kedua, anak-anak membuat lingkaran besar, satu anak menjadi menjadi tikus, satu anak yang lain menjadi kucing. Langkah ketiga, pendidik memberikan penjelasan cara bermain tikus dan kucing berikut cara bermainnya: si kucing lari berusaha menerobos

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ke dalam lingkaran untuk menangkap/menerkam tikus yang berada di dalam lingkaran. Tikus berusaha menghindari dari kejaran kucing dengan berlari dan keluar dari lingkaran untuk mencari makan kemudian anak yang bertugas menjadi lingkaran berusaha memberi jalan pada tikus dan menghalangi kucing agar tidak dapat menerkam tikus. Permainan berakhir ketika tikus dapat diterkam kucing.

Langkah keempat, pendidik memberikan peraturan-peraturan bermain. Adapun peraturan bermainnya yaitu sebagai berikut: si kucing tidak bisa masuk di dalam lingkaran. Langkah kelima, anak memperhatikan pendidik saat memberikan contoh cara bermain tikus dan kucing. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan tikus dan kucing.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Observasi dilaksanakan selama proses kegiatan berlangsung. Pada kegiatan pertemuan pertama, pendidik memberikan penjelasan seluruh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rangkaian kegiatan bermain yang akan dilaksanakan. Beberapa anak berusaha memahami yang disampaikan oleh pendidik dan terdapat anak yang tidak fokus hal ini terbukti beberapa anak yang sibuk mengobrol dengan teman sebangkunya dan mengganggu temannya.

Berdasarkan hasil observasi, beberapa anak mampu menyelesaikan tugas kelompok, sebagian anak kurang mampu menyelesaikan tugas kelompok hal ini terbukti anak yang tidak menyelesaikan tugas kelompok tetap asyik bermain sendiri hal ini terbukti anak berlarian dengan temannya. Selain itu ada kemampuan anak bermain bersama teman, terdapat beberapa anak yang tidak ingin bermain bersama temannya. Hal ini terbukti pada saat pendidik membagi kelompok anak lebih memilih sendiri dengan teman yang lain, sehingga tidak ingin satu kelompok yang sudah dibagikan oleh pendidik namun terdapat anak yang ingin bermain bersama teman lainnya hal ini terbukti pada saat pendidik memilihkan kelompok anak langsung bergabung dengan kelompokknya dan bermain bersama. Sedangkan kemampuan menaati aturan permainan, pada saat diobservasi masih sedikit sekali anak yang menaati aturan. Hal ini terbukti pada saat bermain terdapat anak yang tidak menaati aturan permainan yaitu seperti melanggar batasan untuk berlari namun anak melanggar batasan berlari sampai ke luar halaman.

Oleh karena itu pendidik lebih menekankan dengan cara mendekati setiap kelompok dan memberikan pengarahan tentang peraturan dalam permainan masinis gerbong kereta api. Anak mulai paham dalam setiap aturan permainan yang tidak boleh dilakukan dan yang boleh dilakukan saat bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Meskipun belum seluruhnya optimal, akan tetapi kegiatan bermain selanjutnya anak mulai paham dengan peraturan yang diberikan oleh pendidik. Adapun persentase pencapaian akhir dari ketiga pertemuan dari seluruh indikator peningkatan prilaku sosial pada penelitian siklus I disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Pencapaian Kemampuan Anak Pada Siklus I

Pertemuan	**Persentase (%) prilaku sosial Pada Siklus I**	**Kriteria**
Pertemuan I	60%	Cukup
Pertemuan II	65,18%	Baik
Pertemuan III	73,9%	Baik

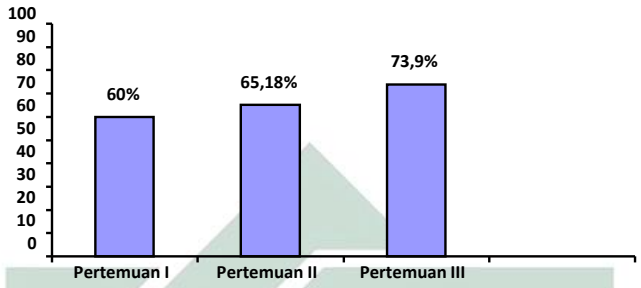
Berdasarkan tabel 2, persentase prilaku sosial pada siklus I mengalami peningkatan berturut-turut pada jumlah persentasenya dari setiap pertemuan. Peningkatan yang dicapai pada akhir siklus I yaitu 73,9% yang memiliki kriteria baik. Adapun yang diambil dari hasil pertemuan terakhir yaitu pada pertemuan ketiga karena hasil yang telah dicapai lebih tinggi dari pertemuan satu dan dua. Berikut uraian hasil yang didapat dalam peningkatan prilaku sosial anak pada siklus I sebagai berikut:

1) Pada pertemuan pertama prilaku sosial anak pada siklus I memperoleh rata-rata 60% yang memiliki kriteria cukup.
2) Pada pertemuan kedua kemampuan bekerjasama anak pada siklus I memperoleh rata-rata 65,18% yang memiliki kriteria baik.
3) Pada pertemuan ketiga kemampuan bekerjasama anak pada siklus I

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memperoleh rata-rata 73,9% yang memiliki kriteria baik.

