PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAY* PERMAINAN IMAJINATIF PADA KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK (TK) BRILLIANT WARU SIDOARJO

SKRIPSI

Oleh:

RAHMADHANIA WHINROF FAJARANI
NIM. D08214009

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PIAUD
2019

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama	: Rahmadhania Whinrof Fajarani
NIM	: D08214009
Prodi/ Fakultas	: Pendidikan Islam/ PIAUD/ Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Metode *Role Play* Permainan Imajinatif Pada Kelompok B Taman Kanak Kanak (TK) Brilliant Waru, Sidoarjo.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan maupun pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa penelitian ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 30 Januari 2019

Yang Membuat Pernyataan

METERAI TEMPEL
F058EAFF649964117
6000
ENAM RIBU RUPIAH

RAHMADHANIA WHINROF FAJARANI

NIM. D08214009

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh :

Nama : Rahmadhania Whinrof Fajarani

NIM : D08214009

Judul :Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Metode *Role Play* Permainan Imajinatif Pada Kelompok B Taman Kanak-Kanak (TK) Brilliant Waru, Sidoarjo

ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 11 Januari 2019

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Jauharoul Alfin, S.Pd. M.Si	**Wahyuniati, M.Si**
NIP. 197306062003122005	**NIP. 198504292011012010**

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Rahmadhania Whinrof Fajarani ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 30 Januari 2019

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

Penguji I

Drs. Nadhir, M.Pd.I
NIP. 196807221996031002

Penguji II

Sulthon Mas'ud, S.Ag, M.Pd
NIP. 197309102007011017

Penguji III

Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd, M.Si
NIP. 197306062000312 2005

Penguji IV

Wahyuniati, M.Si
NIP. 198504292011012010

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 : RAHMADHANIA WHINROF FAJARANI
NIM : D08214009
Fakultas/Jurusan : TARBIYAH DAN KEGURUAN/PIAUD
E-mail address : rahmadhania.wf@gmail.com

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

PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL MENGGUNAKAN METODE *ROLE PLAY* PERMAINAN IMAJINATIF PADA KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK (TK) BRILLIANT WARU SIDOARJO

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau 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, 11 Februari 2019

Penulis

(Rahmadhania Whinrof Fajarani)

ABSTRAK

Rahmadhania Whinrof Fajarani. 2019**.** *Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Metode Role Play Permainan Imajinatif Pada Kelompok B Taman Kanak Kanak (TK) Brilliant Waru, Sidoarjo.*Skripsi S-1. ProgramStudi Pendidikan Islam Anak Usia Dini FakultasTarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Pembimbing: (1) Dr. Jauharoti Alfin, S.Pd. M.Si (2) Wahyuniati, M.Si

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan sosial anak dalam proses belajar mengajar. Hal itu dapat dilihat dari proses belajar yang terlalu monoton sehingga anak terlalu banyak diam atau pasif saat pembelajaran serta ada juga yang berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Maka dilakukan metode *role play* permainan imajinatif agar pembelajaran menjadi menyenangkan dan anak menjadi aktif bersosialisasi.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah a) Bagaimana Keterampilan Sosial anak Kelompok B di TK Brilliant Waru Sidoarjo Sebelum Penggunaan Metode *Role Play* Permainan Imajinatif?, b) Bagaimana Penggunaan Metode *Role Play* Permainan Imajinatif terhadap Keterampilan Sosial anak Kelompok B TK Brilliant Waru Sidoarjo?, c) Bagaimana Peningkatan Keterampilan Sosial Sesudah menggunakan Metode *Role Play* Permainan Imajinatif pada anak Kelompok B TK Brilliant WaruSidoarjo?. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak menggunakan metode *role play* permainan imajinatif yang dilakukan pada Kelompok B di TK Brilliant Waru, Sidoarjo Tahun pelajaran 2018/2019.Penelitian menggunakan Penelitian Tindakan Kelas / PTK Model Kurt Lewin yang dilaksanakan dalam dua siklus.Subyek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Brilliant yang berjumlah 10 anak.Metode pengumpulan data dilakukan melalui observasi serta wawancara.Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian pada saat pra siklus keterampilan sosial anak tergolong rendah dengan persentase 30%, namun saat guru melaksanakan siklus I terjadi peningkatan menjadi 60%, namun nilai tersebu tmasih dibawah nilai minimum, kemudian guru melakukan siklus II dan mendapatkan hasil yang baik yaitu 90%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak meningkat dengan menggunakan metode *role* play permainan imajinatif. Hasil observasi pra siklus sebagian besar keterampilan sosial anak berada pada rata-rata 45,82. Pada siklus I terdapat peningkatan yakni sekitar 58,31. Dan pada siklus II anak pada kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) terdapat 9 anak yang tuntas dengan rata-rata 80,82. Serta anak yang mengalami peningkatan dari siklus I yang hanya 66,67 untuk anak menjadi 83,33 dan 73,33 untuk guru menjadi 81,66. Berdasarkan hasil proses belajar keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif mengalami peningkatan mulai dari pra siklus, tindakan pada siklus I maupun siklus II. Dan pada siklus II terdapat anak yang tuntas atau berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik yaitu 9 dari 10 siswa. Maka, metode *role play* permainan imajinatif dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

Kata Kunci: Keterampilan Sosial. *Role Play* Permainan Imajinatif.

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 ISI

HALAMAN SAMPUL
HALAMAN JUDUL ..... **ii**
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI ..... **iii**
HALAMAN PENGESAHAN ..... **iv**
HALAMAN MOTTO ..... **v**
HALAMAN PERSEMBAHAN ..... **vi**
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN ..... **viii**
ABSTRAK ..... **ix**
KATA PENGANTAR ..... **x**
DAFTAR ISI ..... **xii**
DAFTAR TABEL ..... **xiv**
DAFTAR GAMBAR ..... **xv**
DAFTAR DIAGRAM ..... **xvi**
DAFTAR RUMUS ..... **xvii**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xviii**

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 8
C. Tindakan yang Dipilih 8
D. Tujuan Penelitian 9
E. LingkupPenelitian 9
F. Signifikasi Penelitian 10

BAB II KAJIAN TEORI

A. Metode *Role play* 12
   1. Pengertian *Role play* 12
   2. Jenis-Jenis *Role play* 13
   3. Langkah-Langkah Bermain *Role play* 13
   4. Tujuan dan Fungsi *Role play* untuk Anak Usia Dini 14
B. Permainan Imajinatif 14
   1. Pengertian Permainan Imajinatif 14
   2. Manfaat Permainan Imajinatif 15
C. Keterampilan Sosial 16
   1. Pengertian Keterampilan Sosial 16
   2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial 18
D. Peningkatan Keterampilan Sosial menggunakan Metode *Role play* Permainan Imajinatif pada Kelompok B TK Brilliant 19
   1. Indikator Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini 19

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. Aspek Perkembangan yang Diperoleh dari Kegiatan *Role Play* 20

BAB III METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian 23
B. Setting dan Karakteristik Subyek Penelitian 25
C. Variabel yang Diselidiki 26
D. Rencana Tindakan..... 27
E. Data dan Cara Pengumpulan..... 31
F. Teknik Analisis Data 35
G. Indikator Kerja..... 39
H. Tim Peneliti dan Tugasnya 39

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 41
B. Hasil Penelitian..... 44
C. Pembahasan 75

BAB V PENUTUP

A. Simpulan..... 80
B. Saran 81

DAFTAR PUSTAKA .....

RIWAYAT HIDUP.....

LAMPIRAN-LAMPIRAN .....

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

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun dan mengalami proses terjadinya pertumbuhan serta perkembangan yang berbeda pada tiap individu. Dalam pendidikan anak usia dini, terdapat juga sisi keislaman yang dituangkan kedalam Pendidikan Islam Anak Usia Dini atau disingkat PIAUD. Pendidikan tersebut sudah terdapat pada ayat al-qur'an serta hadist yakni:

قا ل الله تعا لى : يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا

Artinya: *"Hai orang-orang yang beriman, jagalah diri dan keluarga kalian dari api neraka"*(QS. At-Tahrim:6).

Pada ayat ini menjelaskan bahwasanya Allah telah memberikan berbagai macam amanah dan tanggung jawab kepada manusia. Amanah dan tanggung jawab terbesar yang Allah SWT bebankan kepada manusia yakni kepada orang tua termasuk guru, pengajar ataupun pengasuh yang telah memberikan pendidikan yang benar terhadap anak.[1]

Terdapat juga landasan Hadist yang menerangkan pentingnya mendidik anak sejak usia dini yakni sikap tegas orang tua kepada anak,manakala anak melanggar ketentuan. sebagaimana disabdakan oleh Nabi Muhammad SAWdapat di renungkan hadist berikut ini:

[1]*Tafsir Al-Qur'anil 'Adzhim (IV/408)* dan *Bekal Menanti Si Buah Hati (hal 52)*

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

قا ل رسول الله مُرُوا أُوْلاَدَكُمْ بِالصَّلاَةِ وَهُمْ أَبْنَاءُ سَبْعِ سِنِيْنَ، وَاضْرِبُوهُمْ عَلَيْهَا وَهُمْ أَبْنَاءُ عَشْرِ سِنِيْنَ، وَفَرِّقُوا بَيْنَهُمْ فِي الْمَضَاجِعِ.

Artinya: *"Suruhlah anak-anakmu untuk melaksanakan shalat pada usia tujuh tahun, dan pukullah mereka jika tidak mau melaksanakannya pada usia sepuluh tahun, serta pisahkanlah tempat tidur mereka".*[2] (Hadits Riwayat Ahmad II/180, 187)

Hadist diatas menjelaskan bahwa sikap tegas ditujukan sebagai metode pendidikan anak yang memberikan efek jera bukan efek luka. Sikap tegas yang ditunjukkan orang tua kepada anak yakni memukul anak ketika tidak melaksanakan shalat saat menginjak usia 10 tahun. Pukulan tersebut dimaksudkan untuk mendidik anak, bukan untuk melampiaskan kemarahan sesaat.[3] Agar masa ini dapat dilalui dengan baik, maka perlu diupayakan pendidikan yang tepat bagi anak sejak usia dini.

Pendidikan Anak Usia Dini atau biasa disebut dengan PAUD yang memiliki peranan penting dalam pengembangan sumber daya manusia. Anak usia dini memiliki rentang usia yang sangat berharga dibandingkan usia selanjutnya, pada usia ini pertumbuhan dan perkembangan terbangun menjadi pondasi dasar pada anak, termasuk perkembangan moral dan perilaku yang menjadi dasar pembentukan karakter. Namun anak sangat identik dengan kata bermain.

---

[2][Hadits shahih, diriwayatkan oleh Ahmad (II/ 180, 187), Abu Dawud (no.495), Al-Hakim (I/197), Al-Baihaqi (III/84), Ibnu Abi Syaibah (no.3482), Ad-Daruquthni (I/230), Al-Khathib (II/278), dan Al-'Uqaili (II/167), dari 'Abdullah bin 'Amr *radhiyallahu'anhuma*. Lihat juga *Shahihul Jami'* (no.5868)]

[3] [Lihat *Al-Qaulul Mufid* (II/473-474) dan *Bekal Menanti Si Buah Hati* (hal. 55-56, cat. kaki no. 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

Bermain sangat bermanfaat bagi perkembangan anak, melalui bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya seperti bereksperimen mencoba suatu hal baru, berkhayal menggunakan imajinasinya, memecahkan suatu masalah, berperan dan bekerjasama dalam kelompok serta memperoleh pengalaman yang menyenangkan. Kegiatan bermain yang dapat mengembangkan imajinasi anak adalah bermain peran atau yang biasa disebut dengan *role play*. [4]

Dalam kegiatan pembelajaran, terdapat dua macam permainan *role play* yakni *role play* makro dan *role play* mikro. *Role play* makro yakni anak berperan menjadi seseorang yang mereka inginkan. Mulai dari menjadi seorang ayah, ibu, guru, polisi, sopir, pilot bahkan dokter. Dengan melakukan kegiatan *role play* makro ini, secara tidak langsung anak mendapatkan pengalaman tak terlupakan saat dewasa nanti karena dapat membayangkan dirinya kelak akan menjadi seseorang yang beraktivitas dengan berbagai macam profesi yang dikerjakan. Sedangkan *role play* mikro yaitu anak belajar menjadi seorang sutradara yang mengetahui segala alur cerita yang akan dimainkan. Alat dan bahan yang disediakan saat melakukan kegiatan *role play* ini biasanya menggunakan boneka atau mainan yang berukuran kecil sebagai tokoh utamanya, seperti rumah-rumahan, kursi sofa mini, tempat tidur mini seperti bermain boneka *barbie*. Kedua jenis bermain peran ini sangatlah menarik bagi anak, karena bermain peran yang dilakukan bersama teman akan menjadi pengalaman yang berharga bagi perkembangan sosial anak.

---

[4]Moeslichatoen R, *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak*, Jakarta: PT Asdi Mahasatya, 2004.

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

Penelitian ini terfokus pada kegiatan *role play* makro yang dapat memberikan kesempatan pada anak untuk memainkan banyak peran. Salah satunya yakni permainan imajinatif atau berpura-pura menjadi ayah dan ibu adalah permainan yang melatih anak memainkan peran-peran tertentu yang dikagumi.[5] Mereka berpura-pura melakukan berbagai hal, mulai dari pergi bekerja dikantor, bekerja di rumah sakit, bekerja disekolah sampai memasak didapur dan berbelanja dipasar atau sesuai dengan pekerjaan ayah dan ibu. Permainan imajinasi tersebut diharapkan agar anak lebih membaur dengan teman yang ada disekitarnya, saling membatu ketika teman sedang membutuhkan bantuan, dapat meningkatkan kemampuan kognitif, berbicara anak, keterampilan sosial anak serta dapat mengendalikan emosi anak saat memerankan peran tersebut.

Pengalaman yang didapatkan anak, ketika berinteraksi dengan orang lain menjadi bekal bagi anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Sehingga kegiatan bermain peran diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial merupakan suatu kemampuan yang tampak dalam tindakan, dapat memecahkan masalah sehari-hari serta mampu bekerjasama dengan orang lain dengan baik dan hal tersebut perlu diajarkan kepada anak sejak usia dini.[6] Penanaman berbagai keterampilan sosial dinyatakan oleh Badan Pengkajian Kurikulum Depdiknas (2007) bahwa kompetensi anak usia 5-6 tahun untuk aspek emosi dan sosial adalah anak

[5]Familia, *Perilaku Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Kanisius, 2003, hal 50
[6]Sjamsuddin dan Maryani, *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial* (Jurnal Penelitian Vol.9 No.1, 2008) hal 6.

