

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN
TUNAS MELATI 1 PURWOREJO CELEP KEDAWUNG
SRAGEN TAHUN 2012**

NASKAH PUBLIKASI

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Mencapai Derajat Sarjana S-1

Pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh :

SUKARSI

NIM : A. 520081049

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

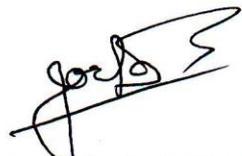
2012

**LEMBAR PENGESAHAN
NASKAH PUBLIKASI**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL MELALUI KEGIATAN
BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN
TUNAS MELATI 1 PURWOREJO CELEP
KEDAWUNG SRAGEN TAHUN 2012**

Surakarta, 6 Agustus 2012

Pembimbing I



Drs. Djaelani, M. Pd.

Pembimbing II



Drs. Ilham Sunaryo, M. Pd.

SURAT PERNYATAAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Bismillahirrahmanirrohim

Yang bertandatangan dibawah ini, saya:

Nama : Sukarsi
NIM/NIK/NIP : A520081049
Fakultas/Jurusan : FKIP/S1 PAUD
Jenis : Skripsi
Judul : Peningkatan kemampuan Sosial Melalui Kegiatan
Bermain Peran Pada Anak Kelompok Bermain Tunas
Melati 1 Purworejo Celep Kedawung Sragen Tahun
2012

Dengan ini menyatakan bahwa saya menyetujui untuk:

1. Memberikan hak bebas royalti kepada Perpustakaan UMS atas penulisan karya ilmiah saya, demi pengembangan ilmu penelitian
2. Memberikan hak menyimpan, mengalih mediakan/mengalih formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, serta menampilkannya dalam bentuk *softcopy* untuk kepentingan akademis kepada perpustakaan UMS, tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta.
3. Bersedia dan menjamin untuk menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UMS, dari semua bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran hak cipta dalam karya ilmiah ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan semoga dapat digunakan sebagaimana semestinya.

Surakarta, 06 Agustus 2012

Yang Menyatakan



(Sukarsi)

ABSTRAK

PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK BERMAIN TUNAS MELATI 1 PURWOREJO CELEP KEDAWUNG SRAGEN TAHUN 2012

Sukarsi, A520081049, Program studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012, 120 Halaman

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain peran di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo, Celep, Kedawung, Sragen. Subyek penelitian ini adalah seluruh anak kelompok Anyelir 2 Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo Celep Kedawung Sragen tahun ajaran 2012 yang berjumlah 11 anak. Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Analisis data secara deskriptif kualitatif dengan model alur yang terdiri atas reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian ini menunjukkan nilai rata-rata kelas pada Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III = 1,6; 2,1; 2,6 dan 2,9. Berdasarkan data di atas penelitian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo Celep Kedawung sragen tahun 2012 ditinjau dari pencapaian nilai KKM 2,6 menunjukkan Prasiklus, Siklus I, Siklus II, dan Siklus III = 2 anak, 5 anak, 7 anak, dan 9 anak atau 18%, 45%, 64%, dan 82%.

Kata kunci : *Kemampuan Sosial, Bermain peran, Anak Kelompok Bermain.*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo kemampuan sosial anak masih rendah hal tersebut ditandai dengan adanya anak-anak di Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo masih banyak yang mempunyai sifat egosentris, tidak mau berbagi, tidak mau bekerjasama, mau menang sendiri, tidak menghargai orang lain tidak menunjukkan sikap mandiri, tidak menunjukkan rasa percaya diri dan masih ingin selalu ditunggu orang tua sehingga kemampuan sosialnya kurang berkembang secara optimal. Dengan adanya berbagai permasalahan yang menghambat kemampuan sosial anak di Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo tersebut, maka peneliti menggunakan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak sehingga kemampuan sosial anak dapat berkembang secara optimal.