Persentase pencapaian akhir dari ketiga pertemuan dari seluruh prilaku sosial pada penelitian siklus I disajikan dalam Gambar sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Prilaku sosial Siklus I

Berdasarkan hasil pelaksanaan siklus I menunjukkan adanya peningkatan pada setiap pertemuan yang hendak dicapai. Akan tetapi masih terdapat beberapa indikator yang peningkatannya belum mencapai kriteria yang diharapkan yaitu kriteria sangat baik. Oleh karena itu perlu penelitian dilanjutkan pada siklus II dengan harapan seluruh indikator dapat mencapai peningkatan yang diharapkan dan sesuai dengan indikator keberhasilan yaitu memiliki kriteria sangat baik.

Perbandingan pencapaian hasil peningkatan kemampuan bekerjasama sebelum tindakan dan sesudah siklus I dapat dilihat pada tabel di bawah ini yaitu:

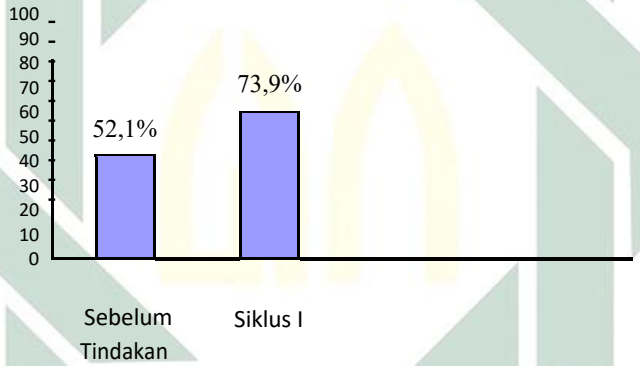
Tabel 3. Perbandingan Hasil Kemampuan Bekerjasama Anak Pra Siklus Dan Sesudah Siklus I

Perbandingan Hasil Prilaku sosial	**Rata-rata**
Sebelum Tindakan	52,1%
Siklus I	73,9%
Jumlah Rata-rata	**21,8%**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan pelaksanaan sebelum tindakan menunjukkan bahwa prilaku sosial anak belum seluruhnya optimal karena masih terdapat anak yang memiliki rata-rata yang kurang. Sebelum tindakan memperoleh rata- rata 52,1% yang diperoleh dari keseluruhan rata-rata yang dimiliki oleh anak. Sedangkan meningkat pada siklus I dengan memperoleh hasil rata-rata 73,9% yang diperoleh dari pertemuan terakhir yaitu pertemuan ketiga karena pertemuan ketiga memperoleh hasil rata-rata tertinggi dari pertemuan I dan pertemuan II.

Perbandingan hasil peningkatan prilaku sosial sebelum tindakan dan sesudah siklus I disajikan dalam Gambar sebagai berikut:



Gambar 4. Hasil Perbandingan Prilaku sosial Pra Siklus Dan Siklus I

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada sebelum tindakan memperoleh rata 52,1% dan pada siklus I memperoleh rata-rata 73,9%. Hasil rata-rata tersebut berada dalam kriteria baik. Namun hal ini belum mencapai kriteria yang diharapkan kriteria yaitu kriteria sangat baik, maka peneliti ingin memperbaiki hasil pada pelaksanaan penelitian ke siklus II.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Refleksi I

Refleksi dalam penelitian ini adalah evaluasi yang dilakukan terhadap pelaksanaan kegiatan pada siklus I. Hasil refleksi selanjutnya dijadikan pedoman untuk pelaksanaan kegiatan Role Playing pada siklus II. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa proses kegiatan bermain dengan menggunakan metode *Role Playing* dinilai dapat memberikan stimulasi untuk meningkatkan prilaku sosial anak.

Adapun beberapa permasalahan yang muncul selama proses kegiatan bermain pada siklus I adalah sebagai berikut:

1) Pada saat pendidik membagi kelompok ada anak yang tidak ingin bermain bersama teman yang lain. Anak mau bermain jika dijadikan satu kelompok dengan teman dekatnya.

2) Jumlah anak dalam kelompok masih terlalu besar, sehingga kurang optimal dalam peningkatan prilaku sosial.

3) Kurang jelasnya pendidik saat memberikan penjelasan cara bermain masinis gerbong kereta api, tikus dan kucing, ayam betina menjaga telurnya, dan estafet gelang karet, selain itu pada saat memberikan peraturan permainan pendidik hanya sekali.

4) Pada saat permainan berlangsung pendidik kurang memberikan motivasi kepada anak dengan cukup mengamati anak memainkan permainan.

5) Adanya pembagian tugas pada anak yang kelompoknya ditentukan oleh pendidik hal ini menyebabkan anak tidak bebas.