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

mampu berinteraksi dan menunjukkan reaksi emosi yang wajar, mengenal rasa tanggung jawab, menunjukkan kemandirian, disiplin dan percaya diri[7].

Namun pada kenyataannya berdasarkan hasil observasidan wawancara di TK Brilliant Waru Sidoarjo kelompok B, di ketahui bahwa ada beberapa anakmasih tergolong rendah dalam perkembangan sosial emosional khususnya keterampilan sosial anak dengan lingkungan sekitarnya. Ini terlihat saat guru meminta anak untuk mengambil lembar kerja didepan kelas masih suka berebut dan tidak mau mengantri, terdapat juga beberapa anak saat sedang mengerjakan tugas tersebut lebih banyak mengeluh dan tidak mau menyelesaikan tugas-tugasnya sampai selesai dan malah mengganggu teman yang ada disebelahnya. Dan saat guru menunjuk anak untuk menyampaikan hasil yang sudah diselesaikannya tersebut terdapat juga beberapa anak yang masih malu-malu dan tidak percaya diri saat menjelaskannya sehingga masih di temani oleh gurunya dan mendektekan apa yang sudah mereka lakukan saat pembelajaran tadi.

Berdasarkan permasalahan yang dialami di TK Brilliant Waru Sidoarjo mengenai keterampilan sosial, peneliti ingin menggunakan metode bermain peran atau biasa disebut dengan *role* play. Salah satu manfaat bermain peran yakni dapat meningkatkan perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak di usia tiga sampai enam tahun; dapat membentuk pribadi anak menjadi percaya diri; dan dapat melatih kemandirian sejak dini, agar kelak ketika dewasa sudah terbiasa saling tolong-menolong dan bertanggung jawab dengan apa yang sudah

[7]Depdiknas, UU RI No.20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta: Bumi Aksara, 2011.

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

dilakukannya serta agar dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dengan baik.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti mempertimbangkan penggunaan metode role play dari peneliti-peneliti terdahulu untuk mengetahui keefektifan metode ini, pertama penelitian dari Nurul Aida dan Rr. Amanda Pasca Rini, mahasiswa fakultas psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yang berjudul **Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini.** Penelitian ini dilaksanakan di TK Permata, melibatkan 15 siswa kelas yang terdaftar pada tahun ajaran 2014-2015. Penelitian terdiri atas 2 siklus yakni pre test dan post test. Hasil penelitian pre test 86.80 dan post test 154.07 menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak usia dini (p=0.000).[8]

Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Peny Puji Astuti, mahasiswa fakultas psikologi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta yang berjudul **Efektivitas Metode Bermain Peran (*Role Play*) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi Pada Anak.** Penelitian ini dilaksanakan di PAUD IT Durratul Islam melibatkan siswa siswi kelas B PAUD IT Durratul Islam. Penelitian menggunakan metode CBCL atau disebut *Child Behaviour Checklist*. Analisis data menggunakan analisis statistic nonparametric uji mann whitney terhadap gainscore antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil penelitian diperoleh nilai p=0,001, dengan demikian maka terdapat perbedaan

[8]Nurul Aida dan Rr. Amanda Pasca Rini, *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini* Jurnal psikologi indonessia (Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945, tahun 2015)

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

peningkatan keterampilan komunikasi antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran *(role play)* efektif untuk meningkatkan keterampilan komunikasi pada anak kelas B PAUD IT Durratul Islam.[9]

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

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Bermain peran (*Role play)* memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pemahaman tentang dunia sekitarnya melalui peran-peran yang dimainkan, mulai dari lingkungan terdekatnya sampai lingkungan sekitarnya. Kegiatan bermain peran merupakan praktek anak dalam kehidupan nyata yang membolehkan anak untuk membayangkan dirinya di masa depan. Pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Dari penjelasan tersebut diatas, peneliti mengambil permasalahan tentang **"Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Metode *Role Play* Permainan Imajinatif Pada Kelompok B Taman Kanak-kanak (TK) Brilliant Waru, Sidoarjo".** Melalui penelitian ini, diharapkan nantinya menjadi referensi maupun sedikit pengetahuan bagi para guru untuk meningkatan

[9]Peny Puji Astuti, *Efektivitas Meode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Anak, Skripsi* (Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan)

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

keterampilan sosial pada anak usia 5-6 tahun dan juga melatih kemandirian pada pada diri anak sejak kecil.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut, yakni:

a. Bagaimana keterampilan sosial anak kelompok B di TK Brilliant Waru Sidoarjo sebelum penggunaan metode *role play* permainan imajinatif?
b. Bagaimana penggunaan metode *role play* permainan imajinatif terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di TK Brilliant Waru, Sidoarjo?
c. Bagaimana peningkatan keterampilan sosial sesudah menggunakan metode *role play* permainan imajinatifpada anak kelompok B di TK Brilliant Waru, Sidoarjo?

C. Tindakan yang dipilih

Tindakan yang dipilih dalam masalah yang di hadapi pada anak kelompok B di TK Briliant Waru Sidoarjo dalam keterampilan sosial anak yakni dengan menggunakan metode *role play* permainan imajinatif, dengan metode ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak yakni: dapat membentuk pribadi anak menjadi percaya diri dan dapat melatih kemandirian sejak dini agar kelak ketika dewasa sudah terbiasa saling tolong-menolong, dan juga bertanggung jawab dengan apa yang sudah dikerjakannya serta dapat bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dengan 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

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang dicapai dalam penelitian ini sesuai dengan rumusan masalah sebagai berikut:

a. Untuk membuktikan bagaimana keterampilan sosial anak kelompok B di TK Brilliant Waru Sidoarjo sebelum penggunaan metode *role play* permainan imajinatif.
b. Untuk membuktikan bagaimana penggunaan metode *role play* permainan imajinatif terhadap keterampilan sosial anak kelompok B di TK Brilliant Waru, Sidoarjo.
c. Untuk membuktikan bagaimana peningkatan keterampilan sosial sesudah menggunakan metode *role play* permainan imajinatif pada anak kelompok B di TK Brilliant Waru, Sidoarjo.

E. Lingkup Penelitian

Pada lingkup penelitian, peneliti membatasi keterampilan sosial pada kelompok B TK Brilliant Waru Sidoarjo yakni sebagai berikut:

a. Keterampilan sosial yang dibatasi yakni: rasa percaya diri.
b. Subjek penelitian adalah siswa kelompok B TK Briliiant Waru Sidoarjo yang berjumlah 10 anak.
c. Penelitian ini difokuskan dengan menggunakan metode *role play* permainan imajinatif yang dilakukan di TK Brilliant Waru Sidoarjo.
d. Kompetensi 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

KI-2: Memiliki perilaku hidup sehat, rasa ingin tahu, kreatif dan estetis, percaya diri, disiplin, mandiri, peduli, mampu bekerja sama, mampu menyesuaikan diri,jujur, dan santun dalam berinteraksi dengan keluarga, guru dan/atau pengasuh, dan teman.

e. Kompetensi Dasar:

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri.

3.12 Mengenal keaksaraan awal melalui bermain.

f. Indikator penelitian ini difokuskan pada:

1) Anak dengan penuh percaya diri bermain *role play*.
2) Anak berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*.
3) Anak bertanya saat kesulitan bermain *role play*.

F. Signifikasi Penelitian

Berdasarkan penelitian yang hendak dicapai, diharapkan dapat memberikan manfaat dan konstribusi bagi semua pihak. Berikut adalah manfaat dari penelitian secara teoristis maupun praktis:

1. Manfaat Teoritis

a) Dapat memberikan konstribusi pengetahuan dalam ilmu pendidikan dan pengajaran bagi anak khususnya pada kelompok B usia 5-6 tahun.
b) Dapat dijadikan refrensi proses mengajar dalam mengembangkan pendidikan di Indonesia bagi anak khususnya pada kelompok B usia 5-6 tahun.

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. Manfaat Praktis

a) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai sarana menerapkan langsung teori yang di dapat di bangku kuliah dalam kegiatan pembelajaran nyata serta sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan pelayanan kepada peserta didik sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

b) Bagi Guru

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai informasi baru maupun inovasi dalam penyempurnaan proses pembelajaran dan sebagai masukan dalam meningkatkan kegiatan belajar anak dengan menentukan metode yang tepat, agar dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang lebih bermakna pada anak.

c) Bagi Orang tua

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada orang tua mengenai cara mengasuh dan mendidik anak secara tepat. Diharapkan dengan adanya penggunaan metode *role play* tersebut, dapat membentuk pribadi anak menjadi mandiri sejak dini agar kelak ketika dewasa sudah terbiasa saling tolong-menolong dan juga bersosialisasi dengan lingkungan sekitarnya dengan 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 II

KAJIAN TEORI

A. METODE *ROLE PLAY*

1. Pengertian *Role Play*

Metode *role play* merupakan cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran atau sandiwara dalam hal menirukan masalah-masalah sosial.[10] Sedangkan *role play* merupakan sebuah bentuk kegiatan bermain di masa kanak-kanak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi maupun situasi seolah-olah hal tersebut mempunyai aribut lain dari yang sebenarnya.[11] Dan permainan tersebut sangat bagus untuk anak usia dini, dikarenakan di usia tersebut kemampuan berimajinasi, emosi, kognitif dan sosial anak sedang berkembang.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat peneliti simpulkan bahwa *role play* atau bermain peran merupakan cara mengajar yang dilakukan oleh guru di taman kanak-kanak melalui perilaku dan bahasa yang jelas untuk meningkatkan kemampuan berimajinasi, emosi, kognitif dan sosial anak.

2. Jenis-jenis *Role Play*

Di dalam kegiatan *Role play* terdapat dua jenis kegiatan yakni:[12]

---

[10]Sudirmandalam (Nurul Aida dan Rr. Amanda Pasca Rini), *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini* Jurnal psikologi indonessia (Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945, tahun 2015)

[11]Elizabeth Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 1 edisi keenam (Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muhlisoh Zakarsih)*, Jakarta: Erlangga, 2004, hal 329

[12]Erik Erikson, *Definisi main peran mikro dan makro kerjasama Dit PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas Sekolah Al Falah,* Jakarta Timur dan CCCRT, 2004. (dalam mukhtar latif dkk.

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. *Role play* Makro, yaitu kegiatan bermain peran yang diperankan langsung oleh anak dan anak bermain seolah-olah menjadi karakter tersebut. Seperti: anak menjadi dokter, ayah, ibu, maupun polisi.

b. *Role play* Mikro, yaitu kegiatan bermain peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda yang berukuran mini. Seperti: bermain miniatur rumah-rumahan yang terdapat kursi sofa mini, tempat tidur mini serta perlengkapan mini lainnya atau bermain seolah-olah sedang berada dipasar dan melakukan kegiatan jual beli layaknya orang dewasa ketika ada dipasar.

3. Langkah-langkah Bermain *Role Play*

Langkah-langkah metode *Role play* terdiri atas beberapa langkah yaitu: memberikan anak waktu untuk menetapkan peran yang akan dimainkannya, memperkuat serta memperjelas bahasa anak dan member contoh komunikasi yang tepat.[13]

Jadi dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah metode *Role play* adalah menerangkancarabermain peran, memberikan kebebasan untuk anak memilih dan menetapkan peran yang akan dimainkan dan memperkuat komunikasi, bahasa dan sosial anak saat memainkan peran tersebut.

Orientasi pendidikan anak usia dini teori dan aplikasi. 2013. Jakarta:Kencana Prenadamedia Group) hal 207

[13]Ibid hal 212

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. Tujuan dan Fungsi *Role Play* untuk Anak Usia Dini

Berikut tujuan dan fungsi dari bermain peran, yakni:[14]

1) Dapat meningkatkan kemampuan berpikir anak, karena anak sudah menyimpan pengalaman mereka di dalam otak mereka kemudian menampilkannya kembali dalam bentuk perilaku pura-pura.
2) Dapat meningkatkan perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun
3) Dapat menjadi terapi bagi anak yang mendapatkan pengalaman traumatik.

B. PERMAINAN IMAJINATIF

1. Pengertian Permainan Imajinatif

Menurut Kamus Besar Indonesia, imajinasi adalah daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar-gambar kejadian, berdasarkan kenyataan ataupun pengalaman seseorang. Dalam sumber yang sama imajinasi dapat pula diartikan sebagai khayalan yang merupakan kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Kebanyakan anak dibawah usia tujuh tahun banyak melakukan hal tersebut.[15]

Permainan berpura-pura atau imajinasi, menstimulasi pikiran, menciptakan kesempatan untuk eksplorasi dan berpikir kreatif, dan membantu anak Anda

[14]Erik Erikson, *Definisi main peran mikro dan makro kerjasama Dit PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas Sekolah Al Falah*, Jakarta Timur dan CCCRT, 2004.
[15]Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis, *Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media Group, 2010.

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

mengembangkan kemampuan penting untuk pertumbuhan emosi dan intelektual dan juga keberhasilan sosial.

Dalam perkembangan, permainan berpura-pura meningkatkan percaya diri anak-anak, kesadaran diri dan pengendalian diri. Hal ini menstimulasi anak untuk berpikir kreatif, dan meningkatkan daya ingat, bahasa dan kemampuan dalam sudut pandang. Permainan imajinasi adalah bentuk dari permainan yang paling sosial dan mempunyai dampak besar pada perkembangan kemampuan anak-anak dengan teman seumurnya. Ketika bermain dengan teman mereka anak Anda belajar untuk bekerja sama dan berkompromi untuk berpartisipasi dalam aktivitas sosial, dan memahami hubungan sosial.

2. Manfaat Permainan Imajinatif untuk Anak Usia Dini

Berikut manfaat-manfaat dari permainan imajinatif untuk anak:[16]

a) Membangun kreativitas anak

Bermain pura-pura bisa merupakan tempat paling aman bagi anak-anak untuk berlaku seperti apa pun yang ia inginkan. Termasuk hal-hal yang mungkin tidak akan terjadi padanya di dunia nyata.

b) Membantu perkembangan fisik dengan cara yang menyenangkan

Dengan bermain pura-pura anak dapat melibatkan gerakan tubuh yang akan membuat tubuh anak menjadi sehat dan anak dapat menyalurkan tenaga yang berlebihan sehingga anak tidak merasa bosan dan tertekan.