Bermain peran (*role playing*) merupakan kegiatan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan, mereka dapat pura-pura memerankan tokoh-tokoh yang dikenalnya misalnya main dokter dokteran, polisi dan penjahat, penjual dan pembeli dan lain sebagainya. Dunia anak adalah dunia bermain, melalui kegiatan bermain anak belajar berbagai hal. Bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia seutuhnya. Karena itu bermain bagi anak adalah salah satu hak anak yang paling hakiki, melalui kegiatan bermain peran ini anak dapat mencapai perkembangan fisik, intelektual, omosi dan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menggunakan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo karena dengan bermain peran anak-anak tersebut dapat mengembangkan kemampuan sosialnya dan dapat belajar untuk berbagi, bekerjasama, suka menolong, suka membantu, menghargai perasaan orang lain dan dapat belajar untuk bergaul serta berinteraksi dengan teman-temannya selain itu melalui bermain peran dapat menumbuhkan rasa percaya diri serta menumbuhkan sikap mandiri dalam diri anak sehingga diharapkan melalui bermain peran kemampuan sosial anak dapat berkembang secara optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Anak-anak di Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo tahun 2012 kemampuan sosialnya rendah
2. Metode Pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak di Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan ini dapat dikaji secara optimal dan terarah, maka masalah tersebut harus dibatasi. Dalam Penelitian Tindakan Kelas ini, peneliti memberikan batasan masalah hanya pada peningkatan kemampuan

sosial anak melalui bermain peran di kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo Celep Kedawung Sragen tahun ajaran 2012.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah diuraikan diatas maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut :Apakah melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo CelepKedawungSragen?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan Perumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka penelitian ini bertujuan:
Untuk mengetahui peningkatkan kemampuan sosial anak Kelompok Bermain Tunas Melati I Purworejo Celep Kedawung Sragen melalui kegiatan Bermain Peran

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini secara umum diharapkan mampu memberikan sumbangan kepada pendidik anak usia dini terutama terhadap peningkatan kemampuan sosial anak.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan masukan pada guru tentang metode pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.
- b. Memberikan informasi untuk meningkatkan mutu pendidikan di kelompok bermain.
- c. Bahan pertimbangan pembanding, masukan atau refrensi untuk penelitian lebih lanjut

2. LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Dari penelitian penelitian awal yang releven dalam masalah yang diteliti adalah penelitian yang dilakukan oleh Sunarni (2011: 57) dalam penelitiannya yang berjudul "Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Peran" di TK Pertiwi Karanganyar Kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012 kesimpulan dari penelitian sunarni ini bahwa bermain peran dapat meningkatkan kemandirian anak di TK Pertiwi Karanganyar kecamatan Plupuh Kabupaten Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012.

B. Kajian Teori

1 . Pengertian kemampuan sosial

a. Pengertian kemampuan Sosial Anak Usia Dini

Soerjono Soekanto menyatakan dalam Ahmad Susanto (2011:134) kemampuan sosial dipahami sebagai upaya pengenalan

(sosialisasi) anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun kelompok.

b. Proses Perkembangan Sosial

- 1) Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat
- 2) Belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat
- 3) Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat

c. Pengembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain Sosial

- 1) Sikap sosial
- 2) Belajar Berkomunikasi
- 3) Belajar Mengorganisasi
- 4) Lebih Menghargai Orang Lain dan Perbedaan-perbedaan
- 5) Menghargai Harmoni dan Kompromi

d. Karakteristik dan Ciri Tingkah Laku Sosial Anak Usia Dini

1. Periode Prasekolah
2. Periode Usia Sekolah

e. Tahapan Penerimaan Sosial

- 1) *A Reward-Cost Stage*
- 2) *A Normative Stage*
- 3) *An Emphatic Stage*

f. Indikator Kemampuan Sosial dalam Bermain Peran

- 1) Mau berbagi, menolong dan membantu teman
- 2) Mau mengendalikan perasaan
- 3) Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerjasama dalam kelompok
- 4) Mulai menghargai orang lain
- 5) Menunjukkan rasa percaya diri

2. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Menurut Surya (2006:47) bermain peran adalah suatu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain.