6) Waktu bermain terlalu cepat yaitu hanya selama 20 menit, sehingga membuat kegiatan bermain tergesa-gesa.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelaksanaan kegiatan bermain pada siklus I dinilai masih kurang optimal. Hal ini ditunjukkan dengan munculnya beberapa masalah di atas. Oleh karena itu, dilakukan upaya perbaikan dengan melakukan beberapa langkah sebagai berikut:

1) Pendidik membagi kelompok sesuai keinginan anak dengan cara menawarkan kepada anak.
2) Pendidik membagi kelompok menjadi lebih kecil yaitu setiap kelompok terdiri dari 5-6 anak agar lebih efektif dalam meningkatkan prilaku sosial anak.
3) Pendidik memberikan penjelasan tentang aturan permainan dengan berulang- ulang. Setelah itu pendidik bertanya kembali tentang peraturan yang sudah dijelaskan agar anak lebih paham dan mengerti.
4) Pendidik memberikan motivasi dengan menyemangati kepada semua anak pada waktu kegiatan bermain. Hal ini dilakukan agar anak lebih bersemangat bekerjasama dengan satu timnya. Dengan cara guru menyemangati dengan berkata "ayo ayo ayo" dan bertepuk tangan.
5) Pendidik mengajak bermain tanpa pembagian tugas dengan membebaskan anak memilih peran yang akan dimainkan.
6) Pada kegiatan bermain waktu lebih diperpanjang menjadi 30 menit, agar mencapai hasil yang maksimal dalam meningkatkan prilaku sosial pada anak saat bermain.

Hasil pada siklus I terdapat kekurangan hal ini terbukti dari data persentase yang belum mencapai kriteria yang ditentukan sehingga perlu

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adanya perbaikan dan peningkatan yang akan dilakukan pada siklus II.

3. Data Hasil Tindakan Siklus II tentang Prilaku sosial TK PGRI Blega

Pada siklus II ini dilaksanakan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil persentase pada siklus I dalam prilaku sosial di TK PGRI Blega dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun tahapan tindakan siklus II yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tema yang digunkan pada siklus II yaitu "lingkungan" berikut deskripsi tiap pertemuan.

a. Perencanaan

Langkah tindakan pada siklus II pada prinsipnya sama seperti pelaksanaan tindakan siklus I. Perbedaan dengan pelaksanaan siklus I terletak pada jumlah kelompok dan alokasi waktu. Jumlah kelompok yang pada awalnya kelompok besar yaitu hanya dibagi menjadi dua kelompok maka pada pelaksanaan siklus II menjadi kelompok kecil yang setiap kelompoknya terdiri dari 5-6 anak. Lebih menekankan dalam menaati aturan yang sudah diberikan oleh pendidik. Alokasi waktu pada siklus I hanya 20 menit, maka pada siklus II diperpanjang menjadi 30 menit.

b. Tahap Pelaksanaan Siklus II

Siklus II terdiri dari dua kali pertemuan terdiri dari tahap kegiatan awal, inti, dan kegiatan akhir. Tema yang digunakan pada siklus II yaitu "lingkungan". Berikut deskripsi tiap pertemuan.

1) Siklus II Pertemuan 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus II pertemuan 1 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

Kegiatan selanjutnya *Role Playing* yaitu bermain masinis gerbong kereta api yang dimainkan dengan jumlah lima sampai enam kelompok kegiatan ini dilakukan di luar kelas.

Langkah pertama, pendidik menawarkan yang ingin menjadi masinis dan gerbong kereta api. Langkah kedua, pendidik memberikan penjelasan cara bermain masinis dan gerbong kereta api sebagai berikut: jika sudah ada yang menjadi masinis dan gerbong kereta api, maka pemain yang menjadi gerbong berdiri sambil saling memegang bahu teman yang ada didepannya. Kecuali pemain yang berperan menjadi masinis. Barisan akan membentuk sebuah kereta apa yang bergerak perlahan-lahan melintasi tanah lapang (jes...jes...jes) si masinis berusaha menyentuh "gerbong"(pemain) yang paling belakang. Jika si masinis berhasil, berarti ia telah merebut "gerbong", selanjutnya gerbong yang sudah kena berada di belakang masinis. Setelah itu, masinis berusaha merebut gerbong berikutnya. Tetapi tentu saja gerbong harus mempertahankan diri sekuat tenaga, kereta akan menjadi makin pendek dan bergerak makin cepat saat melintasi tanah lapang. Selain itu, gerbong-gerbong harus mempertahankan barisan agar tetap bersama-sama dalam barisan dengan posisi memegang bahu teman di depannya.