[16]Nur Hidyati Simatupang, *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 3, No. 1, 2005.

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) Melatih kemampuan bahasa dan keterampilan sosial anak

Kemampuan berbahasa anak terasah dengan baik saat ia menjadi orang lain dalam dunia imajinasinya. Hal tersebut dapat melatih kosakata anak serta melatih jiwa bersosialisasi anak muncul dengan menceritakan apa yang di imajinasikan tersebut.

C. KETERAMPILAN SOSIAL

1. Pengertian Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berasal dari kata keterampilan dan sosial. Kata keterampilan berasal dari kata "terampil" digunakan disini karena didalamnya terkandung suatu proses belajar atau menyelesaikan tugas, dari tidak terampil menjadi terampil. Keterampilan dalam belajar disini merupakan suatu cara yang dipakai untuk mendapat, mempertahankan dan mengungkapkan pengetahuan serta merupakan cara untuk menyelesaikan sebuah masalah. Sedangkan kata sosial digunakan karena pelatihan ini bertujuan untuk mengajarkan satu kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Dan dapat dimaksudkan bahwa Keterampilan sosial adalah pelatihan yang bertujuan untuk mengajarkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain kepada individu-individu yang tidak terampil menjadi terampil berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya.[17]

Keterampilan sosial dapat membawa anak untuk lebih berani menyatakan diri, mengungkapkan setiap perasaan atau permasalahan yang

[17]Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan*, Bandung: Rosda Karya, 1995.

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

dihadapi dan sekaligus menemukan penyelesaian yang adaptif, sehingga mereka tidak mencari pelarian ke hal-hal lain yang justru dapat merugikan diri sendiri dan orang lain. Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah suatu kemapuan hidup manusia dalam dan segala aktifitas yang dilakukan dapat terterima secara baik dilingkungan sosial mereka serta keterampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar.

2. Faktor-Faktor Mempengaruhi Keterampilan Sosial

Perkembangan keterampilan sosial anak tergantung pada berbagai faktor. Faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial diantaranya sebagai berikut:[18]

a. Kondisi

Ada beberapa kondisi siswa yang mempengaruhi keterampilan sosialnya, antara lain tempramen siswa, regulasi emosi serta kemampuan sosial kognitif.

b. Interaksi Siswa Dengan Lingkungan

Keterampilan sosial siswa terutama dipengaruhi oleh proses sosialisasinya dengan orang tua yang terjalin sejak awal kelahiran. Melalui proses inilah orang tua menjamin bahwa anak mereka memiliki standar perilaku, sikap dan keterampilan dan motif-motif yang sedapat mungkin

[18]Fajar, *Keterampilan Sosial Pada Anak Menengah Akhir*, Jurnal, 2007 (dalam Ipah Saripah Dan Lia Mulyani, *Profil Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan Prasekolah TK Dan Non TK*, Bandung: Jurnal Volume 2 no.2, 2015)

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 diinginkan atau tepat dengan perannya dalam masyarakat. Dari beberapa faktor-faktor tersebut sangat memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan keterampilan sosial siswa sekarang ini, karena dizaman era globalisasi saat ini lingkungan sosial itu dengan mudah memberikan efek negatif terhadap perilaku keterampilan sosial siswa itu sendiri.

D. Peningkatan Keterampilan Sosial Menggunakan Metode *Role Play* Imajinatif Pada Kelompok B TK Brilliant Waru Sidoarjo

1. Indikator perkembangan keterampilan sosial anak usia dini

Indikator perkembangan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun, menurut PERMEN No 58 tahun 2009 adalah sebagai berikut:[19]

Tabel 2.1
Indikator capaian perkembangan keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun

Capaian perkembangan	Indikator
Bersikap kooperatif dengan teman	a. Dapat melaksanakan tugas kelompok b. Dapat bekerjasama dengan teman c. Mau bermain dengan teman
Menujukkan sikap toleran	a. Mau meminjamkan miliknya b. Mau berbagi dengan teman c. Saling membantu sesama teman
Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-	a. Sabar menunggu giliran b. Mengendalikan emosi dengan cara yang wajar c. Senang mendapatkan sesuatu

[19]Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta (Dalam skripsi YaniSuryani,*Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teknik CollectivePainting*, Jakarta:UniversitasPendidikanIndonesia, 2014)

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

antusias dsb)	d. Antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan
Mengenal tata karma dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat	a. Memberi dan membalas salam b. Berbicara dengan tidak berteriak
Memahami peraturan	a. Datang ke sekolah tepat waktu b. Mentaati aturan/tata tertib di kelas c. Mentaati aturan permainan
Menunjukkan rasa empati	a. Menghibur teman yang sedih b. Mendoakan teman yang sakit c. Suka menolong d. Mau member dan meminta maaf
Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah)	a. Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai b. Dapat menerima kritik c. Berani bertanya dan menjawab pertanyaan d. Bertanggung jawab akan tugasnya
Bangga terhadap hasil karya sendiri	a. Menunjukkan kebanggaan terhadap hasil karyanya b. Memelihara hasil karya sendiri
Mengargai keunggulan orang lain	a. Dapat memuji teman/orang lain b. Menghargai hasil karya teman/orang lain c. Menghargai keunggulan teman/orang lain

2. Aspek perkembangan yang diperolah dari kegiatan *role play*

Terdapat beberapa aspek yang didapat dari kegiatan bermain peran yakni aspek perkembangan bahasa dan intelektual, aspek percaya diri, aspek sosial emosional, aspek fisik motorik serta aspek fantasi dan imajinasi yang akan diuraikan dalam tabel berikut:[20]

[20]Nisa khoerunnisa, *Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini,* Samarinda: jurnal lentera vol XVIII, No.1, 2015

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

Tabel 2.2
Aspek perkembangan yang diperoleh dari kegiatan *role play*

Aspek perkembangan	Uraian
1. Bahasa dan intelektual	Ketika anak melakukan peran tertentu, seorang anak akan melakukan komunikasi dengan temannya dan menemukan banyak kosakata baru, serta mendapat informasi baru yang diperoleh dari pengalaman bermain mereka
2. Rasa percaya diri	Ketika anak memainkan peran orang dewasa seperti menjadi ayah, ibu, dokter, polisi, koki dan lain lain , anak akan merasa mampu untuk melakukannya, sehingga rasa mampu inilah yang akan memupuk konsep diri yang nantinya akan membentuk rasa percaya diri anak. Hal ini dapat dilihat dari ekspresi wajah anak yang mencerminkan bahwa mereka merasa bangga dan senang saat memainkan peran tersebut.
3. Sosial emosional	Bermain peran dapat menumbuhkan sosial dan emosional anak, terlihat ketika anak bertukar pengalaman saat memainkan peran, dan harus sabar menunggu giliran ketika ingin memerankan tokoh yang lainnya. Misalnya ketika bermain peran dengan berlatar belakang rumah sakit dan tokoh yang diperankan diantaranya dokter, suster, apoteker dan pasien, anak akan bergantian memerankah tokoh tersebut.
4. Fisik motorik	Bermain peran merupakan sebuah permainan yang mengajak seluruh anaknya untuk aktif bermain, sehingga anak akan lincah bergerak memainkan perannya dan melibatkan seluruh anggota tubuh dan indera mereka.
5. Fantasi dan imajinasi	Melalui bermain peran seorang anak akan mengeluarkan imajinasinya. Imajinasi tersebut dapat menumbuhkan kreativitas anak seperti halnya seorang anak ketika memainkan peran sebagai ayah yang harus pergi kekantor menggunakan transportasi berupa mobil maka ketika anak melihat sebuah kardus anak tersebut akan mengolah jadikan sebagai mobil-mobilan.

Mengacu pada pendapat-pendapat di atas, peneliti menentukan tiga indikator dan kisi-kisi instrumen yang akan diteliti, yakni 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

Tabel 2.3
Indikator peningkatan keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif pada kelompok B TK Brilliant Waru Sidoarjo

No	Indikator	Kriteria	Skor	Deskripsi
1.	Anak dengan penuh rasa percaya diri bermain *role play*	Berkembang Sangat Baik	4	Jika anak dapat percaya diri bermain *role play*
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Jika anak dapat percaya diri bermain *role play* tanpa ragu-ragu
		Mulai Berkembang	2	Jika anak kurang percaya diri bermain *role play*
		Belum Berkembang	1	Jika anak tidak percaya diri bermain *role play*
2.	Anak berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*	Berkembang Sangat Baik	4	Jika anak dapat berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Jika anak dapat berinteraksi dengan teman tanpa ragu-ragu saat bermain *role play*
		Mulai Berkembang	2	Jika anak kurang berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*
		Belum Berkembang	1	Jika anak tidak berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*
3.	Anak berani bertanya pada guru saat kesulitan dalam bermain *role play*	Berkembang Sangat Baik	4	Jika anak berani bertanya pada guru saat kesulitan dalam bermain *role play*
		Berkembang Sesuai Harapan	3	Jika anak berani bertanya pada guru tanpa ragu-ragu saat kesulitan dalam bermain *role play*
		Mulai Berkembang	2	Jika anak kurang berani bertanya pada guru saat kesulitan dalam bermain *role play*
		Belum Berkembang	1	Jika anak tidak berani bertanya pada guru saat kesulitan dalam bermain *role play*

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

METODE DAN RENCANA PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan peneliti yakni Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah upaya guru atau peneliti untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas dalam bentuk berbagai kegiatan adanya PTK yakni untuk memperbaiki praktek pembelajaran yang ada.[1] PTK dipopulerkan oleh ahli psikologi sosial Kurt Lewin, ia beranggapan bahwa cara terbaik untuk mengubah orang untuk menjadi lebih baik adalah melibatkan mereka dalam penelitian mereka sendiri dan yang ada di dalam kehidupan mereka.[2] PTK merupakan penelitian kolaborasi antara siswa dengan guru untuk memecahkan masalah yang ada di dalam proses pembelajaran.

Penelitian tindakan kelas memiliki karakteristik yang membedakan dengan penelitian lainnya yakni sebagai berikut:

a. Mendiagnosis permasalahan yang ada di kelas kemudian diupayakan untuk mengatasi permasalahan untuk meningkatkan mutu pendidikan.
b. Penelitian tindakan kelas yakni kolaborasi. Kerja sama setiap anggota tim secara langsung mengambil bagian dalam pelaksanaan PTK dari tahap awal hingga tahap akhir.
c. Penelitian tindakan kelas menyesuaikan, penyesuaian menjadikan prosedur yang cocok untuk bekerja di kelas.
d. Memanfaatkan data pengamatan dan berperilaku empirik.

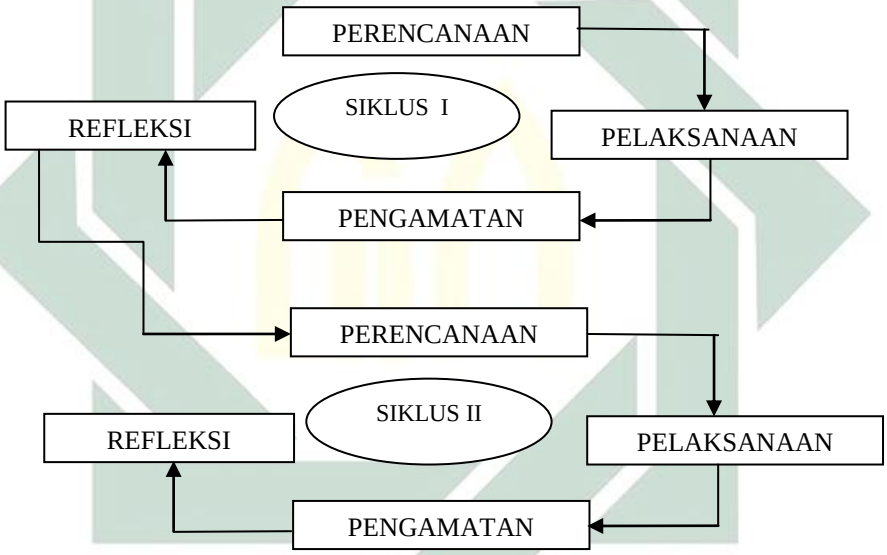
---

[1] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 25.
[2] Ibid.,26

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

Penelitian tindakan kelas (PTK) menggunakan model Kurt Lewin. Kurt Lewin dipandang sebagai kegiatan penelitian tindakan terutama dalam bidang psikologi sosial. Model Kurt Lewin dijadikan acuan pokok atau dasar dari berbagai model penelitian tindakan. Oleh karena itu, dia adalah orang pertama yang memperkenalkan *Action Research* atau penelitian tindakan.

Konsep pokok penelitian tindakan model Kurt Lewin terdiri dari empat langkah, yaitu: 1) perencanaan (*planning*); 2) pelaksanaan (*acting*); 3) pengamatan atau observasi (*observing*) dan 4) refleksi (*reflecting*).[3]



Gambar 3.1

Siklus Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Hubungan dari empat langkah dipandang sebagai satu siklus, mulai dari siklus sebelumnya saling terhubung dalam rencana tindakan siklus selanjutnya.

[3]Johni Dimyati, Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), 118.

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

1. *Setting* Penelitian dan Karakteristik Subyek Penelitian

a. *Setting* Penelitian[4]

1) Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di TK Brilliant Waru Sidoarjo. Alasan peneliti melakukan penelitian di TK Brilliant Waru adalah:

a) Di TK Brilliant Waru terdapat pembelajaran yang mengajarkan tentang perkembangan sosial emosional anak pada tiap minggunya, metode yang digunakan yakni metode bercerita.

b) Penggunaan metode bercerita merupakan metode yang mempunyai daya tarik yang menyentuh perasaan anak, karena dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak dan menundang perhatian anak. Namun kondisi kelas menjadi tidak kondusif dikarenakan ada anak yang kurang memperhatikan ketika guru sedang bercerita sehingga anak menjadi pasif dan ketika ditugaskan guru untuk bercerita di depan kelas anak banyak yang tidak mau untuk maju ke depan kelas. Hal tersebut membuat beberapa anak menjadi kurang percaya diri serta kurang mandiri sehingga masih dibimbing oleh guru saat menyampaikannya di depan kelas.

c) Adanya dukungan kepala sekolah dan para guru untuk bekerja sama dalam penelitian tindakan kelas agar meningkatnya suatu sistem pembelajaran di TK Brilliant.

[4]E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas, (*Bandung:PT. Remaja Rosdakarya, 2010) hal 67

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) Guru kelompok B TK Brilliant mau berkolaborasi dengan peneliti untuk mengatasi permasalahan yang di hadapi pada pembelajaran yang menyangkut keterampilan sosial anak.

2) Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada awal semester ganjil tahun ajaran 2018-2019 pada saat pembelajaran aktif dan dikarenakan PTK terdapat siklus maka dibutuhkan waktu berhari-hari untuk melaksanakan penelitian.

3) Karakteristik Subyek penelitian

Subyek penelitian tindakan kelas merupakan seluruh siswa kelompok B dalam satu kelas terdapat 10 siswa. Peneliti memilih kelas B di karenakan sudah mengetahui karakteristik siswa B dan guru kelas mau bekerja sama untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas.

b. Variabel yang Diselidiki

Variabel yang diselidiki pada penelitian tindakan kelas ini yakni sebagai berikut:

1) Variabel input: Seluruh siswa kelompok B di TK Brilliant Waru Sidoarjo
2) Variabel proses: Penerapan metode *role play* permainan imajinatif
3) Variabel output: Peningkatan keterampilan sosial

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. Rencana Tindakan

Rencana tindakan dalam penelitian yakni langkah-langkah dalam melaksanakan penelitian, berikut ini merupakan tahapan dalam rencana tindakan:

1) Pra Siklus

Peneliti melakukan observasi di TK Brilliant Waru Sidoarjo untuk mengetahui rasa percaya diri pada anak. Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yakni:

a) Mengamati proses pembelajaran dengan penggunaan metode yang dilakukan oleh guru kelas.
b) Mengamati perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
c) Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan mendokumentasikan kegiatan proses belajar mengajar.

2) Siklus I

a) Perencanaan (*Planning*)

Kegiatan dari tahapan perencanaan yakni sebagai berikut:

- Melaksanakan pertemuan dengan guru kelas untuk mempersiapkan alat dan bahan sebelum mengajar dimulai.
- Mempersiapkan diri dan mengetahui mengenai tema dan metode yang akan digunakan untuk pembelajaran dikelas.
- Membuat rencana pembelajaran (RPPH) sesuai dengan materi yang akan diajarkan yakni pelaksanaan metode *role play* permainan imajinatif.

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

- Menyusun instrumen penilaian untuk menilai keterampilan sosial anak yakni rasa percaya diri anak.

b) Pelaksanaan tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan yakni melaksanakan metode *role play* dalam pembelajaran dikelas dan menyesuaikan RPPH yang telah dibuat. Langkah-langkah tindakan yakni sebagai berikut:

- Guru menanyakan kabar siswa
- Guru mengulas kembali pembelajaran yang dilakukan pada hari sebelumnya
- Guru bertanya mengenai tema diriku dan sub tema panca indera
- Guru mengajak anak membuat telepon mainan yang digunakan sebagai alat pendukung bermain *role play.*
- Anak melaksanakan permainan *role play* dengan arahan dari guru.

c) Pengamatan (*Observing*)

Pada tahap observasi, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti yakni:

- Mengamati proses pembelajaran dengan penggunaan metode *role play*.
- Mengamati perilaku siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
- Mengamati kejadian yang muncul dalam proses pembelajaran dan mendokumentasikan kegiatan proses belajar mengajar.

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) Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap refleksi guru dan peneliti melakukan analisis dan refleksi dari proses pembelajaran yang telah dilakukan, jika dirasa hasil dari siklus I masih belum memuaskan maka guru dan peneliti melaksanakan siklus II.

3) Siklus II

Kegiatan yang akan dilakukan pada siklus kedua sebagai bentuk perbaikan dari siklus I. Langkah pada siklus II sama halnya dengan langkah pada siklus I yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

a) Perencanaan (*Planning*)

Pada langkah perencanaan siklus II, kegiatan yang akan dilakukan adalah:

- Mengidentifikasi masalah pada siklus I dan penetapan alternatif dalam pemecahan masalah.
- Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) berdasarkan refleksi pada siklus I dan penetapan alternatif dalam pemecahan masalah.
- Menyusun dan menyiapkan pedoman observasi pelaksanaan pembelajaran dan lembar observasi. Menganalisis proses dan hasil tindakan dengan menggunakan lembar observasi dan pedoman wawancara untuk guru dan siswa.

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

- Mempersiapkan instrumen penilaian untuk mengukur keterampilan sosial anak.

b) Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan peningkatan keterampilan sosial menggunakan metode *role play* ini sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai hasil refleksi pada siklus I. Perbedaan RPP siklus I dan RPP siklus II terletak pada kegiatan inti.

Pada kegiatan inti di siklus II terdapat alternatif lain dalam menggunakan metode *role play*, yaitu pada tema dan sub tema yang berbeda dari siklus I. Dengan penggunaan tema dan sub tema yang berbeda ini diharapkan dapat berpengaruh baik pada keterampilan sosial anak di TK Brilliant Sidoarjo.

c) Pengamatan (*Observing*)

Pengamatan yang akan dilakukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- Mengamati secara langsung aktivitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran pada siklus II.
- Mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung pada siklus II.
- Mengamati dan mencatat semua gejala atau kendala yang muncul, baik yang mendukung maupun yang menghambat dalam pembelajaran pada 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

d) Refleksi (*Reflecting*)

Pada tahap ini peneliti dan guru mendiskusikan dan menganalisis hasil observasi yang telah dilaksanakan atau di peroleh. Setelah dianalisis, peneliti beserta guru merangkum hasil observasi dan menyimpulkan pelaksanaan pembelajaran mengenai penggunaan metode *role play* untuk meningkatkan keterampilan sosial, setelah melaksanakan rangkaian kegiatan mulai dari siklus I sampai siklus II.

d. Data dan Cara Pengumpulannya

1) Sumber Data

Pada penelitian tindakan kelas, peneliti memperoleh data dari berbagai sumber yakni:

a) Guru

Dari sumber data guru, untuk mengetahui tingkat keberhasilan penggunaan metode *role play* untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

b) Siswa

Dari sumber data siswa, untuk mendapatkan data mengenai keterampilan sosial anak menggunakan metode *role play* serta hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

c) Data Kualitatif

Data kualitatif merupakan data yang berhubungan dengan kategorisasi, karakteristik berwujud pertanyaan atau berupa kata-kata. Adapun yang termasuk dalam data kualitatif

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

pada penelitian ini meliputi: Perangkat pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran (RPP) dan materi yang disampaikan dalam pembelajaran.

d) Data Kuantitatif

Pada data kuantitatif merupakan data yang berbentuk angka seperti:

- Data siswa dan hasil belajar siswa kelompok B TK Brilliant Waru Sidoarjo
- Data presentase aktivitas guru dan siswa

2) Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan diambil atau dilakukan peneliti adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik pengumpulan data tersebut dilakukan oleh peneliti dengan upaya agar mendapatkan data yang valid, maka peneliti melakukan pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

a) Observasi

Observasi merupakan hal yang penting dalam sebuah penelitian, observasi dilakukan untuk mengetahui seberapa tingkat keberhasilan sebuah penelitian sebelum dan sesudah diadakannya pembelajaran dikelas dengan metode *role play*.

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

Tabel 3.1
Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Anak

Aspek yang diamati		Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak menjawab salam				
2.	Anak berdo'a bersama guru				
3.	Anak menjawab kabar dari guru				
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak				
5.	Anak mengikuti *ice breaking* yang dicontohkan guru				
Kegiatan Inti					
6.	Anak mendengarkan guru menyampaikan tema diriku dan sub tema				
7.	Anak melakukan tugas sesuai arahan dari guru				
8.	Anak bermain peran atau *role play* sesuai arahan guru				
9.	Anak mendapatkan bintang jika kegiatan sudah tuntas dilakukan				
Kegiatan Akhir					
10.	Anak boleh bertanya jika terdapat hal yang belum dimengerti				
11.	Anak memperhatikan guru memberikan evaluasi				
12.	Anak bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan				
13.	Anak mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				
14.	Anak dan guru bersama-sama membaca do'a sebelum pulang				
15.	Anak menjawab salam				
Jumlah					

Pada tabel 3.1 diatas menjelaskan tentang instrumen lembar observasi aktivitas anak pada siklus I dan 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

Tabel 3.2
Instrumen Lembar Observasi Aktivitas Guru

Aspek yang diamati		Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru mengucapkan salam				
2.	Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum memulai kegiatan				
3.	Guru melakukan kegiatan apersepsi				
4.	Guru melakukan absensi siswa				
5.	Guru melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu				
Kegiatan Inti					
6.	Guru menyampaikan tema diriku dan sub tema				
7.	Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan oleh anak				
8.	Guru mengajak anak bermain peran atau *role play*				
9.	Guru akan memberikan bintang kepada anak yang berhasil melakukan kegiatan dan memainkan perannya tersebut				
Kegiatan Akhir					
10.	Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum ia mengerti				
11.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak				
12.	Guru membimbing anak membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan				
13.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya				
14.	Guru dan anak membaca do'a sebelum pulang				
15.	Guru mengucapkan salam				
Jumlah					

Pada tabel 3.2 diatas menjelaskan tentang instrumen lembar observasi aktivitas guru pada siklus I dan 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

b) Wawancara

Salah satu metode pengumpulan data melalui wawancara, yaitu suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan memberikan beberapa pertanyaan – pertanyaan pada para responden. Wawancara antara interviewer dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.[5]

Responden dari wawancara ini adalah guru kelasTK B di TK Brilliant Waru Sidoarjo. Teknik wawancara ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang peningkatan keterampilan sosial pada siswa sesudah di berikan tindakan dengan menggunakan metode *role play*. Instrumen yang digunakan oleh peneliti adalah pedoman wawancara.

c) Dokumentasi

Dokumentasi adalah instrumen untuk mengumpulkan data tentang peristiwa di dalam kelas yang telah di dokumentasikan. Dapat dikatakan bahwa dokumentasi dapat dijadikan alat untuk mencari data mengenai hal - hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya.[6]

Dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data – data foto serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPPH) yang ada pada proses pembelajaran dalam

[5] Basrowi dan Suwandi, *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2008), 127.
[6] E. Mulyasa, *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset, 2010), 67.

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

keterampilan sosial pada siswa TK B di TK Brilliant Waru Sidoarjo melalui penggunaan metode *role play* yang bertujuan sebagai penunjang hasil penelitian.

4) Teknik Analisa Data

Dalam penelitian tindakan kelas ini ada dua jenis data yang akan diperoleh yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari informasi berbentuk uraian kalimat yang memberikan gambaran tentang suasana pembelajaran. Data ini berupa lembar observasi aktivitas guru, lembar observasi aktivitas siswa, wawancara dengan guru dan dokumentasi. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari nilai-nilai hasil belajar siswa berupa data perhitungan sederhana yang akan diuraikan secara deskriptif. Nilai hasil belajar siswa yang telah diisikan dan terkumpul dari setiap siswa dihitung sesuai dengan perolehan skornya. Analisis data dapat dihitung dengan menggunakan rumus statistik sederhana yaitu sebagai berikut:

a. Penilaian Rata-rata

Instrumen unjuk kerja digunakan untuk mengetahui keterampilan sosial pada siswa. Untuk mencari rata-rata secara klasikal dari sekumpulan nilai yang telah diperoleh oleh siswa tersebut, dapat menggunakan rumus mean ya itu se bagai 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

$$M = \frac{\sum X}{N}$$ …**Rumus 3.1**

Keterangan :

M = Nilai rata-rata (mean)

∑x = Jumlah nilai seluruh siswa

N = Jumlah siswa

Selanjutnya skor rata - rata yang telah diperoleh akan diklasifikasikan ke dalam bentuk sebuah predikat yang mempunyai skala sebagai berikut:

Tabel 3.3
Kriteria Keberhasilan Nilai Rata-rata Kelas

Penilaian	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
0-25	Kurang

b. Ketuntasan Hasil Belajar

Kegiatan pembelajaran dinyatakan berhasil apabila terjadi peningkatan berupa peningkatan hasil belajar yang diperoleh oleh siswa selama mendapatkan perlakuan. Keberhasilan dari penelitian ini adalah apabila perhitungan persentase menunjukkan 75% siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan sosial.Untuk proses menghitung persentase ketuntasan belajar

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

pada siklus I dan siklus II dapat menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \text{x } 100\%$$ **…Rumus 3.2**

Keterangan:

P = Persentase yang akan dicari

f = Jumlah siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh siswa

Selanjutnya untuk mengetahui persentase yang telah diperoleh dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria. Kriteria tersebut memiliki persentase sebagai berikut:[7]

Tabel 3.4
Tingkat Keberhasilan Persentase Ketuntasan Belajar Terhadap Keterampilan Sosial Menggunakan Metode *Role Play* Permainan Imajinatif

Tingkat Keberhasilan (%)	Nilai	Kriteria
76%-100%	BSB	Berkembang Sangat Baik
51%-75%	BSH	Berkembang Sesuai Harapan
26%-50%	MB	Mulai Berkembang
0-25%	BB	Belum Berkembang

[7]Suharsimi Arikunto, *Manajemen Penelitian*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), 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

c. Penilaian Observasi Aktivitas Guru dan Anak

Nilai akhir aktivitas guru dan anak diperoleh dengan cara membagi skor yang diperoleh dengan skor maksimum kemudian dikalikan seratus. Adapun rumus nilai akhir aktivitas guru sebagai berikut:

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{Skor\ yang\ diperoleh}{Skor\ maksimum} \text{ x } 100 \qquad \ldots\textbf{Rumus 3.3}$$

Selanjutnya skor perolehan hasil observasi guru dan anak yang telah dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.5
Kriteria Penilaian Hasil Observasi Guru dan Anak

Penilaian	Kriteria
76-100	Sangat Baik
51-75	Baik
26-50	Cukup
0-25	Kurang

5) Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan keterampilan sosial pada kelompok B di TK Brilliant Waru. Keberhasilan pada penelitian ini yakni:

a. Siswa mendapatkan nilai rata-rata ≥ 75
b. Siswa dikatakan tuntas jika mendapatkan 75%
c. Skor perolehan hasil observasi aktivitas guru dan siswa minimal berkriteria 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

6) Tim Peneliti dan Tugasnya

Penelitian tindakan kelas ini berkolaborasi dengan guru kelas B dan mahasiswa sebagai peneliti. Tugas guru yakni mendampingi peneliti untuk menerapkan metode role play untuk meningkatkan keterampilan sosial. Berikut ini rincian tugas guru dan mahasiswa:

a. Nama Guru : Afi Sulhah, S.Pd.I

Jabatan : Guru TK B dan Kepala Sekolah TK Brilliant Waru Sidoarjo

Bertugas : Terlibat dalam perencanaan, observasi, dan merefleksikan hasil dari siklus-siklus yang telah dilakukan.

b. Nama Peneliti : Rahmadhania Whinrof Fajarani

NIM : D08214009

Status : Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Ampel Surabaya

Bertugas : Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran, menyusun instrumen penelitian, membuat instrumen penilaian, membuat lembar observasi, berdiskusi dengan guru kelas, dan menyusun hasil laporan penelitian.

