



**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI BERMAIN PERAN DI TK DHARMA INDRIA 1  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Oleh

**Ayu Clarasaty Putri Wahyudi  
NIM 120210205097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2016**



**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI BERMAIN PERAN DI TK DHARMA INDRIA 1  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Oleh

**Ayu Clarasaty Putri Wahyudi  
NIM 120210205097**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS JEMBER  
2016**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sebagai ungkapan rasa cinta kasih yang tulus dan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta, Sukinem dan Harto Wahyudi yang selalu mencurahkan keringat, dukungan, kasih sayang, dan doa demi kesuksesan penulis;
2. Almamater Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
3. Para Dosen yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat bagi penulis.

MOTTO

يَتَأَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا اسْتَعِينُوا بِالصَّبْرِ وَالصَّلَاةِ إِنَّ اللَّهَ مَعَ  
الصَّابِرِينَ ﴿١٥٣﴾

Hai orang-orang yang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar. (terjemahan surat Al-Baqarah:153)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Surat al-baqarah ayat 153

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ayu Clarasaty Putri Wahyudi

Nim : 120210205097

Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B Melalui Bermain Peran di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana saja, dan bukan karya jiplakan.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak mana saja serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 26 April 2016

Yang menyatakan,

Ayu Clarasaty Putri Wahyudi

NIM 120210205097

**SKRIPSI**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI BERMAIN PERAN DI TK DHARMA INDRIA 1  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

Oleh  
**Ayu Clarasaty Putri Wahyudi**  
**120210205097**

Pembimbing

Pembimbing I : Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.

Pembimbing II : Dra. Khutobah, M.Pd.

**PENGAJUAN**

**PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL PADA ANAK KELOMPOK B  
MELALUI BERMAIN PERAN DI TK DHARMA INDRIA 1  
KECAMATAN PATRANG KABUPATEN JEMBER  
TAHUN PELAJARAN 2015/2016**

**SKRIPSI**

diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Studi Pendidikan Pada Anak Usia Dini (S1) dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh

Nama : Ayu Clarasaty Putri Wahyudi  
NIM : 120210205097  
Angkatan : Tahun 2012  
Daerah Asal : Lamongan  
Tempat/Tanggal Lahir : Lamongan, 27 Mei 1994  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I,

Dosen Pembimbing II,

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.**

NIP 195508131981031003

**Dra. Khutobah, M.Pd.**

NIP 19561003 198212 2 001

**PENGESAHAN**

Skripsi berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B Melalui Bermain Peran di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” telah diuji dan disahkan pada:

hari, tanggal : .....

tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

Tim Penguji:

Ketua,

Sekretaris,

**Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd.**

NIP 195909041981031005

Anggota I,

**Dra. Khutobah, M.Pd.**

NIP 195610031982122001

Anggota II,

**Dr. Nanik Yulianti, M.Pd.**

NIP 196107291988022001

**Drs. Misno A. Lathif, M.Pd.**

NIP 195508131981031003

Mengesahkan  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Jember,

**Prof. Dr. Sunardi, M.Pd.**

NIP 195405011983031005

## RINGKASAN

**Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Kelompok B Melalui Bermain Peran di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016;** Ayu Clarasaty Putri Wahyudi; 120210205097; 60 halaman; Jurusan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Salah satu aspek dari 5 aspek perkembangan yang sangat penting untuk dikembangkan adalah keterampilan sosial. Keterampilan sosial sangat penting dimiliki oleh setiap orang, oleh karena itu keterampilan sosial perlu ditingkatkan sejak usia dini agar anak siap dan mampu dalam bersosialisasi dengan masyarakat dan orang-orang sekitar. Keterampilan sosial anak masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari anak yang kurang mampu bersosialisasi dengan temannya saat pembelajaran kelompok di kelas, anak tidak mau berbagi dengan temannya dan kurang percaya diri karena kurangnya komunikasi yang baik sehingga mengakibatkan pembelajaran yang dilakukan kurang efektif dan hasil yang didapatkan tidak maksimal. Penilaian keterampilan sosial anak kelompok B dari 30 anak terdapat 5 anak sangat baik, 8 anak baik, 12 cukup dan 5 anak kurang. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa perlu adanya peningkatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial, kegiatan tersebut yaitu bermain peran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: 1) Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?; dan 2) Bagaimanakah meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B melalui bermain peran di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah: 1)