Langkah ketiga, pendidik memberikan peraturan sebagai berikut: jika ada gerbong yang terlepas secara tidak sengaja, ia akan menjadi tawanan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

masinis. Masinis akan memenangkan permainan jika ia berhasil merebut paling sedikit setengah dari seluruh gerbong kereta. Tetapi jika ia kehabisan tenaga sebelum berhasil menangkap setengah dari jumlah gerbong, si gerbong kereta api yang memenangkan. Langkah keempat, pendidik membagi menjadi berkelompok dengan berjumlah lima kelompok setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam anak. Setiap kelompok memainkan permainan masinis gerbong kereta api.

Langkah kelima, anak melihat pendidik mempraktekan cara bermainnya. Setelah itu anak diminta untuk mencoba memainkan masinis gerbong kereta api. Langkah keenam, pendidik memberikan kesempatan anak-anak untuk bermain masinis gerbong kereta api dengan kelompoknya masing-masing.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak di majalah. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat. Setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

2) Siklus II pertemuan 2

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam siklus I pertemuan 2 sebagai berikut:

a) Kegiatan Inti

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Kegiatan selanjutnya *Role Playing* yaitu bermain estafet gelang karet yang dimainkan berkelompok kegiatan ini dilakukan di luar kelas.

Langkah pertama, pendidik membagi anak-anak menjadi lima kelompok, setiap kelompok terdiri dari lima sampai enam anak. Langkah kedua, pendidik menyiapkan karet gelang didepan setiap kelompok. Pendidik membagi sedotan, setiap anak satu buah sedotan dan minta anak untuk menempatkan sedotan di ujung mulut dengan cara sedotan digigit. Langkah ketiga, pendidik memberikan karet gelang pada anak yang berdiri paling awal, dan gantungkan pada ujung sedotannya. Setiap anak harus membawa gelang kepada teman satu tim mereka secara estafet, yang kemudian anak paling ujung siap mengumpulkan karet gelang. Langkah keempat, pendidik memberikan aturan, adapun peraturannya yaitu: anak-anak untuk tidak menggunakan tangan untuk menahan gelang gelang karet, masing-masing kelompok harus berhasil memasukkan lima gelang secara estafet, dan kelompok yang lebih dulu memasukkan gelang paling banyak dalam waktu yang ditentukan, itulah yang keluar sebagai pemenangnya.

Kegiatan selanjutnya dilakukan sesuai dengan Rencana Kegiatan Harian yang dilakukan oleh pendidik dengan cara pendidik menerangkan terlebih dahulu kegiatan belajar dengan menggunakan majalah anak dan kemudian anak mengerjakan Lembar Kerja Anak melalui majalah anak. Setelah anak selesai mengerjakannya anak istirahat kemudian setelah selesai beristirahat anak mencuci tangan dan masuk ke dalam kelas berdoa sebelum makan dan minum.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Tahap Pengamatan (Observasi)

Pengamatan dalam kegiatan bermain pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan sebagai hasil dari proses perbaikan. Sebagian besar anak mampu mengikuti dari awal dimulainya kegiatan bermain dengan melalui metode Role Playing. Anak yang tadinya mengobrol sendiri jauh lebih berkurang. Anak pada duduk rapi sebelum keluar kelas untuk bermain di luar kelas dan mampu mengikuti tahap demi tahap dari seluruh rangkaian permainan.

Hampir semua anak mampu menyelesaikan tugas kelompok, hal ini terbukti semua anak menyelesaikan tugas kelompok dalam bentuk kegiatan bermain estafet dan masinis gerbong kereta api yang diberikan oleh pendidik.

Dalam hal kemampuan anak bermain bersama teman juga menunjukkan adanya peningkatan. Sebagian besar anak mampu bermain bersama semua teman laki-laki maupun perempuan. Hanya masih terdapat anak yang suka memilih-milih teman dan tidak ingin bermain bersama teman yang lain hal ini terbukti pada saat pendidik membagi kelompok anak lebih memilih sendiri bermain dengan teman yang lainnya.

Peningkatan juga terlihat pada kemampuan menaati aturan permainan. Hal ini terbukti setiap kelompok kecil yang sudah dibentuk terlihat menaati aturan yang sudah diberikan sebelum permainan dimulai seperti batasan untuk berlari namun sudah tidak ada anak yang melanggar batasan berlari sampai ke luar halaman. Adapun persentase pencapaian peningkatan prilaku sosial dalam menyelesaikan tugas kelompok pada siklus II dalam dua kali pertemuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Hasil Prilaku sosial Anak Pada Siklus II