b. Tujuan Metode Bermain Peran

- 1) Mengeksplorasi perasaan-perasaan
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai dipersepsinya

c. Jenis Kegiatan Bermain Peran

Jenis kegiatan bermain peran adalah bermain peran sebagai seorang pemberi jasa, seperti dokter, tukang pos, tukang sayur dan sebagainya. Dalam pelaksanaannya dapat menggunakan alat-alat atau

sarana yang diperlukan antara lain: ruang tamu, ruang makan, tempat tidur, boneka, ruang dapur beserta perlengkapannya.

d. Langkah-langkah pelaksanaan Metode Bermain Peran

- 1) Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- 2) Bila metode bermain peran baru diterapkan dalam pengajaran, maka hendaknya guru menerangkannya terlebih dahulu teknik pelaksanaannya, dan menentukan diantara siswa yang tepat untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu, kemudian secara sederhana dimainkan di depan kelas
- 3) Menerapkan situasi dan masalah yang akan dimainkan dan perlu juga diceritakan jalannya peristiwa dan latar belakang cerita yang akan diperankan tersebut sesuai dengan materi yang akan disampaikan.
- 4) Pengaturan adegan dan kesiapan mental dapat dilakukan sedemikian rupa sehingga benar-benar bisa membangun interaksi yang lebih menarik.
- 5) Setelah bermain peran itu dalam puncak klimaks, maka guru dapat menghentikan jalannya bermain peran. Hal ini dimaksudkan agar kemungkinan-kemungkinan pemecahan masalah dapat diselesaikan secara umum, sehingga penonton (siswa yang mengamati) ada kesempatan untuk berpendapat dan menilai bermain peran yang dimainkan.
- 6) Siswa diberi kesempatan untuk memberikan komentar, kesimpulan atau berupa catatan kesesuaian jalannya bermain perandengan materi yang sedang dibicarakan.
- 7) Guru menerima semua masukan dari siswa dan memberikan kesimpulan yang tepat dari pengilustrasian materi melalui metode bermain peran tersebut.

e. Manfaat Bermain Peran bagi Anak Usia Dini

- 1) Memahami Perasaan Orang Lain
- 2) Pembagian Pertanggungjawaban dan Melaksanakannya
- 3) Cara Menghargai Pendapat Orang Lain
- 4) Cara Mengambil Keputusan Dalam Kelompok

f. Kelebihan dan Kelemahan Bermain Peran

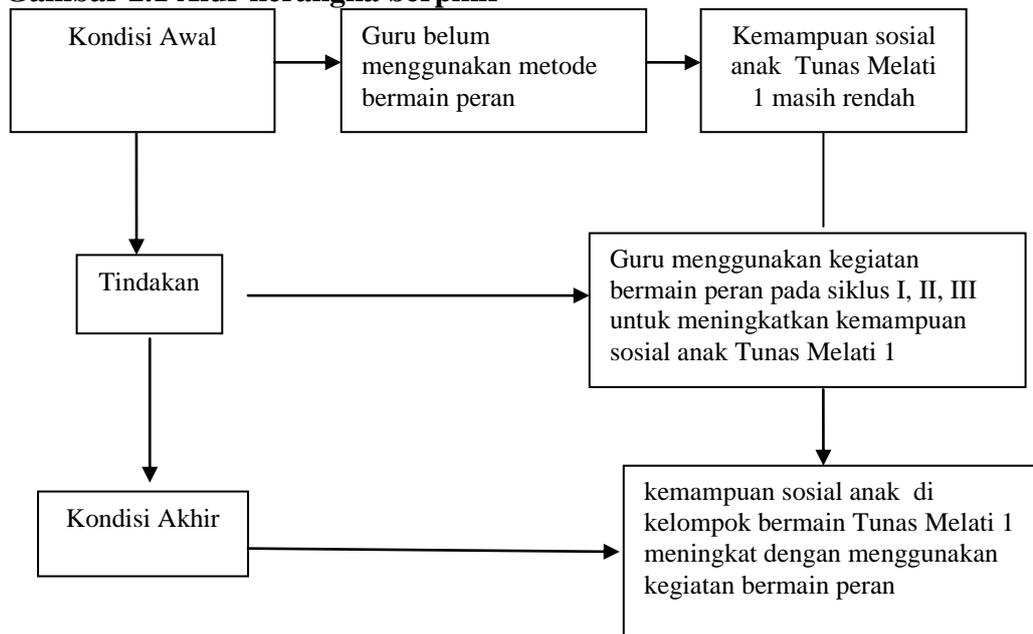
- 1) Dapat dijadikan bekal bagi siswa dalam menghadapi situasi yang sebenarnya kelak, baik dalam kehidupan keluarga, masyarakat maupun menghadapi dunia kerja.
- 2) Dapat mengembangkan kreativitas siswa, karena melalui stimulus siswa di beri kesempatan untuk memainkan perannya sesuai dengan topik yang disimulasikan
- 3) Dapat memupuk keberanian dan rasa percaya diri
- 4) Dapat memperkaya pengetahuan, sikap dan ketrampilan yang diperlukan dalam menghadapi berbagai situasi sosial yang problematis
- 5) Dapat meningkatkan gairah siswa dalam pembelajaran