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 Penelitian

1. Profil Sekolah

Penelitian tindakan kelas dilakukan di TK Brilliant Waru, Sidoarjo. TK Brilliant berdiri sejak tahun 2008 di villa jasmine 2 blok B No 1-2 Sidoarjo dan dinaungi oleh Yayasan pendidikan Brilliant dengan pimpinan H. Muhid. Dalam perjalanan waktu karena selama 3 tahun lebih, antara pemasukan dan biaya oprasional tidak bisa mencukupi maka pengurus lama H.Muhid menyerahkan kepemimpinan yang baru kepada Bapak Ahmad Anwar sesuai dengan turunan pernyataan keputusan Pembina yayasan pendidikan Brilliant dengan akte notaris Tantien Bintarti,SH. No.04/2017.

Maka Mulai tahun 2017 TK Brilliant pindah domisili baru, dengan alamat di Jl. Kolonel Sugiono Ngingas Selatan RT. 02 RW. 01 Kecamatan Waru kabupaten Sidoarjo dengan jumlah murid 31 serta 3 orang pendidik dan 1 tenaga kependidikan.

2. Kondisi Sekolah

a) Kondisi Fisik

TK Brilliant Waru Sidoarjo memiliki status bangunan milik yayasan yang berdiri diatas tanah dengan luas 14x12 meter dan luas bangunan yakni 8x5 meter. Sekolah ini memiliki 2 ruang kelas, 1 ruang guru, 2 ruang toilet dan barang pelengkap lainnya.

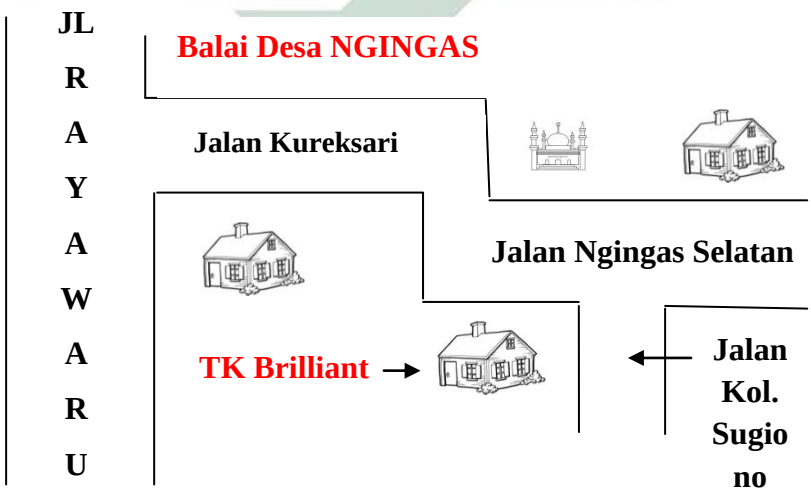
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut ini adalah sarana prasarana yang ada di TK Brilliant, yaitu:

Tabel 4.1
Sarana Prasarana TK Brilliant

No	Nama ruangan atau barang	Jumlah	Keadaan
1.	Ruang Kelas	2	Baik
2.	Ruang Guru	1	Baik
3.	Toilet	2	Baik
4.	Kursi Guru	2	Baik
5.	Meja Guru	2	Baik
6.	Kursi Murid	31	Baik
7.	Meja Murid	31	Baik
8.	Almari	1	Baik
9.	Papan tulis	2	Baik
10.	Kipas angin	3	Baik
11.	Loker	2	Baik
12.	Gambar presiden	3	Baik
13.	Gambar wakil presiden	3	Baik
14.	Permainan luar	7	Baik
15.	Permainan dalam	3	Baik
16.	Kotak obat	1	Baik
17.	Bombix	2 set	Baik
18.	Alat cocok	20 set	Baik
19.	Alat kebersihan	1 set	Baik
20.	Karpet	1	Baik

Berikut ini adalah peta lokasi TK Brilliant Waru, yakni:



Gambar 4.1
Denah TK Brilliant

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) Kondisi non fisik

Jumlah seluruh siswa-siswi TK Brilliant Waru Sidoarjo yakni sebanyak 31 anak yang terdiri dari 21 anak TK A dan 10 anak TK B. Berikut ini adalah rincian jumlah siswa dan siswi di TK Brilliant, yaitu:

Tabel 4.2
Jumlah seluruh siswa TK Brilliant

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	TK A	11	10	21
2.	TK B	6	4	10
Jumlah		17	14	31

Selain itu jumlah pendidik dan tenaga kependidikan di TK Brilliant waru sidoarjo terdapat 4 orang yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 2 guru kelas dan 1 orang tata usaha. Dibawah ini adalah tenaga pendidik dan tenaga kependidikan yang berada di TK Brilliant,yakni:

Tabel 4.3
Guru TK Brilliant

No.	Nama	Jabatan	Pendidikan	Agama	Alamat
1.	Afi Sulhah, S.Pd.I	Kepala Sekolah	S1	Islam	Waru
2.	Uswah D.K, S.Pd.I	Guru Kelas	S1	Islam	Waru
3.	Nur Fitria Ningsih	Guru Kelas	D2	Islam	Waru
4.	Maya Nur I, S.E	TU	S1	Islam	Waru

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. Hasil Penelitian

Penelitian berbasis *Classroom Research* (PTK) ini dilakukan dalam duasiklus. Dalam setiap siklus terdiri dari empat langkah pokok yaitu perencanaan *(planning)*, pelaksanaan *(action)*, observasi *(observing)*, dan refleksi *(reflecting)*. Subyek penelitiannya ialah anak kelas TK B di TK Brilliant Waru Sidoarjo dengan jumlah 10 anak. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode *role play* permainan imajinatif dalam meningkatkan keterampilan sosial.

Dari data hasil penelitian ini diperoleh melalui wawancara, observasi dan penilaian. Observasi dilakukan untuk mengamati proses belajar mengajar guru dengan anak. selain observasi, data dalam penelitian diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas B tentang pembelajaran keterampilan sosial. Hasil penelitian tersebut akan dijelaskan dalam tiap tahap. Berikut adalah uraiannya:

1. Tahap Pra Siklus

   Pada tahap ini peneliti mengumpulkan data melalui wawancara kepada guru kelas B. Pelaksanaan kegiatan wawancara tersebut dilakukan pada hari Selasa, 7 Agustus 2018 pukul 10.00 WIB. Wawancara tersebut dilakukan guna mengetahui sejauh mana keterampilan sosial anak kelompok TK B sebelum diadakannya tindakan pada siklus I dan II. Dari hasil wawancara dapat diketahui bahwa guru menggunakan metode bercerita dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Penggunaan metode bercerita ini

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

digunakan agar mempunyai daya tarik yang dapat menyentuh perasaan anak, karena dapat memberikan pengalaman belajar bagi anak dan mengundang perhatian anak.

Gambar 4.2
Guru kelas menjelaskan dengan metode bercerita

Kondisi kelas menjadi monoton dikarenakan anak kurang memperhatikan ketika guru sedang berbicara di depan kelas, sehingga anak menjadi pasif dan ketika ditugaskan guru untuk bercerita di depan kelas anak banyak yang tidak mau untuk maju di depan kelas.Hal tersebut membuat beberapa anak menjadi kurang percaya diri serta kurang mandiri sehingga masih dibimbing oleh guru saat menyampaikannya di depan kelas.

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

Tabel 4.4
Hasil Nilai Keterampilan sosial Pra Siklus

No	Nama Anak	Nilai Indikator			Jumlah Nilai	Ket
		A	B	C		
1.	AH	3	2	2	58,3	BSH
2.	FAC	2	2	2	50	MB
3.	FLZ	1	1	1	25	BB
4.	MAA	2	2	2	50	MB
5.	MDAHM	3	3	3	75	BSH
6.	MDIHM	1	2	2	41.6	MB
7.	MDA	1	1	1	25	BB
8.	NDA	3	3	3	75	BSH
9.	RAA	1	2	1	33,3	MB
10.	WAM	1	1	1	25	BB
Jumlah nilai		458,2				
Nilai rata-rata		45,82				

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa terdapat 3 keterangan nilai pada setiapindikator, yakni indikator A: Anak dengan penuh rasa percaya diri bermain *role play*, indikator B: Anak berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*, indikator C: Anak berani bertanya pada guru saat kesulitan dalam bermain *role play*. Dengan indikator tersebut, dapat menghasilkan nilai yang muncul saat kegiatan pra siklus ini dilakukan. Dalam TK B dilakukan kegiatan pra siklus dengan jumlah murid yakni 10 anak dan jumlah anak yang berkembang sangat baik atau (BSB) masih belum ada, sedangkan jumlah anak yang berkembang sesuai harapan atau (BSH) yakni 3 anak, selanjutnya jumlah anak yang mulai berkembang atau (MB) yakni 4 anak, sedangkan jumlah anak yang belum berkembang atau (BB) yakni 3 anak.

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

Nilai rata-rata keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif pada kelompok B yang dapat dihitung dari rumus 3.1 diperoleh dengan hasil 458,2 dibagi 10 yakni 45,82 atau bisa dibilang cukup karena masih dibawah kkm yang ditentukan. Dan berdasarkan tabel 4.4 diketahui bahwa hasil presentase ketuntasan nilai keterampilan sosial anak pra silkus yang dapat dihitung dari rumus 3.2diperoleh hasil presentase tuntas atau berkembang sangat baik (BSB) dan berkembang sesuai harapan (BSH) yakni terdapat 3 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 dan dikali 100% yakni mendapatkan persentase 30%. Sedangkan anak yang tidak tuntas atau mulai berkembang (MB) terdapat 4 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 anak dan dikali 100% yakni mendapatkan persentase 40%, dan anak yang belum berkembang (BB) terdapat 3 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 anak dan dikali 100% yakni mendapatkan persentase 30%. Karena banyak terdapat anak yang tidak tuntas dalam pembelajaran keterampilan sosial maka perlu di lakukannya siklus I dan II untuk pembelajaran selanjutnya. Agar pembelajaran keterampilan sosial anak kelompok B meningkat atau sesuai dengan KKM yang di tetapkan.

1. Tahap Siklus 1

Tindakan tahap siklus I ini dilaksanakan 2kali pertemuan pada tanggal 8 dan 9 Agustus 2018.Adapun tahapan-tahapan terdiri dari

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

empat tahap yaitu sebagai berikut:

a. Perencanaan *(Planning)*

Dari data yang sudah didapat, maka peneliti melakukan konsultasi dengan guru kelas mengenai alternatif pembelajaran dengan menggunakan metode *roleplay* permainan imajinattif, mengingat dengan metode tersebut anak menjadi lebih aktif, percaya diri, mandiri dan bertanggung jawab saat melaakukan sesuatu. Berdasarkan hasil refleksi di atas dari tahap pra siklus maka peneliti melakukan perencanaan. Perencanaan penelitian tindakan kelas pada tahap siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH) dan instrumen observasi guru dan siswa

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan dimulai dengan peneliti menyusun RPPH. RPPH yang sudah disusun kemudian divalidasikan kepada Bapak Al-Qudus, Lc, M.Hi sebagai validator. Hasil dari validasi RPPH tersebut adalah kurang lengkap, dan sudah revisi sebelumnya sehingga menjadi lengkap. Setelah dokumen RPPH divalidasi, RPPH siap ditunjukkan kepada guru kelas TK B. RPPH kemudian dipergunakan sebagai perangkat pembelajaran dari tindakan yang akan dilakukan.

Selain mempersiapkan RPPH peneliti juga mempersiapkan instrumen observasi. Instrumen Observasi tersebut untuk meneliti performance anak dan guru dalam

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 belajar mengajar.

2) Mempersiapkan fasilitas dan sarana pendukung

Fasilitas dan sarana pendukung yang perlu disiapkan untuk proses pembelajaran siklus I adalah:

a) Ruang belajar

Ruang belajar yang digunakan berupa kelas yang digunakan setiap harinya. Ruang kelas diatur sedemikian rupa agar siswa nyaman dalam belajar.

b) Lembar kerja siswa

Pada tahap perencanaan ini peneliti harus mempersiapkansecara detail apa yang dibutuhkan sertaperforma peneliti sebagai guru juga harus bugar dan sehat agar pada proses tindakan bisa berjalan dengan lancar, baik dan siswa menjadi senang dalam proses belajar mengajar.

b. Tindakan *(Acting)*

Dalam tahap ini guru melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan metode *roleplay* permainan imajinatif dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian yang telah disusun pada tahap perencanaan siklus I. Pembelajaran pada kali ini dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan. Berikut ini pelaksanaan siklus 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

Gambar 4.3
Kegiatan *Role play* "Dokter, pasien dan penjenguk"

1) Hari pertama

Pembelajaran dilakukan pada hari rabu tanggal 8 Agustus 2018. Dilakukan mulai dari jam 07.30-10.00 WIB, pada saaat itu anak mengenakan baju seragam batik berwarna ungu.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal semua anak kelompok A dan kelompok B berkumpul di halaman sekolah. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan senam panca indra. Setelah selesai melakukan kegiatan senam, anak masuk ke dalam kelas dan guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum belajar dan diikuti oleh anak-anak. Kemudian guru menanyakan kabar siswa dan dilakukan dengan absensi. Kemudian guru bernyanyi lagu "panca indra" kemudian setelah itu melakukan tepuk rukun islam dan membaca anggota tubuh, membaca pancasila dan membaca rukun iman yang ada di dinding kelas.

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) Kegiatan inti

Guru menanyakan kepada anak mengenai pembelajaran kemarin yakni membahas tentang panca indra lidah. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan hari ini. Guru bertanya kepada anak mengenai panca indra dan macam-macamnya. Kemudian dijelaskan mengenai panca indra kulit yang merupakan tema hari ini. Kemudian dijelaskan cara menjaga dan merawat kulit agar terhindar dari penyakit. Kemudian guru mengajak anak-anak untuk duduk melingkar di bawah.