Mendeskripsikan proses kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016; dan 2) Meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B melalui bermain peran di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah anak kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember yang berjumlah 30 anak, yang terdiri dari 15 anak laki-laki dan 15 anak perempuan. Jenis penelitian yang dilakukan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Bisa ditarik kesimpulan bahwa penelitian menunjukkan kegiatan bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016. Nilai rata-rata pada pra siklus 60,8, siklus I pertemuan 1 67,5, siklus I pertemuan II 74,3, dan pada siklus II meningkat menjadi 82,5.

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka dapat diberikan saran-saran. Saran untuk guru antara lain: 1) hendaknya guru menerapkan kegiatan kelompok yang menarik dan bervariasi pada anak kelompok B dalam pembelajaran; 2) hendaknya guru lebih kreatif dalam pembelajaran terutama tentang pembelajaran bermain peran. Saran untuk kepala sekolah antara lain: 1) hendaknya menyarankan guru untuk menerapkan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak; 2) hendaknya membuat kebijakan untuk memfasilitasi guru dalam melakukan kegiatan bermain peran yang variatif. Saran untuk peneliti lain yaitu: 1) hendaknya menjadikan penelitian sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis; 2) hendaknya dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis.

## PRAKATA

Puji Syukur kehadiran Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B Melalui Bermain Peran di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Jurusan Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

- 1) Drs. Moh. Hasan, M.Sc. Ph.D., selaku Rektor Universitas Jember;
- 2) Prof. Dr. Sunardi, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember;
- 3) Dr. Nanik Yuliati, M.Pd., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Jember dan selaku Dosen Penguji II;
- 4) Dra. Khutobah, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini (PG PAUD) dan selaku Dosen Pembimbing II;
- 5) Drs. Misno A. Lathif, M.Pd., selaku dosen pembimbing I, dan Prof. Dr. M. Sulthon Masyhud, M.Pd., selaku dosen penguji I yang telah meluangkan waktu, pikiran, dan perhatian dalam penulisan skripsi ini;
- 6) Ibu Rohatun, S.Pd. , selaku kepala sekolah TK Dharma Indria 1 Patrang Jember yang telah memberikan izin penelitian;
- 7) Ibu Deasylia Ike A. , selaku guru kelompok B yang telah meluangkan waktu untuk membantu proses penelitian;
- 8) Ibu Sukinem dan Ayah Harto Wahyudi , selaku kedua orangtua saya yang telah membimbing saya, mendoakan, dan memperjuangkan hidup saya dari kecil hingga saat ini;

- 9) Adik saya Intan Dwi Octavindi P.W , yang telah memberikan semangat untuk segera lulus;
- 10) Budhe, pak dhe, pak po, bu jati, nenek asih, adik dita, kakak ega dan bayonk yang senantiasa menyayangi dan mendoakan saya;
- 11) Misbakhul Munir yang selama ini sudah memberikan dukungan, doa, cinta dan kasihnya untuk segera menyelesaikan skripsi;
- 12) Sahabat saya Qoyumil Hikmah yang selalu mendampingi saya dari awal sampai akhir kuliah dan memberikan semangat untuk mengerjakan skripsi;
- 13) Teman-teman terbaik saya kos kalimantan 2 no 7c Anita Nur Laela, Wike Tridamayu, Mimin, dan Ana Istiana Yamani;
- 14) Teman-teman angkatan pertama PG PAUD, terimakasih untuk kebersamaan dan kenangan yang indah selama masa kuliah;
- 15) Semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu, terimakasih banyak.

Sungguh saya dapat menyelesaikan skripsi ini semata-mata karena pertolongan Allah melalui mereka. Hanya Allah lah yang mampu membalas dan hanya Allah lah sebaik-baiknya pemberi balasan.