Sedangkan kelemahan dalam bermain peran yaitu :

- 1) Pengalaman yang diperoleh melalui simulasi tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan dilapangan.
- 2) Pengelolaan yang kurang baik sehingga fungsi simulasi menjadi alat hiburan membuat tujuan pembelajaran terabaikan.
- 3) Psikologis seperti rasa takut dan malu sering mempengaruhi siswa dalam melakukan simulasi

C. Kerangka Berpikir

Gambar 2.1 Alur kerangka berpikir



D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pemikiran tersebut diatas dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut: Melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak di kelompok bermain tunas Melati 1 Purworejo Celep Kedawung Sragen

3. METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah anak-anak Kelompok Bermain Tunas Melati 1, Purworejo Celep Kedawung Sragen tahun ajaran 2011/2012 yang berjumlah 11 anak.

2. Waktu dan Lamanya Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa siklus pada bulan Februari 2012 sampai Juni 2012.

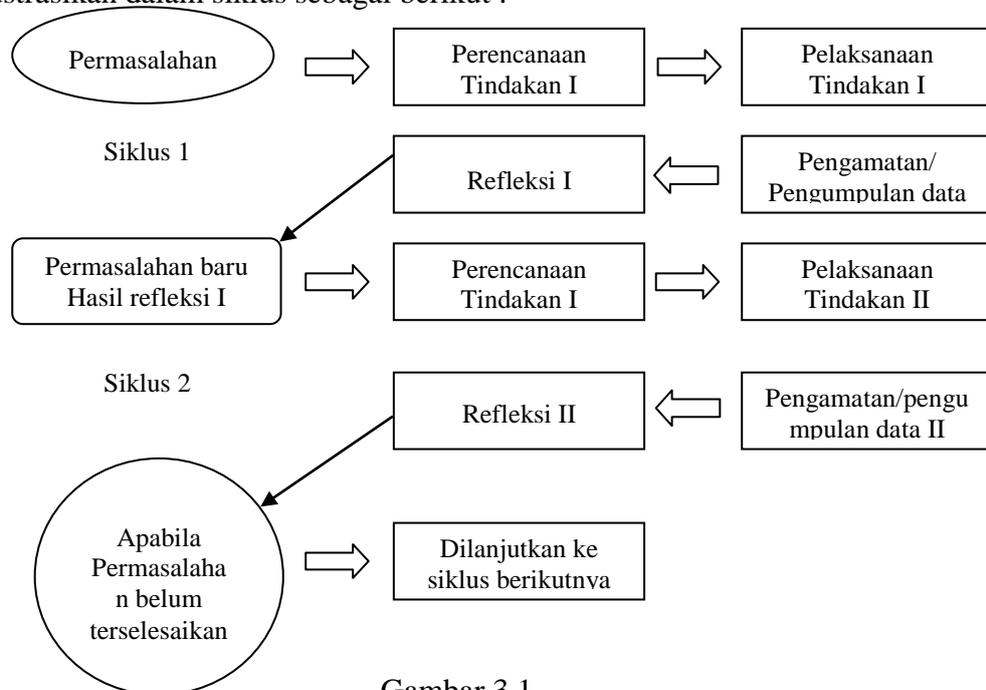
3. Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di Kelompok Bermain Tunas Melati 1, Purworejo, Celep, Kedawung, Sragen. Penelitian di tempat ini didasarkan atas pertimbangan bahwa karakteristik sekolah tersebut