Guru mengajak untuk bermain kotak misteri untuk menebak isi yang ada di dalam kotak dengan cara meraba, dan dikatakan sebagai benda kasar atau halus. Benda di dalam kotak tersebut terdapat buah salak dan jeruk. Setelah anak menebak dengan cara meraba, selanjutnya anak di arahkan untuk membedakan mana suhu dingin dan panas dengan cara memgang gelas A yang berisi air teh hangat dan gelas B berisi air sirup dingin.

Setelah sudah paham apa itu kasar-halus serta panas-dingin, guru mengarahkan anak untuk kembali ke bangkunya masing-masing untuk mengerjakan 2 tugas yang saya beri. Tugas yang pertama yakni menghubungkan gambar benda pada kata panas dan dingin, tugas kedua yakni mewarnai gambar gelas di lembar kerja dengan menggunakan alas map

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

kasar dan alas map halus. Setelah semua sudah selesai mengerjakan, guru mengajak anak untuk bermain peran atau*roleplay* dengan menjadi dokter dan pasien. Dalam permainan peran ini, masih banyak anak yang malu-malu dan tidak percaya diri, maka dari itu guru menunjuk beberapa anak untuk menjadi dokter yang ditugaskan memeriksa pasiennya yang sedang sakit panas atau demam.

c) Kegiatan akhir

Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum dimengerti, kemudian guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak dengan caraanak menyimpulkan hasil kerjanya di depan kelas. Setelah menyimpulkan kegiatan hari ini, guru menyampaikan kegiatan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kemudian sebelumpulang anak membaca do'a dan diakhiri dengan salam.

2) Hari kedua

Pembelajarandilakukan pada harikamistanggal9 Agustus 2018.Dimulai dari jam 07.30-10.00 WIB.Pada saat itu anak-anak menggunakan seragam olahraga berwarna merah kuning.

a) Kegiatan awal

Pada kegiatan awal semua anak kelompok A dan kelompok B berkumpul di halaman sekolah. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan senam panca indra. Setelah

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

selesai melakukan kegiatan senam, anak masuk ke dalam kelas dan guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum belajar dan diikuti oleh anak-anak. Kemudian guru menanyakan kabar siswa dan dilakukan dengan absensi. Kemudian guru bernyanyi lagu "dua mata saya" kemudian setelah itu membaca anggota tubuh yang ada di dinding kelas.

b) Kegiatan inti

Guru menanyakan kepada anak mengenai pembelajaran kemarin yakni membahas tentang panca indra kulit. Kemudian guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan hari ini yakni mengenai panca indra telinga. Kemudian dijelaskan cara menjaga dan merawat telinga dan kemudian guru menugaskan anak untuk menulis macam-macam panca indra di buku tulis.

Setelah selesai, guru mengajak anak untuk bermain peran atau *roleplay* menelepon teman. Namun sebelum bermain peran dimulai, anak membuat alat dan bahannya terlebih dahulu yakni membuat telepon mainan yang terbuat dari kardus.

Guru menjelaskan terlebih dahulu apa saja alat dan bahan yang digunakan, kemudian menunjukkan tahap pembuatan telepon mainan secara perlahan agar anak paham dan mengerti dengan apa yang dikatakan oleh guru di depan kelas. Apabila sudah selesai melakukan tahapan membuat

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

telepon mainan dan dapat memainkan perannya secara baik, maka akan diberikan reward berupa bintang agar aanak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Dalam permainan peran ini, anak terlihat sangat antusias dan mulai ada arasa percaya diri yang tumbuh di dalam dirinya.

c) Kegiatan akhir

Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum dimengerti, kemudian guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak dengan cara anak menyimpulkan hasil kerjanya di depan kelas. Setelah menyimpulkan kegiatan hari ini, guru menyampaikan kegiatan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kemudian sebelum pulang anak membaca do'a dan diakhiri dengan salam.

c. Observasi *(Observing)*

Peneliti melakukan observasi aktivitas anak dan guru ketika proses pembelajaran berlangsung. Peneliti melakukan observasi berdasarkan lembar observasi yang telah divalidasi. Berikut ini merupakan hasil observasi peneliti mengenai aktivitas anak dan guru:

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

1) Lembar Observasi Aktivitas Anak

Peneliti memiliki 15 poin observasi aktivitas anak dan semua aspekdilakukan. 2 aspek mendapatkan skor 1, 6 aspek mendapatkan skor 2, 5 aspek mendapatkan skor 3 dan 2 aspek mendapatkan skor 4. Setiap skormemiliki poin berbeda-beda.Berikut ini nilainya: skor 1 yakni tidak dilakukan, skor 2 yakni kurang, skor 3 yakni cukup, dan skor 4 yakni baik.

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 40 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya prosentase aktivitas siswa mendapatkan skor 66,67 sehingga dapat disimpulkan aktivitas anak dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor minimal 75. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas anak.

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

Tabel 4.5
Hasil observasi aktivitas anak

Aspek yang diamati		Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Anak menjawab salam				√
2.	Anak berdo'a bersama guru			√	
3.	Anak menjawab kabar dari guru			√	
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak			√	
5.	Anak mengikuti *ice breaking* yang dicontohkan guru		√		
Kegiatan Inti					
6.	Anak mendengarkan guru menyampaikan tema diriku dan sub tema			√	
7.	Anak melakukan tugas sesuai arahan dari guru		√		
8.	Anak bermain peran atau *role play* sesuai arahan guru	√			
9.	Anak mendapatkan bintang jika kegiatan sudah tuntas dilakukan		√		
Kegiatan Akhir					
10.	Anak boleh bertanya jika terdapat hal yang belum dimengerti	√			
11.	Anak memperhatikan guru memberikan evaluasi		√		
12.	Anak bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan		√		
13.	Anak mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		√		
14.	Anak dan guru bersama-sama membaca do'a sebelum pulang			√	
15.	Anak menjawab salam				√
Jumlah		40			

Berdasarkan tabel 4.5 diketahui bahwa hasil observasi aktivitas anak Siklus I yang terdapat pada rumus 3.3dan diperoleh hasil observasi aktivitas anak siklus I yakni skor yang diperoleh mencapai 40, kemudian dibagi skor maksimum yakni 60 dan dikali 100 yakni 66,67. Jadi nilai akhir aktivitas anak dari siklus I yakni 66,67.

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) Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 15 poin observasi dan semua aspek dilakukan yakni 4 aspek mendapatkan skor 2, 8 aspek mendapatkan skor 3 dan 3 aspek mendapatkan skor 4. Setiap skor memiliki poin-poin yang berbeda-beda. Berikut ini nilainya: Berikut ini nilainya: skor 1 yakni tidak dilakukan, skor 2 yakni kurang, skor 3 yakni cukup, dan skor 4 yakni baik.

Jika dijumlahkan skor mendapatkan 44 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya prosentasi aktivitas guru mendapatkan skor 73,33. Hal itu disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyaak yang kurang maksimal. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas guru.

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) Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 15 poin observasi dan semua aspek dilakukan yakni 4 aspek mendapatkan skor 2, 8 aspek mendapatkan skor 3 dan 3 aspek mendapatkan skor 4. Setiap skor memiliki poin-poin yang berbeda-beda. Berikut ini nilainya: Berikut ini nilainya: skor 1 yakni tidak dilakukan, skor 2 yakni kurang, skor 3 yakni cukup, dan skor 4 yakni baik.

Jika dijumlahkan skor mendapatkan 44 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya prosentasi aktivitas guru mendapatkan skor 73,33. Hal itu disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyaak yang kurang maksimal. Berikut ini merupakan tabel observasi aktivitas guru.

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

Tabel 4.6
Hasil observasi aktivitas guru

Aspek yang diamati		Penilaian			
		1	2	3	4
Kegiatan Awal					
1.	Guru mengucapkan salam				√
2.	Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum memulai kegiatan			√	
3.	Guru melakukan kegiatan apersepsi			√	
4.	Guru melakukan absensi siswa		√		
5.	Guru melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu			√	
Kegiatan Inti					
6.	Guru menyampaikan tema diriku dan sub tema				√
7.	Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan oleh anak			√	
8.	Guru mengajak anak bermain peran atau *role play*			√	
9.	Guru akan memberikan bintang kepada anak yang berhasil melakukan kegiatan dan memainkan perannya tersebut			√	
Kegiatan Akhir					
10.	Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum ia mengerti		√		
11.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak		√		
12.	Guru membimbing anak membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan			√	
13.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya		√		
14.	Guru dan anak membaca do'a sebelum pulang			√	
15.	Guru mengucapkan salam				√
Jumlah		44			

Berdasarkan tabel 4.6 diketahui bahwa hasil observasi aktivitas guru Siklus I yang terdapat pada rumus 3.3 dan diperolehhasil observasi aktivitas anak siklus I yakni skor yang diperoleh mencapai 44, kemudian dibagi skor maksimum yakni 60 dan dikali 100 yakni 73,33. Jadi nilai akhir aktivitas anak dari siklus I yakni 73,33.

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) Hasil Peningkatan Keterampilan Soaial

Penilaian pada peningkatan keterampilan sosial yang dilakukan pada hari ketiga siklus 1. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Berikut ini tabel penilaian dalam peningkatan keterampilan sosial anak:

Tabel 4.7
Penilaian Peningkatan Keterampilan Sosial

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator			Jumlah Nilai	Ket
		A	B	C		
1.	AH	3	3	3	75	BSH
2.	FAC	3	3	2	66,6	BSH
3.	FLZ	1	2	1	33,3	MB
4.	MAA	2	3	2	58,3	BSH
5.	MDAHM	3	3	3	75	BSH
6.	MDIHM	1	3	2	50	MB
7.	MDA	2	3	1	50	MB
8.	NDA	4	3	3	83,3	BSB
9.	RAA	2	3	2	58,3	BSH
10.	WAM	1	2	1	33,3	MB
Jumlah nilai		583,1				
Nilai rata-rata		58,31				
Ketuntasan penilaian keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif		60%				
Jumlah anak yang tuntas		6 Anak				

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa terdapat 3 keterangan nilai pada setiap indikator, yakni indikator A: Anak dengan penuh rasa percaya diri bermain *role play*, indikator B: Anak berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*, indikator C: Anak berani bertanya pada guru saat kesulitan dalam bermain *role play*. Dengan indikator tersebut, dapat menghasilkan nilai yang muncul saat kegiatan siklus I ini dilakukan. Dalam TK B dilakukan kegiatan pra siklus dengan jumlah murid yakni 10 anak dan jumlah BSB yakni 1 anak, sedangkan BSH yakni

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

5 anak, selanjutnya jumlah MB yakni 4 anak, sedangkan jumlah BB sudah tidak ada.

Nilai rata-rata keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif pada kelompok B yang dapat dihitung dari rumus 3.1 diperoleh dengan hasil 583,1 dibagi 10 yakni 58,31 atau bisa dibilang baik, namun masih perlu adanya perbaikan agar hasilnya bisa maksimal.

Berdasarkan tabel 4.7 diketahui bahwa hasil persentase ketuntasan nilai keterampilan sosial anak siklus 1 yang dapat dihitung dari rumus 3.2 diperoleh hasil presentasetuntas atau BSB terdapat 1 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 dan dikali 100% yakni mendapatkan 10%. Sedangkan BSHyakni terdapat 5 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 dan dikali 100% yakni mendapatkan persentase 50%. Sedangkan anak yang tidak tuntas atau MB terdapat 4 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 anak dan dikali 100% yakni mendapatkan persentase 40%, dan BB sudah tidak ada. Karena masih terdapat anak yang tidak tuntas dalam pembelajaran keterampilan sosial maka perlu di lakukannya siklus II untuk pembelajaran selanjutnya. Agar pembelajaran keterampilan sosial anak kelompok B meningkat atau sesuai dengan KKM yang di tetapkan.

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. **Refleksi *(Reflecting)***

Kegiatan siklus 1 yang dilakukan selama 2 hari dengan setiap harinya terdapat 3 tahapan pembelajaran yakni kegiatan awal, kegiatan inti, kegiatan akhir. Guru melaksanakan pembelajaran yang telah disesuaikan oleh RPPH yang telah dibuat dan telah di validasi dosen.

Sebelum tindakan siswa yang tuntas hanya 3 sehingga nilai rata-rata 45,82 dengan persentase 30%. Pada siklus I mengalami peningkatanketerampilan sosial anak dengan hasil 6 anak yang tuntas sehingga nilai rata-rata yang diperoleh 58,31 dan persentase 60%. Meskipun mengalami peningkatan namun skor tersebut masih di bawah nilai minimal. Guru dan peneliti sempat berdiskusi untuk adanya perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya. Adapun temuan yang ada pada saat siklus I yaitu:

1) Masih terdapat anak yang kurang percaya diri ketika mengikuti pembelajaran
2) Masih terdapat beberapa anak yang tidak memperhatikan ketika guru menjelaskan
3) Guru terkadang lupa untuk memberikan apresiasi setelah kegiatanpembelajaran.

Penemuan-penemuan yang ada pada siklus I memberikan kesimpulan bahwa pembelajaran pada siklus I kurang maksimal, sehingga peneliti melanjutkan pada siklus II. Dengan adanya siklus II diharapkan akan semakin meningkatnya pelafalan siswa dengan metode *roleplay* permainan imajnatif. Dari kekurangan pada siklus I guru dan peneliti berdiskusi mengenai

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

hal yang akan diperbaiki untuk dilakukan pada siklus II. Berikut ini merupakan upaya peneliti dan guru pada siklus II:

1) Guru harus lebih banyak membaca dan mempelajari RPPH terlebih dahulu sebelum mengajar, agar semua tahapan bisa dilakukan.
2) Guru memberikan apresiasi kepada anak.
3) Melakukan aktivitas guru dan anak secara maksimal.