Penulis juga menerima segala kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

Jember, April 2016

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	i
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PEMBIMBINGAN</b> .....	vi
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	vii
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	viii
<b>RINGKASAN</b> .....	ix
<b>PRAKATA</b> .....	xii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xiv
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xvii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xviii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xix
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	5
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	7
<b>2.1 Keterampilan Sosial</b> .....	7
2.1.1 Pengertian Keterampilan Sosial.....	7
2.1.2 Tahapan Penerimaan Sosial .....	8
2.1.3 Sasaran Pengembangan Sosial.....	10
2.1.4 Manfaat Kegiatan Bermain Sosial .....	11
<b>2.2 Bermain</b> .....	12
2.2.1 Pengertian Bermain.....	12

2.2.2 Tahap Perkembangan Bermain.....	14
2.2.3 Nilai Bermain Bagi Perkembangan Sosial.....	15
2.2.4 Tahap-tahap Perkembangan Bermain .....	16
<b>2.3 Bermain Peran .....</b>	<b>17</b>
2.3.1 Pengertian Bermain Peran .....	17
2.3.2 Manfaat Bermain Peran .....	18
2.3.3 Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran .....	20
<b>2.4 Penerapan Media Boneka Wayang Dalam Pembelajaran</b>	
<b>Bermain Peran .....</b>	<b>22</b>
2.4.1 Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran .....	22
2.4.2 Kegiatan Bermain Peran .....	23
2.4.3 Tahap-tahap Bermain Peran.....	25
<b>2.5 Penelitian yang Relevan .....</b>	<b>25</b>
<b>2.6 Kerangka Berpikir.....</b>	<b>27</b>
<b>2.7 Hipotesis.....</b>	<b>29</b>
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
<b>3.1 Desain Penelitian.....</b>	<b>29</b>
<b>3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....</b>	<b>30</b>
<b>3.3 Subjek Penelitian .....</b>	<b>31</b>
<b>3.4 Data dan Sumber Data .....</b>	<b>31</b>
<b>3.5 Definisi Operasional.....</b>	<b>31</b>
3.5.1 Keterampilan Sosial .....	31
3.5.2 Bermain Peran.....	31
<b>3.6 Prosedur Penelitian.....</b>	<b>32</b>
3.6.1 Pra Siklus .....	32
3.6.2 Perencanaan Siklus I.....	33
3.6.3 Perencanaan Siklus II.....	35
<b>3.7 Metode Pengumpulan Data.....</b>	<b>36</b>
3.7.1 Observasi .....	37

3.7.2 Metode Dokumentasi .....	37
3.7.3 Metode Wawancara .....	37
<b>3.8 Analisis Data.....</b>	<b>38</b>
3.8.1 Analisis Data Deskriptif Kualitatif .....	38
3.8.2 Analisis Data Deskriptif Kuantitatif .....	38
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>42</b>
<b>4.1 Gambaran Umum Sekolah.....</b>	<b>42</b>
<b>4.2 Jadwal Penelitian .....</b>	<b>42</b>
<b>4.3 Kondisi Awal (Pra Siklus).....</b>	<b>43</b>
<b>4.4 Penerapan Kegiatan Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 .....</b>	<b>44</b>
4.4.1 Hasil dan Pembahasan Siklus I.....	44
4.4.2 Hasil dan Pembahasan Siklus II.....	48
<b>4.5 Perbandingan Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Kelompok B Melalui Kegiatan Bermain Peran di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.....</b>	<b>53</b>
<b>4.6 Temuan Penelitian .....</b>	<b>58</b>
<b>BAB 5. PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
<b>5.1 Kesimpulan.....</b>	<b>59</b>
<b>5.2 Saran .....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>63</b>

**DAFTAR TABEL**

	Halaman
2.1 Tahap-tahap Pengembangan .....	25
3.2 Kriteria penilaian keterampilan sosial anak .....	39
3.3 Kriteria penilaian bermain peran .....	39
4.1 Kegiatan pelaksanaan pembelajaran .....	42
4.2 Hasil belajar prasiklus .....	53
4.3 Hasil belajar siklus I.....	54
4.4 Hasil belajar siklus II .....	54
4.5 Perbandingan keterampilan sosial prasiklus dan siklus I.....	55
4.6 Perbandingan keterampilan sosial siklus I dan siklus II .....	56
4.7 Ketuntasan hasil belajar prasiklus, siklus I dan siklus II .....	56

**DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
2.2 Kerangka Berpikir.....	27
3.1 Model penelitian tindakan kelas.....	29
4.1 Grafik peningkatan nilai rata-rata pada prasiklus, siklus I, dan siklus II.....	54
4.2 Grafik perbandingan keterampilan sosial prasiklus dan siklus I.....	55
4.3 Grafik perbandingan keterampilan sosial siklus I dan siklus II.....	56
4.4 Grafik perbandingan ketuntasan belajar anak kelompok B di TK Dharma Indria I.....	57

**DAFTAR LAMPIRAN**

	Halaman
A. Matrik Penelitian.....	63
B. Pedoman Pengumpulan Data .....	65
C. Pedoman dan Hasil Observasi.....	68
C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru .....	68
C.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru Sebelum Tindakan.....	68
C.1b Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I .....	70
C.1c Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II.....	72
D. Pedoman Observasi .....	75
D.1 Lembar observasi kegiatan belajar anak di kelas .....	75
D.2 Kriteria pengamatan kegiatan belajar anak .....	76
E. Hasil observasi kegiatan belajar anak.....	77
E.1 Hasil observasi siklus I.....	77
F. Lembar Tes Hasil Belajar Anak.....	79
F.1 Pedoman Penilaian Tes Hasil Belajar Keterampilan Sosial Anak.....	79
F.2 Penilaian Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 1 .....	83
F.3 Penilaian Tes Hasil Belajar Siklus I Pertemuan 2 .....	86
F.4 Penilaian Tes Hasil Belajar Siklus II .....	89
F.5 Hasil Penelitian Tes Siklus I.....	92
F.6 Kriteria Penilaian Keterampilan Sosial .....	94
G. Pedoman dan Hasil Wawancara.....	95
G.1 Pedoman Wawancara .....	95
G.1a Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan .....	95
G.1b Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan .....	96
G.2 Hasil Wawancara dengan Guru.....	97
G.2a Hasil Wawancara Sebelum Tindakan.....	97
G.2b Hasil Wawancara Setelah Tindakan Siklus I.....	98

G.2c Hasil Wawancara Setelah Tindakan Siklus II .....	99
G.2d Hasil Wawancara dengan Anak Setelah Tindakan .....	100
G.3 Hasil Wawancara dengan Anak .....	101
G.3a Hasil wawancara dengan anak yang mendapat nilai tertinggi .....	101
G.3b Hasil wawancara dengan anak yang mendapat nilai terendah .....	102
H. Dokumentasi .....	103
H.1 Profil Sekolah.....	103
H.2 Daftar Nama Anak .....	104
H.3 Daftar Nama Guru.....	104
I. Perangkat Pembelajaran.....	106
I.1 Rencana Kegiatan Harian Pra Siklus.....	106
I.2 Hasil Pra Siklus .....	109
I.3 Rencana Kegiatan Harian Siklus I.....	112
I.4 Rencana Kegiatan Harian Siklus II .....	115
J. Foto Pelaksanaan Tindakan.....	118
J.1 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I .....	118
J.2 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus II .....	121
K. Surat Izin Penelitian .....	124
L. Surat Keterangan Kepala Sekolah .....	125
M. Lembar Konsultasi Penyusunan Skripsi.....	126
M1. Pembimbing 1 .....	126
M2. Pembimbing 2 .....	127
N. Biodata .....	128

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pembelajaran anak usia dini dilakukan dengan cara bermain sambil belajar. Melalui bermain anak akan merasa lebih senang dan tidak merasa jenuh ketika mereka melakukan pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan lebih memberikan pengaruh positif terhadap anak. Pada hakikatnya anak-anak selalu termotivasi untuk bermain. Bermain memberi kepuasan pada anak. Melalui bermain bersama dalam kelompok atau sendiri tanpa orang lain, anak mengalami kesenangan yang kemudian memberikan kepuasan baginya (Montolalu, B.E.F. 2011). Menurut UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Bab1, pasal1, butir14, yang menyatakan:

“Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut” (Suyadi, 2010: 8).