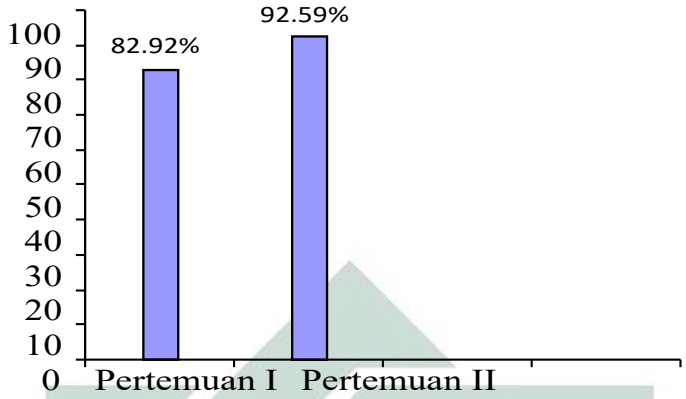
Pertemuan	**Persentase (%) Prilaku sosial Anak Pada siklus II**	**Kriteria**
Pertemuan I	82,98%	Sangat Baik
Pertemuan II	92,59%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 4, yang diperoleh dari hasil pertemuan yang terakhir atau pertemuan yang kedua karena hasil yang diperoleh pada pertemuan kedua lebih tinggi dan memiliki kriteria sangat baik. Hal ini sesuai dengan tingkat keberhasilan yang akan dicapai. Adapun uraian yang diperoleh dari pencapaian hasil prilaku sosial pada siklus II yaitu:

1) Pada pertemuan pertama keseluruhan prilaku sosial anak memperoleh rata-rata 82,98% kriteria tersebut pada pelaksanaan siklus II memiliki kriteria sangat baik.
2) Pada pertemuan kedua keseluruhan prilaku sosial anak memperoleh rata-rata 92,59% kriteria tersebut pada pelaksanaan siklus II memiliki kriteria sangat baik.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Persentase pencapaian akhir dari kedua pertemuan dari seluruh prilaku sosial pada penelitian siklus II disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Gambar 5. Hasil Prilaku sosial Siklus II

Pada pelaksanaan tindakan penelitian siklus II menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh prilaku sosial, dengan peningkatan yang sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu memiliki kriteria sangat baik. Adapun persentase pada siklus II yang akan digunakan yaitu pertemuan terakhir (pertemuan II) karena memperoleh persentase tertinggi yaitu 92,59%. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

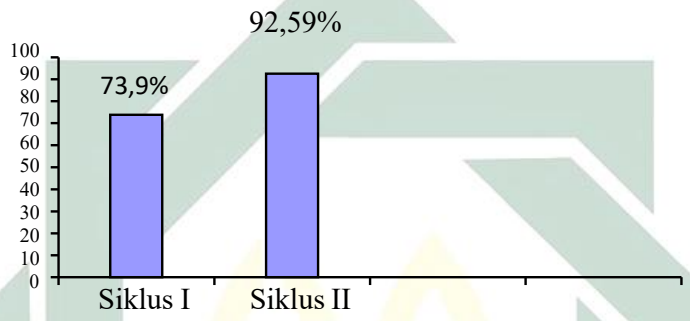
Tabel 5. Perbandingan Prilaku sosial Anak Siklus I Dan Siklus II

Perbandingan Prilaku sosial Anak Siklus I dan Siklus II	**Rata-rata**
Siklus I	73,9%
Siklus II	92,59%
Jumlah Rata-rata	**18,69%**

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berdasarkan tabel 5, pelaksanaan tindakan siklus II menunjukkan bahwa kemampuan berkembang sangat baik. Dapat dilihat pada tabel di atas dan pada siklus I memperoleh rata-rata 73,9% dan meningkat pada siklus II yang memperoleh rata-rata 92,59%.

Perbandingan persentase indikator pencapaian hasil peningkatan prilaku sosial siklus I dan siklus II disajikan dalam gambar di bawah ini.



Gambar 6. Perbandingan Hasil Prilaku sosial Siklus I Dan Siklus II

Prilaku sosial setelah dilaksanakan siklus I dan siklus II memperoleh hasil rata-rata 73,9% pada siklus I dan meningkat dengan rata-rata 92,59% pada siklus II.

d. Refleksi Siklus II

Pelaksanaan tindakan pada siklus II telah melalui proses perbaikan-perbaikan berdasarkan hasil observasi pelaksanakan tindakan pada siklus I. Hal ini menjadi salah satu faktor yang mendukung kelancaran proses kegiatan bermain dengan melalui metode bermain pada siklus II yang dapat berjalan dengan lancar.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perbaikan berupa pola penyampaian materi pada saat awal kegiatan bermain, dengan mengurangi jumlah kelompok bermain membuat anak lebih fokus dan konsentrasi dalam menjalankan tugas kelompok. Perpanjangan waktu membuat anak lebih leluasa untuk bermain. Motivasi yang selalu diberikan oleh pendidik menambah semangat anak pada waktu melakukan permainan. Berdasarkan perbaikan-perbaikan tersebut, kegiatan bermain dengan melalui metode Role Playing pada siklus II dapat mengalami peningkatan hasil sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