2. Tahap Siklus 2

Setelah melihat hasil pada siklus I yang kurang memuaskan, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus II. Siklus II dimulai pada tanggal 14 dan 25 Agustus 2018 dengan metode yang sama yaitu *roleplay* dengan tema yang berbeda. Berikut ini merupakan pemaparan setiap tahapan:

a. Perencanaan *(Planning)*

Perbaikan yang ada pada siklus I metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial, guru yang biasanya hanya menggunakan metode bermain peran atau *roleplay* ditambah dengan permainan imajinatif atau lebih memainkan dengan menggunakan imajinasi atau alat-alat yang berada disekitar menjadi benda yang tarduga, missal kursi anak menjadi sebuah troli yang ada di supermarket agar anak lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran, dan guru lebih meningkatkan apresiasinya kepada anak.

b. Tindakan *(Acting)*

Setelah membuat perangkat pembelajaran, kegiatan selanjutnya dengan membuat penilaian dan observasi aktivitas guru dan siswa. berikut inipemaparan pelaksanaan 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

Gambar 4.4
Kegiatan *Role play* "Berbelanja di Supermarket"

1) Hari pertama

Hari pertama siklus II dilaksanakan pada Selasa 14 Agustus2018.Kegiatan pembelajaran dilakukan pada pukul 07.30-10.00 WIB, anak menggunakan seragam berwarna biru toska motif kotak.

a) Kegiatan awal

Kegiatan awal pada siklus II hampir sama dengan kegiatan pada silus I yaitu semua anak kelompok A dan kelompok B berkumpul di halaman sekolah. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan senam gembira. Setelah selesai melakukan kegiatan senam, anak masuk ke dalam kelas dan guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum belajar dan diikuti oleh anak-anak. Kemudian guru menanyakan kabar siswa dan dilakukan dengan absensi. Kemudian guru bernyanyi lagu "kupu-kupu" dengan gerakan, kemudian setelah itu membaca huruf hijaiyah,membaca pancasila yang ada di dinding kelas dan melakukan tepuk rukun islam.

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) Kegiatan inti

Guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan hari ini yakni mengenai tema lingkunganku dengan sub tema anggota keluarga dan hari ini bertepatan dengan sub-sub tema tentang ibu. Kemudian gurumenjelaskan terlebih dahulu tentang siapa saja anggota keluarga itu serta menyebutkan tugas-tugas yang ada di dalam keluarga. Kemudian guru menugaskan untuk menghubungkan kata sesuai gambar, mewarnai gambar troli dan menghitung barang yang dibeli pada gambar di lembar kerja anak. Setelah selesai, guru mengajak anak untuk bermain peran atau *roleplay* berbelanja ke supermarket. Saat bermain peran dimulai, anak mensejajarkan kursi di depan kelas dan menggunakan kursi tersebut menjadi troli untuk mengambil barang belanjaan yang sudah ditugaskan oleh ibu.Apabila sudah selesai melakukan permainan *roleplay* tersebut dengan benar mengambil barang serta mau antri saat menunggu giliran maju dikelas, maka akan diberikan reward berupa bintang agar aanak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik.

Dalam permainan peran ini, anak terlihat sangat antusias, sabar menunggu, bertanggung jawab ketika diberi amanat oleh ibu dan rasa percaya diri anak tumbuh di dalam dirinya.

c) Kegiatan akhir

Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum dimengerti, kemudian guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak dengan cara anak menyimpulkan hasil kerjanya

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 depan kelas. Setelah menyimpulkan kegiatan hari ini, guru menyampaikan kegiatan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kemudian sebelum pulang anak membaca do'a dan diakhiri dengan salam.

1) Hari kedua

Hari kedua siklus II dilaksanakan pada Sabtu 25 Agustus 2018. Kegiatan pembelajaran dilakukan pada pukul 07.30-09.30 WIB. Pada saat itu nak menggunakan seragam batik berwarna ungu.

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada siklus II hampir sama dengan kegiatan pada silus I yaitu semua anak kelompok A dan kelompok B berkumpul di halaman sekolah. Kemudian guru mengajak anak untuk melakukan senam gembira. Setelah selesai melakukan kegiatan senam, anak masuk ke dalam kelas dan guru mengucapkan salam, dilanjutkan dengan membaca do'a sebelum belajar dan diikuti oleh anak-anak. Kemudian guru menanyakan kabar siswa dan dilakukan dengan absensi. Kemudian guru bernyanyi huruf alphabet dan setelah itu melakukan tepuk rumah, kemudian setelah itu membaca nama-nama bulan.

b) Kegiatan inti

Guru menjelaskan kegiatan yang dilakukan hari ini yakni mengenai tema lingkunganku dengan sub tema rumah dan sub-sub tema perkakas dan bagian rumah. Kemudian guru menjelaskan 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

menyebutkan perkakas dan bagian dari rumah serta kegunaannya dan juga menjelaskan di dalam rumah terdapat ruangan apa saja. Setelah selesai, guru mengajak anak untuk bermain peran atau *roleplay* rumah. Guru menjelaskan terlebih dahulu apa saja peran yang akan dimainkan oleh anak. Kemudian membagi menjadi 3 kelompok yakni kelompok ruang tamu, kkelompok dapur dan kelompok kamar tidur. Tiap kelompok terdiri dari 3 atau 4 anak dan memainkan peran layaknya ayah, ibu dan anak yang ada di ruangan tersebut.

Seperti ketika di ruang tamu, ayah sedang membaca koran, ibu menyiapkan teh, dan anak sedang bermain di lantai dengan mainan-mainannya. Ketika di dapur ibu anak membantu ibu memasak, ayah menunggu di ruang makan. Dan ketika di kamar tidur ibu dan anak memasak dan tidur di kamar, dan ayah masih asyik menonton bola kesukaannya. Jika anak melakukan perannya secara baik, maka akan diberikan reward berupa bintang agar aanak dapat menyelesaikan tugasnya dengan baik. Dalam permainan peran ini, anak terlihat sangat antusias dan rasa percaya diri anak sudah sangat tinngi karena memerankan kegiatan sehari-hari yang ada di rumah.

c) Kegiatan akhir

Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum dimengerti, kemudian guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak dengan cara anak menyimpulkan

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

hasil kerjanya di depan kelas. Setelah menyimpulkan kegiatan hari ini, guru menyampaikan kegiatan yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Kemudian sebelum pulang anak membaca do'a dan diakhiri dengan salam.

c. Observasi *(Observing)*

Pengamatan aktivitas anak dan guru dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung berdasarkan lembar obsevasi.

1) Observasi Aktivitas Anak

Observasi aktivitas anakmemiliki 15 aspek yang diamati, 10 aspek mendapatkan skor 3, 5 aspek mendapatkan skor 4. Setiap skor memiliki poin-poin yang berbeda-beda. Berikut ini nilainya: skor 1 yakni tidak dilakukan, skor 2 yakni kurang, skor 3 yakni cukup, dan skor 4 yakni baik.

Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yaitu 50 dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentase aktivitas anak mendapatkan 83,33. Berikut ini tabel dari observasi anak pada 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

Tabel 4.8
Hasil Observasi Aktivitas Anak

Aspek yang diamati		**Penilaian**			
		1	**2**	**3**	**4**
Kegiatan Awal					
1.	Anak menjawab salam				√
2.	Anak berdo'a bersama guru			√	
3.	Anak menjawab kabar dari guru			√	
4.	Anak memperhatikan guru ketika mengabsen kehadiran anak			√	
5.	Anak mengikuti *ice breaking* yang dicontohkan guru			√	
Kegiatan Inti					
6.	Anak mendengarkan guru menyampaikan tema diriku dan sub tema				√
7.	Anak melakukan tugas sesuai arahan dari guru			√	
8.	Anak bermain peran atau *roleplay*sesuai arahan guru				√
9.	Anak mendapatkan bintang jika kegiatan sudah tuntas dilakukan			√	
Kegiatan Akhir					
10.	Anak boleh bertanya jika terdapat hal yang belum dimengerti			√	
11.	Anak memperhatikan guru memberikan evaluasi			√	
12.	Anak bersama guru membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan			√	
13.	Anak mendengarkan guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			√	
14.	Anak dan guru bersama-sama membaca do'a sebelum pulang				√
15.	Anak menjawab salam				√
Jumlah		50			

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa hasil observasi aktivitas anak Siklus II yang terdapat pada rumus 3.3 dan diperolehhasil observasi aktivitas anak siklus I yakni skor yang diperoleh mencapai 50, kemudian dibagi skor maksimum yakni 60 dan dikali 100 yakni 83,33. Jadi nilai akhir aktivitas anak dari siklus II yakni 83,33.

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) Observasi Aktivitas Guru

Pada tabel observasi guru peneliti memiliki 15 poin observasi dansemua aspek dilakukan 11 aspek mendapatkan skor 3 dan 4 aspek mendapatkan skor 4. Setiap skor memiliki poin-poin yang berbeda-beda. Berikut ini nilainya: skor 1 yakni tidak dilakukan, skor 2 yakni kurang, skor 3 yakni cukup, dan skor 4 yakni baik.

Jika dijumlahkan skor mendapatkan 49 kemudian dikalikan 100dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentase aktivitas guru mendapatkan skor 81,66. Dan guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan dirasa sudah maksimal, sehingga tidak perlu diadakannya siklus lanjutan. Berikut ini tabel observasi guru pada 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

Tabel 4.9
Hasil Observasi Aktivitas Guru

Aspek yang diamati		**Penilaian**			
		1	**2**	**3**	**4**
Kegiatan Awal					
1.	Guru mengucapkan salam				√
2.	Guru mengajak anak untuk berdo'a sebelum memulai kegiatan			√	
3.	Guru melakukan kegiatan apersepsi			√	
4.	Guru melakukan absensi siswa			√	
5.	Guru melakukan *ice breaking* dengan menyanyikan lagu			√	
Kegiatan Inti					
6.	Guru menyampaikan tema diriku dan sub tema				√
7.	Guru menjelaskan tugas yang akan dikerjakan oleh anak			√	
8.	Guru mengajak anak bermain peran atau *roleplay*			√	
9.	Guru akan memberikan bintang kepada anak yang berhasil melakukan kegiatan dan memainkan perannya tersebut				√
Kegiatan Akhir					
10.	Guru memberi kesempatan kepada anak untuk bertanya jika terdapat hal-hal yang belum ia mengerti			√	
11.	Guru memberikan evaluasi terhadap hasil kerja anak			√	
12.	Guru membimbing anak membuat kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilakukan			√	
13.	Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya			√	
14.	Guru dan anak membaca do'a sebelum pulang			√	
15.	Guru mengucapkan salam				√
Jumlah		49			

Berdasarkan tabel 4.9 diketahui bahwa hasil observasi aktivitas guru Siklus II yang terdapat pada rumus 3.3 dan diperolehskor yang mencapai 49, kemudian dibagi skor maksimum yakni 60 dan dikali 100 yakni 81,66. Jadi nilai akhir aktivitas anak dari siklus II yakni 81,66.

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) Hasil Peningkatan Keterampilan Sosial Anak

Penilaian pada peningkatan keterampilan sosial yang dilakukan pada siklus II. Penilaian dilakukan berdasarkan indikator yang telah dibuat. Berikut ini tabel penilaian dalam peningkatan keterampilan sosial anak:

Tabel 4.10
Penilaian Peningkatan Keterampilan Sosial

No	Nama Anak	Nilai Setiap Indikator			Jumlah Nilai	Ket
		A	B	C		
1.	AH	4	4	4	100	BSB
2.	FAC	3	3	3	75	BSH
3.	FLZ	3	3	3	75	BSH
4.	MAA	3	3	3	75	BSH
5.	MDAHM	4	4	3	91,6	BSB
6.	MDIHM	3	3	3	75	BSH
7.	MDA	3	3	3	75	BSH
8.	NDA	4	4	4	100	BSB
9.	RAA	4	4	3	91,6	BSB
10.	WAM	2	2	2	50	BSH
Jumlah nilai		808,2				
Nilai rata-rata		80,82				
Ketuntasan penilaian keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif		90%				
Jumlah anak yang tuntas		9 Anak				

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa terdapat 3 keterangan nilai pada setiapindikator, yakni indikator A: Anak dengan penuh rasa percaya diri bermain *role play*, indikator B: Anak berinteraksi dengan teman saat bermain *role play*, indikator C: Anak berani bertanya pada guru saat kesulitan dalam bermain *role play*. Dengan indikator tersebut, dapat menghasilkan nilai yang muncul saat kegiatan siklus II ini dilakukan. Dalam TK B dilakukan kegiatan siklus II dengan jumlah murid yakni 10 anak dan jumlah BSB yakni 4 anak, sedangkan jumlah

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

BSH yakni 5 anak, selanjutnya jumlah MB yakni 1 anak, sedangkan jumlah BB sudah tidak ada.

Nilai rata-rata keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif pada kelompok B yang dapat dihitung dari rumus 3.1 diperoleh dengan hasil 808,2 dibagi 10 yakni 80,82 dikatakan sangat baik karena sudah melampaui batas yang ditentukan.Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa hasil persentase ketuntasan nilai keterampilan sosial anak silkus II yang terdapat pada rumus 3.2 yakni diperoleh hasil presentase tuntas atau BSB terdapat 4 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 dan dikali 100% yakni mendapatkan 40%. Sedangkan BSH yakni terdapat 5 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 dan dikali 100% yakni mendapatkan persentase 50%. Sedangkan anak yang tidak tuntas atau MB terdapat 1 anak, kemudian dibagi dengan jumlah seluruh anak yakni 10 anak dan dikali 100% yakni mendapatkan persentase 10%, dan BB sudah tidak ada. Karena banyak terdapat anak yang sudah tuntas dalam pembelajaran keterampilan sosial maka siklus II dikatakan berhasil karena sudah melebihi KKM yang telah ditetapkan yakni 76%.

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. Refleksi *(reflecting)*

Berdasarkan hasil observasi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran siklus II ini menunjukkan peningkatan dari siklus I, melihat dari refleksi di siklus I bahwa terdapat kendala 4 anak yang kurang bisa dalam keterampilan sosial dalam hal percaya diri, guru melakukan kegiatan pendampingan pada 4 anak tersebut. Sehingga mereka berempat tidak mengalami kesulitan dalam belajar karena tidak dibeda-bedakan oleh guru. Hasil belajar keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif pada siklus II dikatakan meningkat, karena anak yang tuntas atau berkembang sangat baik dan berkembang sesuai harapanhampir seluruh kelas yakni sebanyak 9 anak. Nilai rata-rata anak juga sudah berkembang sangat baik dan sesuai harapan yakni sebanyak 90% serta ketuntasan hasil keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif juga sudah tercapai yakni 80,82. Sedangkan anak yang tidak tuntas atau mulai berkembang dan belum berkembang adalah 1 anak dengan persentase 10%. Karena banyak terdapat anak yang sudah tuntas dalam pembelajaran keterampilan sosial maka siklus II dikatakan berhasil karena sudah melebihi KKM yang telah ditetapkan yakni 76%.