Keterampilan sosial berasal dari kata terampil dan sosial. Kata keterampilan berasal dari ‘terampil’ yang berarti suatu proses belajar dari tidak terampil menjadi terampil. Kata sosial digunakan untuk mengajarkan satu kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Keterampilan sosial merupakan pelatihan yang bertujuan untuk mengajarkan kemampuan berinteraksi dengan orang lain kepada individu-individu yang tidak terampil menjadi terampil berinteraksi dengan orang-orang disekitarnya, baik dalam hubungan formal maupun informal. Keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain (Anai Malibo, 2013).

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan karena disenangi, dan sering tanpa tujuan tertentu. Bagi anak, bermain merupakan suatu

kebutuhan yang perlu agar anak dapat berkembang secara wajar dan utuh, menjadi orang dewasa yang mampu menyesuaikan diri menjadi pribadi yang mandiri. Hubungan sosial mempengaruhi perkembangan kognitif karena pertama-tama anak menemukan pengetahuan dalam dunia sosialnya, kemudian menjadi bagian dari perkembangan kognitifnya. Bermain merupakan cara berpikir anak dan cara memecahkan masalah (Montolalu, B.E.F. 2011: 1.9).

Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi penilaian oleh dirinya dan orang lain. Bermain peran ditujukan untuk membantu individu memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain.

*Gilstrap dan Martin* (dalam Gunarti, Winda, 2010:10.9) mengungkapkan bahwa “bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan”.

Bermain peran bisa dikemas dalam bentuk perlombaan dan persaingan. Ciri khas pijakan dalam pendekatan adalah duduk melingkar. Untuk merangsang perkembangan anak pada tahapan yang lebih tinggi, pendekatan ini menggunakan empat pijakan, yaitu pijakan lingkungan bermain (persiapan), pijakan sebelum bermain, pijakan selama bermain, dan pijakan setelah bermain. A. Martuti, 2009. (Dalam Suyadi, 2010: 306).

Bermain peran dapat membantu anak untuk melakukan sosialisasi dan belajar menghargai serta memahami antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, anak juga dapat belajar untuk konsisten terhadap peran yang telah dipilih anak. *Fledman*(dalam Gunarti Winda, 2010: 10.11)berpendapat bahwa pada area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun

keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif. Bermain peran memiliki kelemahan, diantaranya yaitu jalan cerita biasanya berlangsung singkat dan karena kemungkinan tidak adanya jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran yang lebih menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri. *Supriyati*(dalam Gunarti Winda, 2010: 10.9)berpendapat bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Menurut *Santrock*, 2007 (dalam Christiana Hari Soetjningsih, 2012: 213), perkembangan emosi dan sosial tidak terlepas peran dari faktor-faktor keluarga, relasi anak dengan teman sebayanya, dan kualitas bermain yang dilakukan bersama teman sebayanya. Bermain peran memiliki banyak manfaat, selain dapat bersosialisasi dengan orang lain, anak juga dapat mengekspresikan perasaan mereka, dan anak terlibat dengan permasalahan yang timbul ketika anak bermain peran. Biasanya permasalahan tidak terdapat di skenario, melainkan muncul dengan sendirinya pada anak saat bermain. Ketika ada masalah bagaimana reaksi anak apakah dapat menyelesaikannya atau membiarkannya berlalu tanpa ada solusi yang diambil. Melalui keadaan seperti itu anak juga dapat meningkatkan keterampilan sosialnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 12 Oktober 2015, pada proses pembelajaran di kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang ditemukan bahwa terdapat beberapa anak yang kurang bersosialisasi dengan temannya dan keterampilan sosialnya masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari 30 anak terdapat 17 anak yang kurang mampu bersosialisasi dengan temannya saat pembelajaran kelompok di kelas, anak tidak mau berbagi dengan temannya dan kurang peduli dengan sesama temannya. Anak juga masih banyak yang kurang percaya diri. Hal ini disebabkan kurangnya komunikasi yang baik antara teman sebayanya, misalnya salah satu anak yang kurang bersosialisasi dalam bermain yaitu sering terlihat melamun dan menyendiri. Solusi dari masalah tersebut adalah dengan cara guru melakukan pendekatan kepada anak kemudian mengajak anak-anak untuk mengerjakan tugas