sudah dikenal oleh peneliti. Selain itu sekolah ini belum dilakukan penelitian dengan judul yang sama oleh peneliti.

B. Prosedur Penelitian

Adapun langkah-langkah penelitian untuk setiap siklus dapat diilustrasikan dalam siklus sebagai berikut :



Gambar 3.1

Proses penelitian Tindakan.

Sumber : Penelitian Tindakan kelas (Arikunto,2006: 74)

Keterangan :

1. Perencanaan Tindakan

- a. Mempersiapkan media dan metode pembelajaran
- b. Mempersiapkan waktu pembelajaran
- c. Membuat rencana pembelajaran

2. Pelaksanaan Tindakan

Tindakan dilaksanakan berdasarkan perencanaan. Dalam perencanaan dilaksanakan melalui 3 siklus. Adapun siklus I terdiri 2 pertemuan, siklus II terdiri 2 pertemuan, sedangkan siklus III terdiri 2 pertemuan.

3. Pengamatan / observasi

Pengamatan berperan dalam upaya perbaikan praktek profesional melalui pemahaman yang lebih baik dan perencanaan tindakan yang lebih kritis. Pada tahap ini peneliti melakukan pengamatan dan mencatat semua hal yang diperlukan dan terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

3. Refleksi

Refleksi dalam PTK upaya untuk mengkaji apa yang yang belum berhasil di tuntaskan dengan tindakan perbaikan yang telah dilakukan

berdasarkan apa yang telah terkumpul, kemudian dilakukan evaluasi guna menyempurnakan tindakan berikutnya.

C. Pengumpulan Data

1. Observasi
2. Dokumentasi
3. Catatan lapangan

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Latar Penelitian

1. Gambaran umum Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo

a. Profil Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo

Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo adalah salah satu Kelompok Bermain yang ada di kecamatan Kedawung di dukuh Purworejo, Desa Celep, Kecamatan Kedawung, Kabupaten Sragen, terletak dijalur angkutan, jln Nggrompol-Batu Jamus Km 7, yang berseberangan dengan kota Karanganyar. Gedung Kelompok Bermain Tunas Melati 1 letaknya berdampingan dengan rumah penyelenggara, sebelah kananya adalah SD Celep 3, sebelah kirinya adalah rumah warga, tidak jauh dari rumah warga terdapat Kantor POS, Pasar tradisional dan BRI.

b. Sarana dan Prasarana

Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo saat ini memiliki 1 gedung dan tiga ruangan bermain dan 1 ruangan untuk kantor

c. Sumber Daya Manuia (SDM)

Kelompok Bermain Tunas Melati 1, Purworejo, Celep pada tahun ajaran 2011/2012 memiliki 6 tenaga kependidikan 1 orang menjabat sebagai kepala Kelompok Bermain dan 5 orang menjabat sebagai guru dan 4 orang sekarang ini masih kuliah di UMS Surakarta, sedangkan 2 orang sekarang ini masih kuliah di Universitas Terbuka. Masing-masing pendidik telah memiliki sertifikat kursus dan pelatihan pendidik PAUD di SKB Surakarta.

B. Deskripsi Penelitian Siklus

1. Pra siklus

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi pra siklus yaitu dengan melakukan pengamatan untuk mengetahui kemampuan sosial anak. Kegiatan pengamatan kemampuan sosial anak dilakukan dengan berpedoman pada lembar observasi kemampuan sosial anak yang akan digunakan pada penelitian ini. Berdasarkan pengukuran awal kemampuan sosial anak diperoleh prosentase rata-rata anak dalam satu kelas sebesar 18%.