D. Analisis Data

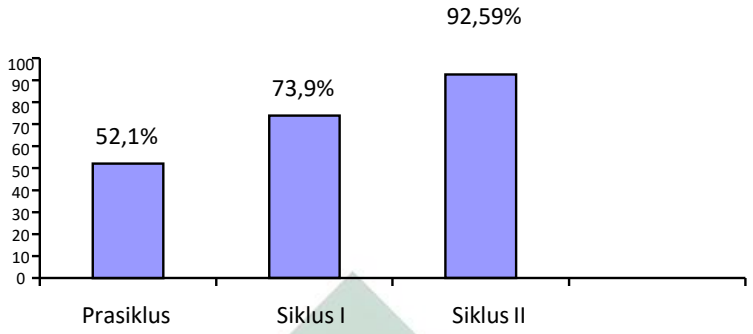
Hasil dari pra siklus, siklus I dan siklus II pelaksanaan kegiatan Role Playing dengan menggunakan *Role Playing* terbukti mampu meningkatkan prilaku sosial anak kelompok B TK PGRI Blega. Berikut hasil dari pra siklus, siklus I, dan Siklus II disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Peningkatan Prilaku sosial Anak Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II

Peningkatan Prilaku sosial Anak	**Hasil Keseluruhan Rata-rata**
Prasiklus	52,1%
Siklus I	73,9%
Siklus II	92,59%

Berdasarkan tabel 6 maka peningkatan prilaku sosialn pada saat sebelum tindakan, siklus I, dan siklus II, dapat disajikan berupa grafik peningkatan prilaku sosial sebagai berikut:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 7. Hasil Pra Siklus, Siklus I, Dan Siklus II Prilaku sosial Anak

Berdasarkan gambar 7, peningkatan prilaku sosial sebelum tindakan menunjukkan hasil rata-rata 52,1% menjadi 73,9% pada akhir siklus I, adapun persentase peningkatan prilaku sosial anak menjadi 21,8%. Pada siklus I dan Siklus II mengalami peningkat pada siklus II menjadi 92,59%. Persentase peningkatan prilaku sosial menjadi 18,69%. Adapun yang dapat dilakukan oleh anak yaitu melaksanakan tugas kelompok, bermain bersama teman, dan menaati aturan permainan. Langkah yang diterapkan yaitu langkah yang pertama pendidik memberikan penjelasan tentang cara bermain "estafet gelang karet". Langkah kedua menawarkan peran kepada anak untuk mengambil karet gelang yang warna merah atau hijau. Langkah ketiga pendidik memberikan contoh cara bermain "estafet gelang kareta". Yang keempat mengevaluasi hasil kerja anak dengan bertanya kepada anak "siap yang tadi melaksanakan tugas secara berkelompok dan bersama-sama?"

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa hasil penelitian menunjukkan terjadi peningkatan sebanyak 21,8% pada akhir siklus I, dan akhir siklus II mengalami peningkatan sebanyak 18,69%. Hasil dalam penelitian ini mempunyai keterkaitan metode *Role Playing* dengan prilaku sosial. Metode *Role Playing* dipilih oleh peneliti karena menyesuaikan karakteristik pada diri anak yaitu anak mudah bersosialisasi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan teori Snowman. Perkembangan sosial pada anak terdapat beberapa jenis salah satunya yaitu bekerjasama yang sesuai dengan teori Maria J. Wantah Kerjasama dalam penelitian ini dilihat dari kegiatan bermain yang dilakukan anak, pada saat anak bermain anak belajar saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Hal ini sesuai dengan teori H. Syamsul Yusuf LN yang menyatakan bahwa anak dapat bekerjasama untuk menyelesaikan permainan (kegiatan) yang telah diberikan secara bersama-sama.

Metode *Role Playing* dapat meningkatkan perkembangan sosial khususnya prilaku sosial. Hal ini sesuai dengan teori Moeslichatoen bahwa metode bermain merupakan cara yang dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan prilaku sosial. Kemampuan sosial yang dapat dikembangkan melalui metode bermain dalam penelitian ini sesuai dengan prinsip pembelajaran anak usia dini menurut Sofia Hartati yang menyatakan bahwa belajar dilakukan sambil

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

bermain, belajar pada anak usia dini adalah bermain.

Prilaku sosial anak sebelum tindakan menunjukkan bahwa hampir seluruh aspek prilaku sosial anak kurang berkembang. Pencapaian pada seluruh indikator belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Menurut peneliti penurunan persentase pada pertemuan pertama dipengaruhi oleh kegiatan pembelajaran yang terpaku dengan LKA (Lembar Kerja Anak). Selain itu kemampuan anak dalam bermain bersama teman pada pertemuan pertama sebelum tindakan mengalami penurunan. Peningkatan yang dimaksud belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan. Kemampuan anak dalam menaati aturan permainan pada pertemuan pertama sebelum tindakan juga mengalami penurunan. Hal ini disebabkan karena pembelajaran yang hanya terfokus Lembar Kerja Anak.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, menunjukkan adanya peningkatan hasil dari indikator yang hendak dicapai jika dibandingkan dengan kondisi awal anak sebelum tindakan. Meskipun demikian, peningkatan pada setiap pertemuan belum sesuai dengan indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu memiliki kriteria sangat baik. Pada pertemuan pertama hasil yang dicapai masih jauh dari harapan yaitu memiliki kriteria kurang baik dari indikator keberhasilan yang sudah ditentukan yaitu kriteria baik. Menurut peneliti, hal ini disebabkan karena anak sedang malalui proses

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penyesuaian, dari kegiatan bermain yang bertujuan meningkatkan prilaku sosial melalui metode *Role Playing*, akan tetapi pada pertemuan kedua menunjukkan adanya peningkatan meskipun belum optimal.