kelompok secara bersama-sama, guru mengajak anak bermain bersama, dan bernyanyi bersama untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Peran orang tua, guru, dan teman sebaya sangat penting dalam pencapaian perkembangan sosial anak. Orang tua harus berinteraksi dengan menunjukkan kasih sayang, memahami perasaan anak, dan kebutuhannya. Guru sama halnya dengan orang tua, harus menunjukkan relasi yang hangat dan responsif, keterkaitan yang konsisten, terlebih anak mulai menghabiskan banyak waktunya dengan guru. Teman sebaya juga sangat berperan melalui hubungan pertemanan yang baik dan bermain bersama dan penerimaan sebagai teman karena anak akan belajar bagaimana bekerja dalam kelompok dan bekerja sama dengan teman lain, guru harus memberikan pembelajaran secara kelompok agar dapat membantu keterampilan sosial anak dalam bermain dan belajar.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan maka dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?
- 1.2.2 Bagaimanakah meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B melalui bermain peran di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?

### 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian yang ingin dicapai adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Mendeskripsikan proses kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.
- 1.3.2 Meningkatkan keterampilan sosial melalui bermain peran pada anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016.

### 1.4 Manfaat Penelitian

#### 1.4.1 Bagi anak

- a. dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai pembelajaran secara aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui kegiatan bermain peran
- b. agar anak semakin berkembang sosialnya ketika mereka berada dalam lingkup masyarakat serta dapat mengontrol diri mereka sendiri.
- c. dapat meningkatkan prestasi belajar anak secara optimal.
- d. dapat menumbuhkan minat dan motivasi anak dalam pembelajaran
- e. dapat mengembangkan kemampuan komunikasi anak
- f. dapat melatih anak untuk berperan aktif dalam kehidupan nyata

#### 1.4.2 Bagi guru

- a. mengembangkan pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar anak dalam pembelajaran bermain peran
- b. dapat memberikan pengalaman kepada guru dalam merancang pembelajaran di TK dengan menggunakan metode bermain peran
- c. agar dapat menjadi guru yang kreatif dan anak lebih berkembang serta guru dapat mengembangkan daya kreatifitasnya.
- d. dapat meningkatkan pemahaman guru tentang metode bermain peran

- e. dapat meningkatkan kemampuan dalam menciptakan dan mengembangkan kemampuan bermain peran pada Taman Kanak-kanak

#### 1.4.3 Bagi peneliti

- a. dapat menjadi acuan untuk lebih memahami bagaimana cara yang dapat dilakukan dalam meningkatkan keterampilan sosial pada metode bermain peran
- b. dapat menambah ilmu pengetahuan dan keterampilan
- c. dapat memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam mengembangkan penelitian mengenai metode bermain peran terhadap kemampuan bermain peran anak Taman Kanak-kanak
- d. dapat bersikap kritis dan tanggap dalam pembelajaran di TK

#### 1.4.4 Bagi lembaga

- a. dapat memberikan kontribusi positif bagi lembaga penyelenggara khususnya TK Dharma Indria 1 Patrang
- b. lembaga dapat memfasilitasi berbagai media yang akan digunakan dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam metode bermain peran
- c. dapat memberikan masukan kepada pihak lembaga pendidikan untuk mengembangkan berbagai cara pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan sosial
- d. dapat mengembangkan model pembelajaran dengan baik dan menghasilkan sumber daya yang berkualitas

## BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Keterampilan Sosial

#### 2.1.1. Pengertian Keterampilan Sosial

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, orang tua maupun saudara-saudaranya. Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengannya, yaitu dengan ibu, ayah, saudara, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarga mempengaruhi pembentukan perilaku sosialnya Bruce, 2000 (dalam Artiwi Nanda Putri, 2014). Syamsuddin dan Maryani (dalam Sudarsih Wati, 2011) menyatakan bahwa:

“Keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilah dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu bekerjasama dengan orang lain, serta beradaptasi dengan perkembangan masyarakat”.