2. Siklus 1

a. Perencanaan Tindakan I

Kegiatan perencanaan dilakukan pada hari Senin 6 Februari 2012 di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo, Celep, Kedawung, Sragen. Pada kesempatan tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru terutama tentang hal-hal yang akan dilakukan pada kegiatan pelaksanaan tindakan siklus 1.

b. Pelaksanaan Tindakan I

Sebagaimana telah direncanakan sebelumnya tindakan pada siklus I dilaksanakan pada hari Senin, 6 Februari 2012. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan mulai pukul 08.00-10.00 WIB. Pelaksanaan tindakan diruang kelas kelompok Anyelir 2 Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo, Cepel, Kedawung, Sragen.

b. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung diruang kelas kelompok Anyelir 2. Observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan sosial anak dalam kegiatan bermain peran. Observasi berpedoman pada pedoman observasi dan didukung oleh catatan lapangan selama proses pembelajaran.

c. Analisis dan Refleksi

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti dan guru melakukan analisis terhadap proses pembelajaran, kemampuan sosial dan kegiatan main peran. Analisis ini dilakukan oleh guru dan peneliti dengan cara berdiskusi, mengevaluasi proses pembelajaran yang telah dilalui, serta melihat kekurangan-kekurangan yang ada, guru dan peneliti juga berpedoman pada hasil observasi kemampuan sosial anak melalui pedoman observasi.

3. Siklus II

a. Perencanaan tindakan

Proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak yang telah dilakukan pada siklus 1 pada umumnya sudah baik, tetapi belum memuaskan. Untuk mendapatkan hasil yang lebih memuaskan, maka peneliti dan guru kelas merencanakan untuk melakukan tindakan siklus 2. Siklus ini direncanakan akan dilakukan dalam 2 pertemuan. Pertemuan pertama akan dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2012 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 14 Februari 2012.

b. Pelaksanaan Tindakan

Berdasarkan perencanaan tindakan yang telah dibuat, tindakan pada siklus II ini dilaksanakan 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 13 Februari 2012 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa 14 November 2012. Kegiatan pembelajaran ini dilaksanakan mulai pukul 08.00-10.00 WIB berada di ruang kelas kelompok Anyelir 2 Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo, Cepel, Kedawung, Sragen.

c. Observasi

Observasi dilakukan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung diruang kelas kelompok Anyelir 2, observasi dilakukan untuk mengetahui kemampuan dan kemauan anak dalam mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan untuk membandingkan kemampuan sosial anak dalam memainkan peran yang sudah ditentukan. Kegiatan observasi dilakukan berkolaborasi dengan guru

kelas berpedoman pada lembar observasi dalam dan catatan lapangan selama proses pembelajaran.

c. Analisis dan Refleksi

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus II berjalan dengan baik, kelemahan yang ada pada siklus I dapat sedikit teratasi, tetapi hasilnya belum begitu memuaskan, kemampuan sosial anak sudah dapat meningkat. Pada siklus I 45% pada siklus II ini mengalami peningkatan yaitu sebesar 64% hal ini dapat dilihat dari antusias anak ketika mengikuti kegiatan bermain peran. Adapun analisis dan refleksi pada siklus II adalah sebagai berikut: (1) kemampuan sosial anak sudah mulai muncul dengan keaktifan anak mengikuti kegiatan, (2) anak sudah percaya diri dengan kemampuannya sendiri.

Dari hasil analisis tersebut sudah menunjukkan peningkatan yang signifikan, tetapi masih belum memenuhi target yang telah ditentukan sehingga dilanjutkan siklus berikutnya, yang sebelumnya telah didiskusikan terlebih dahulu dengan guru.