Berdasarkan hasil observasi peneliti, permasalahan yang muncul pada siklus I dapat disebabkan karena faktor dari anak maupun yang disebabkan oleh kurangnya perencanaan maupun pelakasaan dari kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi pada pelaksanaan tindakan siklus I dilakukan perbaikan-perbaikan agar pada penelitian siklus II dapat mencapai hasil yang lebih optimal.

Kegiatan pada siklus II menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Anak lebih antusias mengikuti kegiatan bermain yang akan dilaksanakan. Hampir seluruh anak mampu menyelesaikan tugas kelompok, persentase yang didapat dalam kemampuan menyelesaikan tugas kelompok mengalami peningkatan persentase yang berturut-turut dalam setiap pertemuan. Pencapaian pada tiap pertemuan siklus II sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan yaitu memiliki kriteria sangat baik. Hal-hal yang dapat mendukung adanya peningkatan prilaku sosial melalui metode *Role Playing*. Dalam penelitian ini yaitu pendidik membagi menjadi 5-6 kelompok bahwa pembelajaran akan lebih baik dibagi menjadi berkelompok. Pendidik menjelaskan tentang cara bermain permainan estafet gelang karet. Selain itu pendidik memberikan motivasi berupa semangat kepada anak saat anak bermain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

F. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini yaitu hanya di kelompok B dan hanya empat jenis permainan yang digunakan yaitu masinis gerbong kereta api, tikus dan kucing, ayam betina menjaga telur, dan estafet gelang karet. Oleh karena itu, akan lebih baik permainan yang digunakan lebih bervariasi dalam penelitian selanjutnya. Selain itu keterbatasan dalam penelitian ini dalam membuat instrumen berlandaskan secara teori.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang "Penerapan metode *Role Playing*untuk PengembanganPerilaku Sosial di TK PGRI Kecamatan Blega" dapat ditarik suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Implementasi metode bermain peran dalam pengembangan akhlak perilaku sosial di TK PGRI Kecamatan Blega sudah berjalan dengan baik. Penerapan metode bermain peran ini mengedepankan aktifitas peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan secara kolektif, oleh karena itu dibutuhkan kerjasama yang baik. Peran guru dalam pembelajaran sebagai sutradara yang mengatur setiap permainan dan mengarahkan peserta didik sehingga bisa mengambil pelajaran dari aktifitas bermain peran tersebut.
2. Berdasarkan hasil penelitian bahwa metode bermain untuk meningkatkannya prilaku sosial anak kelompok B TK PGRI Blega. Dari hasil peningkatan prilaku sosial sebelum tindakan menunjukkan hasil rata-rata 52,1% setelah dilakukan tindakan pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 21,8% menjadi 73,9%. Pada akhir siklus II mengalami peningkatan sebesar 18,69% menjadi 92,59%. Peningkatan tersebut telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu memperoleh kriteria sangat baik. Kriteria sangat baik yaitu anak mendapat skor 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian di atas, maka peneliti ingin memberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru hendaknya berusaha semaksimal mungkin untuk memberikan kesan positif kepada peserta didik bahwa pembelajaran yang berlangsung itu menyenangkan. Hal ini dapat dilakukan dengan berbagai cara dan teknik penyajian yang bervariasi.
2. Pihak sekolah, dalam hal ini kepala sekolah, hendaknya memberi kesempatan kepada guru, untuk selalu meningkatkan kemampuan profesional mereka dengan banyak mengikutsertakan mereka dalam kegiatan-kegiatan yang mendukung seperti penataran, seminar, loka karya, dan lain-lain.
3. Orang tua, hendaknya ikut berpartisipasi dalam menanamkan akhlak perilaku yang baik kepada anaknya. Dengan demikian akhlak perilaku peserta didik akan berkembang dengan baik, yang akhirnya akan tertanam dengan kuat hingga dewasa.

C. Penutup

Dengan mengucapkan alhamdulillah, puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberi anugerah kepada penulis, sehingga usaha dalam penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan lancar walaupun masih dalam bentuk yang sangat sederhana dan jauh dari kesempurnaan. Karena penulis menyadari akan kelemahan, kekurangan dan keterbatasan pengetahuan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

maupun pengalaman yang penulis miliki.

Penulis selalu berharap keberhasilan yang lebih baik serta lebih bermanfaat bagi pembaca, khususnya pada diri sendiri dan minimal dapat memberikan sumbangan berpikir kepada semua yang benar-benar membutuhkannya.