Keberhasilan menggunakan metode *roleplay* permainan imajinatif menggunakan media ini diperkuat dengan wawancara guru kelas B yakni Bu Afi Sulhah. Menurutnya, dengan menggunakan metode ini anak menjadi lebih aktif dan menyenangkan dikarenakan anak merasa percaaya diri bermainsambil belajar dan menambah inovasi baru dalam

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

pembelajaran. Keterampilan sosial menggunakan metode *roleplay* permainan imajinatif menjadi lebih meningkat daripada dengan menggunakan metode bercerita saja. Hal ini membuat Ibu Ayu termotivasi untuk membuat metode bermain peran yang lebih beragam agar anak merasa tertarik dan senang dalam belajar.

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. Pembahasan

Hasil data yang diperoleh menunjukkan bahwa metode *role play* permainan imajinatif lebih efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B TK Brilliant. Berikut penjelasannya:

1. Perbedaan hasil peningkatan keterampilan sosial

Disini peningkatan yang di gunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial yakni menggunakan metode *role play* permainan imajinatif pada pra siklus, siklus I dan siklus II, sebagai berikut:

a. Pra siklus

Pada awalnya kelompok B TK Brilliant Waru Sidoarjo. Banyak yang mengalami kesulitan dalam keterampilan sosial terutama pada rasa percaya diri, interaksi dengan teman yang kurang serta pasif tidak berani bertanya pada guru ketika tidak mengerti. Kemudian peneliti melakukan observasi dan terdapat 3 anak yang belum berkembang dan 4 anak yang mulai berkembang atau dikatakan belum tuntas dengan persentase 30 dan 40%, dan yang dikatakan tuntas atau berkembang sesuai harapan saat pra siklus hanya terdapat 3 anak dengan persentase 30%. Dengan rata-rata sebanyak 45,82. Maka dilakukan penelitian lanjutan pada siklus I dan siklus II.

b. Siklus 1

Hasil penelitian pada siklus I mengalami peningkatan dibandingkan dengan pra siklus yakni dari 45,82 menjadi 58,31 dan anak yang tuntas dari 3 menjadi 6 dengan persentase 50% yang dikatakan berkembang sesuai harapan dan 10% yang dikatakan

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

berkembang sangat baik. Namun skor yang diperoleh masih dibawah skor minimum. Maka dilakukan siklus lanjutan yakni siklus II untuk hasil yang lebih maksimal.

c. Siklus 2

Siklus II merupakan perbaikan dari siklus I. Hal tersebut terbukti pada siklus II yang mengalami peningkatan hasil belajar, hasil rata—rata yang didapatkan 80,82 dengan persentase 90%. Dan guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik, sehingga tidak perlu diadakannya siklus lanjutan.

Diagram 4.1
Peningkatan Keterampilan Sosial dengan Menggunakan Metode *Role play* Permainan Imajinatif

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

1. Perbandingan Hasil Penelitian Observasi

Perbandingan hasil penelitian yaitu membandingkan hasil dari observasi guru dan anak. berkut ini merupakan perbandingan siklus I dan siklus II.

1) Perbandingan Hasil Observasi Anak

a. Siklus 1

Hasil observasi anak pada siklus I memiliki 15 aspek yang diamati yakni2 aspek mendapatkan skor 1, 6 aspek mendapatkan skor 2, 5 aspek mendapatkan skor 3 dan 2 aspek mendapatkan skor 4. Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yakni 40 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentase mendapatkan skor 66,67 sehingga dapat disimpulkan aktivitas anak dinyatakan belum berhasil dikarenakan masih di bawah skor minimal 75.

b. Siklus 2

Hasil observasi anak pada siklus ini yakni memiliki 15 aspek yang diamati yakni 10 aspek mendapatkan skor 3, 5 aspek mendapatkan skor 4.Jika dijumlahkan hasil dari skor yang didapat yaitu 50 dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentase aktivitas anak mendapatkan 83,33. Hal tersebut terbukti pada siklus II yang mengalami peningkatan hasil belajar anak, maka tidak perlu dilakukan siklus lanjutan.

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

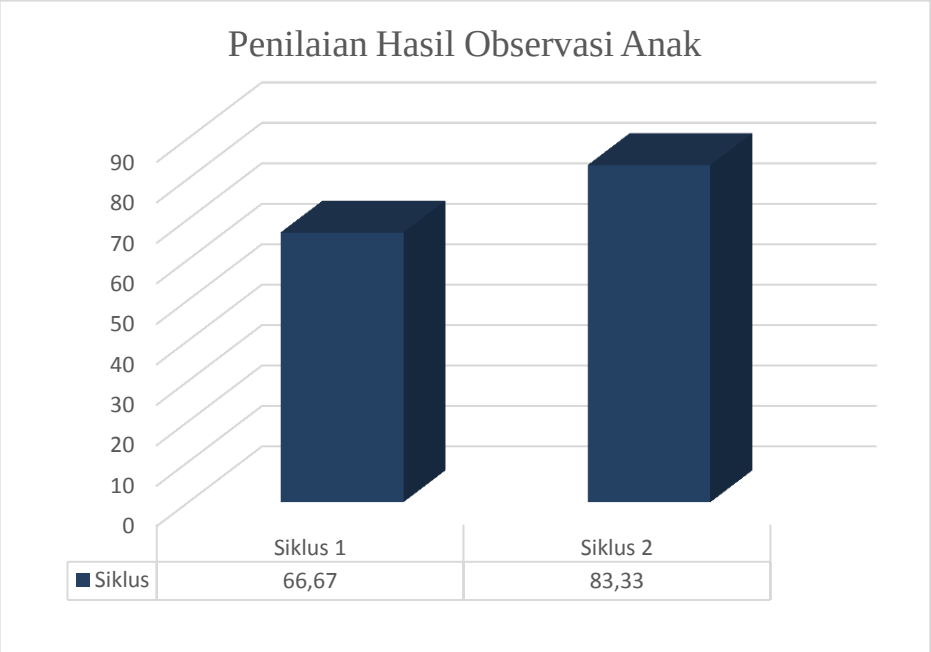


Diagram 4.2
Penilaian Hasil Observasi Anak

2) Perbandingan Hasil Observasi Guru

a. Siklus 1

Hasil observasi guru yakni memiliki 15 poin observasi dansemua aspek dilakukan yakni 4 aspek mendapatkan skor 2, 8 aspek mendapatkan skor 3 dan 3 aspek mendapatkan skor 4. Jika dijumlahkan skor mendapatkan 44 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya prosentasi aktivitas guru mendapatkan skor 73,33. Hal itu disebabkan karena beberapa kegiatan masih banyaak yang kurang maksimal.

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. Siklus 2

Hasil observasi guru yakni memiliki 15 poin observasi dansemua aspek dilakukan yakni 11 aspek mendapatkan skor 3 dan 4 aspek mendapatkan skor 4. Jika dijumlahkan skor mendapatkan 49 kemudian dikalikan 100 dan dibagi 60 (skor maksimal) dan hasil menunjukkan bahwasannya persentase aktivitas guru mendapatkan skor 81,66. Dan guru sudah melaksanakan pembelajaran dengan baik dan dirasa sudah maksimal, sehingga tidak perlu diadakannya siklus lanjutan.

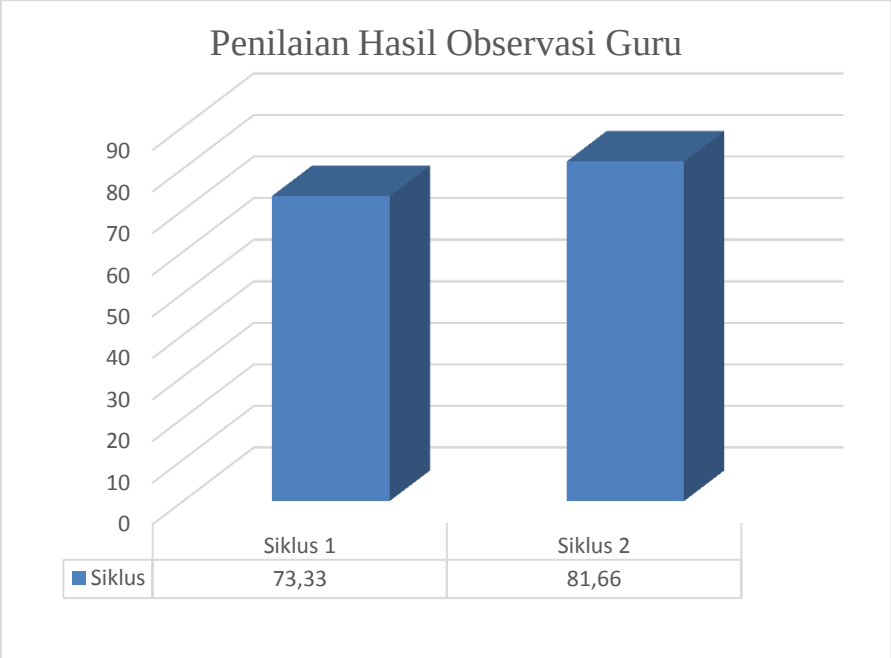


Diagram 4.3
Penilaian Hasil Observasi Aktivitas Guru

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. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang peningkatan keterampilan sosial menggunakan metode *roleplay* permainan imajinatif pada kelompok B di TK Brilliant Waru, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pada saat pra siklus keterampilan sosial anak tergolong rendah dan berada pada kategori tidak tuntas, karena guru menggunakan metode bercerita yang sangat monoton. Saat pra siklus kategori tidak tuntas atau anak belum berkembang (BB) memperoleh persentase 30% dan mulai berkembang (MB) memperoleh persentase 40% yakni terdapat 7 anak. Sedangkan yang dikatakan tuntas atau berkembang sesuai harapan (BSH) hanya terdapat 3 anak dengan persentase 30% dan rata-rata sebanyak 45,82.
2. Penggunaan metode *role* play permainan imajiantif terhadap keterampilan sosial anak kelompok B TK Brilliant Waru Sidoarjo, hal ini dibuktikan dengan peneliti mendapatkan hasil dari observasi aktivitas guru dan anak mengalami peningkatan nilai aktivitas guru pada siklus I yaitu 73,33 dan pada siklus II yaitu 81,66 sedangkan nilai aktivitas anak pada siklus I yaitu 66,67 dan pada siklus II yaitu 83,33.
3. Hasil proses belajar dalam meningkatkan keterampilan sosial menggunakan metode *role play* permainan imajinatif mengalami peningkatan mulai dari pra siklus, tindakan pada siklus I maupun siklus II. Dan pada siklus II terdapat anak yang tuntas atau berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik yaitu 9 dari 10 siswa. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian siklus I mengalami

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

peningkatan dibandingkan dengan pra skilus dari 45,82 menjadi 58,31 dan anak yang tuntas dari 3 menjadi 6 dengan persentase 50% yang dikatakan berkembang sesuai harapan (BSH) dan 10% yang dikatakan berkembang sangat baik (BSB). Namun skor yang diperoleh masih dibawah skor minimum. Maka dilakukan tindakan lanjutan yakni siklus II. Pada siklus II terdapat peningkatan hasil belajar dengan rata-rata 80,82 dengan persentase 90% dengan anak yang tuntas atau BSH sebanyak 5 anak dan BSB sebanyak 4 anak. Maka, metode *roleplay* permainan imajinatif dapat diterapkan oleh guru untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

B. Saran

Keberhasilan atas penelitian ini terdapat beberapasaran untuk sekolahdan guru:

1. Bagi Sekolah, penggunaan metode *roleplay* permainan imajinatif diharapkan dapat diterapkan secara berkesinambungan oleh guru agar siswa lebih aktif saat belajar di kelas.
2. Bagi Guru, guru hendaknya lebih memperhatikan kondisi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, agar dapat diketahui apakah siswa menyukai cara guru dan mengajar. Hal ini dikarenakan sudah banyak sekali metode, strategi, media yang sudah berkembang di dunia pendidikan.

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

Basrowi dan Suwandi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Depdiknas. 2011. UU RI No.20 Tahun 2003 *Tentang sistem pendidikan nasional*. Jakarta: Bumi Aksara.

Elizabeth, Hurlock. 2004. *Perkembangan Anak Jilid 1 (Terjemahan oleh Meitasari Tjandrasa dan Muhlisoh Zakarsih)* Jakarta: Erlangga.

E. Mulyasa. 2010. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

Erikson, Erik. 2004.*Definisi Main Peran Mikro dan Makro Kerjasama Dit PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas Sekolah Al Falah.* Jakarta Timur dan CCCRT (dalam Mukhtar Latif dkk. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi* 2013. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group)

Fajar. 2007. *Keterampilan Sosial Pada Anak Menengah Akhir*. Jurnal.(dalam Ipah Saripah Dan Lia Mulyani. 2015. *Profil Keterampilan Sosial Siswa Sekolah Dasar Berdasarkan Latar Belakang Pendidikan Prasekolah TK Dan Non TK*. Bandung: Jurnal Volume 2 no.2)

Familia. 2003. *Perilaku Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kanisius.

Johni Dimyati. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD).* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Moeslichatoen R. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak- Kanak.* Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Nisa khoerunnisa, *Optimalisasi Metode Bermain Peran dengan menggunakan Alat Permainan Edukatif dalam Mengasah Percaya Diri Anak Usia Dini,* Samarinda: Jurnal Lentera vol XVIII, No.1, 2015

Nurul Aida dan Rr. Amanda Pasca Rini. 2015. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini.* Jurnal psikologi Indonesia. Surabaya: Universitas 17 Agustus 1945.

Peny Puji Astuti. *Efektivitas Meode Bermain Peran (Role Play) Untuk Meningkatkan Keterampilan Komunikasi pada Anak, Skripsi.* Yogyakarta: Universitas Ahmad Dahlan.

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

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No 58 Tahun 2009 *Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta (Dalam skripsi Yani Suryani, *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Teknik Collective Painting*, Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia, 2014)

Rachmawati, Yeni & Kurniati, Euis. 2010.*Strategi Pengembangan Kreatifitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak.* Jakarta: Prenada Media Group.

Simatupang, Hidayati, Nur. 2015. *Bermain Sebagai Upaya Dini Menanamkan Aspek Sosial Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Volume 3, No. 1.

Sjamsuddin dan Maryani.2008. *Pengembangan Program Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Kompetensi Keterampilan Sosial* .Jurnal Penelitian Vol.9 No.1.

Suwandi dan Basrowi. 2008. *Prosedur Penelitian Tindakan Kelas*. Bogor: Ghalia Indonesia

Syah, Muhibbin. 1995. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Rosda Karya.

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