4. Siklus III

a. Perencanaan Tindakan

Proses peningkatan kemampuan sosial yang dilakukan pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Untuk memenuhi target yang telah ditetapkan maka peneliti, guru dan kepala sekolah berencana melakukan tindakan pada siklus III. Perencanaan siklus III ini dilakukan dengan 2 kali pertemuan yaitu pada hari Senin, 20 Februari 2012 dan hari Selasa, 21 Februari 2012.

b. Pelaksanaan tindakan

Seperti yang telah direncanakan sebelumnya, tindakan yang dilakukan pada siklus III ini dibagi menjadi 2 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 20 Februari 2012 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 21 Februari 2012 dengan alokasi waktu 120 menit yaitu pukul 08.00-10.00 WIB. Pelaksanaan dilakukan didalam dan di luar kelas, peneliti dan guru berkolaborasi melakukan tindakan.

c. Observasi

Kegiatan observasi dilakukan pada saat pembelajaran didalam kelas baik pada saat guru memberi materi, saat diajak tanya jawab maupun pada saat kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak berlangsung. Peneliti dibantu guru dalam mengamati kegiatan bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak, kemandirian anak, menumbuhkan rasa percaya diri dan keberanian anak dalam melakukan kegiatan.

d. Analisis dan Refleksi

Proses pelaksanaan tindakan pada siklus III sudah berjalan dengan baik. Kelemahan-kelemahan yang ada pada siklus I dan siklus II dapat teratasi dan hasilnya pun maksimal. Hal ini berarti peningkatan kemampuan sosial anak mengalami peningkatan.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis yang dilakukan oleh peneliti bahwa kemampuan sosial anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran.

Adapun peningkatan kemampuan sosial anak tidak menunjukkan suatu kestabilan. Dimana prosentase peningkatan sebelum tindakan sampai siklus I mencapai 45%, dari siklus I sampai siklus II peningkatan sebesar 64%.

Dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial anak disetiap siklusnya mengalami peningkatan dengan adanya motivasi dan reward yang diberikan pada anak pada saat kegiatan berlangsung. Ada beberapa anak yang tidak mencapai KKM 2,6 hal tersebut disebabkan karena anak merasa kurang percaya diri akan kemampuan sosialnya

5. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kesimpulan Teoritis

Kemampuan sosial merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan. Dari kemampuan sosial, sumber daya manusia dapat terbentuk karena kemampuan sosial merupakan kecerdasan yang menggunakan pengendalian emosi sehingga sangat penting untuk perkembangan emosional anak. Dalam kegiatan bermain peran, anak diberi kebebasan untuk berekspresi melakukan bermain peran sesuai peran yang diinginkan sehingga anak akan merasa senang melakukan kegiatan sampai akhir. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan untuk menghasilkan kemampuan sosial yang bermanfaat. Dengan kegiatan bermain peran anak merasa senang, ceria, fres dan semangat.

2. Kesimpulan Penelitian

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan sosial anak melalui bermain peran. Hal ini didukung data oleh skor rata-rata kemampuan sosial anak pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan siklus III. Pada prasiklus rata-rata 1,6 anak yang tuntas dan mencapai KKM 2,6 sebanyak 2 anak dari 11 siswa, Siklus I rata-rata 2,1 anak yang tuntas dan mencapai KKM 2,6 sebanyak 5 anak dari 11 siswa, Siklus II rata-rata 2,7 anak yang tuntas dan mencapai KKM 2,6 sebanyak 7 anak dari 11 siswa, Siklus III 2,9 anak yang tuntas dan mencapai KKM 2,6 sebanyak 9 anak dari 11 siswa. Nilai ketuntasan pada prasiklus, siklus I, siklus II, dan III adalah: 18%, 45%, 64% , dan 82%. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan di atas, maka implikasi dari hasil penelitian di atas adalah sebagai berikut :

1. Implikasi Teoritis

Dalam kegiatan ini, anak diberi kebebasan untuk berekspresi seseuai peran yang sudah disepakati sehingga anak anak merasa senang melakukan kegiatan sampai akhir.