Penulis yakni bahwa setiap manusia itu tidak ada yang sempurna.Demikian juga usaha penulis itu banyak kekurangan.Oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun selalu penulis harapkan untuk kelengkapan dan kesempurnaan pemikiran selanjutnya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Abdulsyani, *Sosiologi Skematika, Teori dan Terapan*, Jakarta: Bumi Aksara, 1994.

Ahmadi, Abu, *Psikologis Sosial*, Jakarta : Rhineka Cipta, 1999.

Arifin, M., *Ilmu Pendidikan Islam Suatu Tinjauan Teoritis dan PraktisBerdasarkan Pendekatan Interdisipliner*, Jakarta, Bumi Aksara, 2000.

Arikunto, Suharsimi, dkk.,*Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008.

Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek,* Jakarta: Rineka Cipta, 2002.

Dahlan, Zaini, dkk.,*Al-Qur'an dan Tafsirnya*, Jilid 1, Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf UII, 1995.

Daradjat, Zakiah, *Ilmu Jiwa Agama,* Jakarta, Bulan Bintang, 1996.

Darajat, Zakiah, dkk, *Ilmu Pendidikan Islam,* Jakarta, Bumi Aksara 1996.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar,*Jakarta : Rineka Cipta, 2002.

Gerungan, W.A., *Psikologi Sosial*, Bandung : Eresco, 1986.

Handayani, Dinik, "Implementasi Permainan Edukatif dalam Upaya Penanaman Nilai-Nilai Islam pada Anak Pra Sekolah di TK Hj. Isriati Baiturrahman I Semarang", Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007.

Hasibuan, J. J. dan Mudjiono, *Proses Belajar Mengajar*, Bandung : remaja Rosdakarya, 2000.

Husain, Abdul Razak, *Hak Anak-Anak Dalam Islam,* Jakarta: Fikahati Aniska, 1992.

Ismail SM, *Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis PAIKEM PembelajaranAktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan,* Semarang: RaSAIL,2009.

Ismail, Andang, *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PermainanEdukatif, Yogyakarta: Pilar Media, 2007.

Ismail, Faisal, *Paradigma Kebudayaan Islam Studi Kritis dan Refleksi Historis*, Yogyakarta: Titian Illahi Press, 1988.

Kaelani HD, *Islam dan Aspek-aspek Kemasyarakatan*, Jakarta: Bumi Aksara, 2000.

Langgulung, Hasan, *Manusia dan Pendidikan Suatu Analisa Psikologi danPendidikan,* Jakarta: Alhusna Zikra, 1995.

Mappiare, Andi, *Psikologi Remaja,* Surabaya: Usaha Nasional, 1982.

Mar'at, *Sikap Manusia Perubahan dan Pengukurannya*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1981.

Muhaimin, *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam,* Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2003.

Muhlisin, "*Studi Korelasi Antara Prestasi Belajar Aqidah Akhlak dengan Perilaku Sosial Anak Usia Pubertas di MTs Darul Hikmah Menganti Kedung Jepara Tahun 2003"*, Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2003.

Nawawi, Hadari, *Hakekat Manusia Menurut Islam*, Surabaya: Al-Ikhlas, 1993.

Purwanto, Ngalim, *Psikologi Pendidikan*, Bandung : Remaja Karya, 1996.

Sadeli, Sukanda, *Bimbingan Akhlak yang Mulia*, Jakarta: Yayasan Pendidikan Islam Amal Sholeh, t.th.

Sarwiji, Suwandi, *Penelitian Tindakan Kelas PTK dan Penulisan Karya Ilmiah,* Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 FKIP UNS Surakarta, 2009.

Sarwono, Sarlito Wirawan, *Pengantar Ilmu Psikologi*, Jakarta : Bulan Bintang, 1982.

Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta, 1995.

Soenarjo, A., *Al-Qur'an dan Terjemahnya,* Semarang, Toha Putra, 1989.

Suaedy, Ahmad, *Pengembangan Pesantren dan Demokratisasi,* Yogyakarta: LKIS, 2000.

Sudjana, Nana, *Cara Belajar Peserta didik Aktif dalam Proses Belajar Mengajar,* Bandung : Sinar Baru Algensindo, 1996, Cet, 3.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Surakhmad, Winarno, *Dasar dan Teknik Interaksi Mengajar dan Belajar*, Bandung : Tarsito, 1973.

Tedjasaputra, Mayke S, *Bermain, Mainan dan Permainan,* Jakarta: Grasindo, 2005.

Umaidah, Puji, "Education Games dalam Pembelajaran PAI pada Anak Usia Pra Sekolah di TK Islamic Centre Semarang", Skripsi Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, Semarang: Perpustakaan Fakultas Tarbiyah IAIN Walisongo Semarang, 2007.

Walgito, Bimo, *Psikologi Suatu Pengantar*, Yogyakarta: Andi, 2001.

Wardani, I.G.A.K., dkk.,*Penelitian Tindakan Kelas,* Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka, 2004.

Yamin, Martinis, *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*, Jakarta : Gaung Persada Press, 2007.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id