2. Implikasi Praktis

Melalui kegiatan main peran yang dilakukan di Kelompok Bermain Tunas Melati 1 Purworejo, Celep, Kedawung, Sragen dapat meningkatkan kemampuan sosial anak. Hal ini dapat terbukti dari sebelum tindakan samapi siklus III yakni, prasiklus sebesar 18%, peningkatan kemampuan sosial anak siklus I mencapai 45%, peningkatan kemampuan sosial anak pada siklus II mencapai 64% dan peningkatan kemampuan sosial anak pada siklus III mencapai 82%.

C. Saran

Berdasarkan hasil dan kesimpulan penelitian yang telah diuraikan diatas, maka dalam usaha untuk peningkatan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain peran diajukan sejumlah saran. Saran tersebut ditujukan kepada kepala sekolah, guru kelas, orang tua dan peneliti berikutnya.

1. Kepada kepala sekolah
 - a. Kepala sekolah dapat menjadi motor penggerak dalam perbaikan terhadap proses pembelajaran. Kepala sekolah sebaiknya menjaga hubungan baik antara kepala sekolah dan guru melalui kerja kolaborasi.
 - b. Pihak sekolah harus dapat menciptakan kondisi belajar yang memadai dengan memperhatikan fasilitas dan sarana prasarana sekolah yang menunjang dalam kegiatan kegiatan bermain peran, penyediaan alat dan bahan yang cukup.
2. Kepada guru
 - a. Mengoptimalkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media yang lebih menarik, menyenangkan, dan bervariasi agar dapat membuat anak berminat dan antusias terhadap proses pembelajaran tersebut.
 - b. Guru hendaknya melakukan pendekatan secara sosial emosional terhadap anak, agar anak berani berekspresi dalam kegiatan bermain peran.
 - c. Materi yang diberikan kepada anak hendaklah sesuai dengan konteks kehidupan anak, yang mudah diingat oleh anak dan dapat dijadikan pedoman dalam perilakunya.
3. Kepada orang tua

Orang tua merupakan pendidik pertama bagi anak sejak dalam kandungan sampai dewasa, peran orang tua dalam peningkatan kemampuan sosial anak adalah memberikan contoh yang baik kepada anak, sehingga anak akan meniru yang baik pula.
4. Kepada peneliti berikutnya

Peneliti berikutnya dapat melakukan penelitian yang sesuai dengan penelitian ini, tetapi dalam materi dan pendekatan yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Nugraha Ali. 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka

- Ahmad Susanto. 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta:PT Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta:Rineka Cipta
- B.E.F. Montolalu. 2010, *Bermain dan Permainan Anak* Jakarta:Universitas Terbuka
- Dwi Sunar Prasetyono.2007, *Membedah Psikologi Bermain Anak*. Jogakarta: Think Jokjakarta
- Hurlock. 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Hamzah B.Uno. 2008, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif Dan Efektif*. Jakarta:PT Bumi Angkasa
- Moeloeng J, Lexy. 1989. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung:PT Remaja Rosdakarya
- Muhibin 2009. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta:Universitas Terbuka
- Mayke S. Tedjasaputra. 2011, *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta:PT Grasindo
- Nurbiana Dhieni. 2010, *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta:Universitas Terbuka.
- Patmonodewo, S. 1995. *Buku Ajar Pendidikan Pra Sekolah*. Jakarta:Depdikbud
- Soerjono Soekanto 2011.*Perkembangan anak Usia Dini*. Jakarta:PT Grasindo
- Surya Hendra. 2006. *Kiat Membina Anak Agar Senang Berkawan*. Jakarta:PT Elex Media Komputindo
- Sunarni. 2011, *Meningkatkan Kemandirian Anak Melalui Bermain Peran di TK PERTIWI Karanganyar,Plupuh Sragen*.Solo:Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Taningsih. 2011, *Meningkatkan Ketrampilan Berbicara Anak Melalui Bermain Peran TK B TKIT Lebah Kecil Jakarta Timur*. Diakses dari google. Com. Pada tanggal 23 Januari 2012
- Zifana, Mahadika. 2008 *Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Aktivitas Pembelajaran*. Diakses dari [Http://mahardhikazifana.com](http://mahardhikazifana.com). pada tanggal 20 Desember 2011 pukul 14.00 wib