Combs & Slaby (dalam Adistyasari Ria, 2013) memberikan pengertian keterampilan sosial adalah kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus dan dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain. Matson (dalam Adistyasari Ria, 2013) mengungkapkan bahwa

keterampilan sosial membantu seseorang untuk dapat menyesuaikan diri dengan harapan masyarakat dalam norma-norma yang berlaku disekelilingnya. Keterampilan-keterampilan sosial tersebut meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, memberi atau menerima feedback, memberi atau menerima kritik, dan bertindak sesuai norma dan aturan yang berlaku.

Proses sosial individu terbagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok individu sosial dan individu nonsosial. Kelompok individu sosial adalah mereka yang tingkah lakunya mencerminkan ketiga proses sosialisasi. Mereka mampu untuk mengikuti kelompok yang diinginkan dan diterima sebagai anggota kelompok. Mereka selalu menginginkan adanya orang lain dan merasa kesepian apabila berada seorang diri. Selain itu, mereka juga merasa puas dan bahagia jika selalu berada dengan orang lain. Sedangkan kelompok individu nonsosial adalah orang-orang yang tidak berhasil mencerminkan ketiga proses sosialisasi. Mereka adalah individu yang tidak tahu apa yang diharapkan kelompok sosial sehingga tingkah laku mereka tidak sesuai dengan harapan sosial. Kadang-kadang mereka tumbuh menjadi individu antisosial, yaitu individu yang mengetahui harapan kelompok sosial, tetapi dengan sengaja melawan hal tersebut. Akibatnya individu antisosial ini ditolak atau dikucilkan oleh kelompok sosial. *Hurlock*, 1978 (dalam Nugraha Ali, 2011:1.19).

Menurut Suyadi, 2010:121 terdapat lima keterampilan sosial yang dilatihkan pada anak agar anak memiliki keterampilan sosial yang baik, keterampilan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Keterampilan bermain secara kelompok
- b. Sabar menunggu giliran
- c. Menaati peraturan permainan yang telah disepakati
- d. Percaya diri
- e. Suka menirukan tokoh-tokoh idolanya

Dapat ditarik kesimpulan bahwa keterampilan sosial anak merupakan keterampilan dan kemampuan berinteraksi sosial yang positif dengan orang lain dengan cara yang khusus dan dapat diterima secara baik yang berguna bagi dirinya dan orang lain.

### 2.1.2. Tahapan Penerimaan Sosial

Salah satu perkembangan sosial yang dialami anak adalah proses penerimaan sosial. Menurut *Hetherington*, 1987. (dalam Nugraha Ali, 2011:2.21) fungsi teman diantaranya adalah membantu anak belajar mematuhi aturan-aturan melalui bermain,

menjadi sumber informasi, teman juga berfungsi sebagai pendorong perilaku positif atau negatif bagi anak.

Boyd, dkk. 2005 (dalam Soetjiningsih Christiana Hari, 2012) menyatakan bahwa salah satu aspek pengaturan diri (*self-regulation*) sangat penting dilatihkan kepada anak, karena anak-anak yang memiliki pengaturan diri sangat diperlukan dalam membina hubungan sosial yang positif dengan orang lain dan dalam kesiapan sekolah dan mengikuti proses belajar di sekolah.

Hurlock, 1978( dalam Nugraha Ali, 2011:2.19) mengemukakan beberapa pola perilaku dalam situasi sosial pada awal masa kanak-kanak, yaitu sebagai berikut:

- a. Kerja sama  
Anak belajar bermain atau bekerja sama sampai usia mereka empat tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melatih keterampilan ini, semakin cepat mereka belajar dan menerapkannya secara dalam kehidupannya.
- b. Persaingan  
Persaingan ini dapat mengakibatkan perilaku baik atau buruk pada anak. Anak melakukan persaingan karena merasa terdorong untuk melakukan sesuatu sebaik mungkin maka hal ini dapat berakibat baik pada prestasi dan pengolahan motivasinya, namun jika persaingan dianggap sebagai pertengkaran dan kesombongan maka hal ini dapat mengakibatkan timbulnya sosialisasi yang buruk.
- c. Kemurahan hati  
Kemurahan hati merupakan perilaku kesediaan untuk berbagi dengan anak yang lain. Kemurahan hati akan meningkat dan perilaku mementingkan diri sendiri akan berkurang. Perilaku kemurahan hati sangat disukai oleh lingkungan sehingga menghasilkan penerimaan sosial yang baik.
- d. Hasrat akan penerimaan sosial  
Anak akan memiliki hasrat yang kuat dalam penerimaan sosial, hal ini dapat mendorong anak untuk melakukan penyesuaian sosial secara baik.
- e. Simpati  
Seorang anak belum mampu melakukan rasa simpati sehingga mereka mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Mereka mengekspresikan rasa simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
- f. Empati  
Empati merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain serta menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya

akan berkembang jika anak dapat memahami ekspresi wajah orang lain atau maksud pembicaraan orang lain.

- g. Ketergantungan  
Kebutuhan anak meliputi bantuan, perhatian, dan dukungan orang lain akan membuat anak memperhatikan cara-cara berperilaku yang dapat diterima lingkungannya. Berbeda dengan anak yang bebas, mereka cenderung mengabaikan hal ini.
- h. Sikap ramah  
Seorang anak memperlihatkan sikap ramah dengan cara melakukan sesuatu bersama orang lain, membantu teman, dan menunjukkan kasih sayang.
- i. Meniru  
Anak-anak menirukan peniruan terhadap orang-orang yang diterima baik oleh lingkungannya. Anak mendapat respons penerimaan kelompok terhadap diri mereka dengan cara meniru.
- j. Perilaku kelekatan  
Anak merasakan kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih bersama ibunya, anak mengembangkan sikap ini untuk membina persahabatan dengan anak lain.

Preferensi sosial dan kecakapan sosial yang dimiliki oleh anak sejalan dengan tahapan perkembangan psikososialnya. Seorang tokoh psikologi perkembangan, Erik Erikson, 1902-1994 (dalam Gunarti Winda, 2010) mengemukakan bahwa:

Anak usia prasekolah (3-5 tahun) berada dalam tahap ketiga, yaitu tahap prakarsa atau inisiatif dan rasa bersalah. Anak akan memasuki suatu dunia sosial yang lebih luas dibandingkan usia sebelumnya ketika memasuki usia prasekolah. Anak biasanya sudah mulai memasuki lembaga pendidikan yang memungkinkan mereka berinteraksi dengan orang-orang di luar struktur keluarga, seperti ibu, guru, dan teman sebaya.

### 2.1.3. Sasaran Pengembangan Sosial

Sasaran pengembangan sosial anak difokuskan pada keterampilan sosial anak yang diharapkan dapat dimiliki anak *Lawrence*, 1997. *Hurlock*, 1991 (dalam Nugraha Ali, 2011:9.3) keterampilan sosial yang dimaksud, antara lain sebagai berikut:

1. Keterampilan bercakap-cakap atau komunikasi  
Komunikasi adalah pertukaran pikiran dan perasaan. Pertukaran ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk bahasa, yaitu gerakan tubuh, ekspresi wajah secara lisan.
2. Menumbuhkan *Sense of Humor*  
Pengembangan *sense of humor* bagi anak perlu diperhatikan. Anak yang memiliki rasa humor biasanya lebih disukai oleh teman-temannya. Hal ini akan membantu anak mengembangkan kreativitas, imajinatif, menumbuhkan kepercayaan diri, memperluas pertemanan, serta terhindar dari stres. *Sense of humor* ini dapat dilatih sejak dini melalui permainan badut-badutan, permainan kata-kata lucu, dan permainan kekanak-kanakan.
3. Menjalin Persahabatan  
Kebiasaan yang diterapkan orang tua dalam mendidik anaknya sangat berdampak pada diri anak terutama pada pola pikir, kebiasaan, tingkah laku, dan cara memutuskan sesuatu. Anak akan merasa nyaman bila temannya ada bersamanya, begitu pun sebaliknya. Persahabatan seseorang sangat dipengaruhi oleh adanya kesamaan dalam bertindak dan cara pandang terhadap masalah.
4. Berperan Serta dalam Satu Kelompok  
Adaptasi seorang anak tidak semudah orang dewasa, biasanya seorang anak akan melihat situasi kegiatan yang sedang berlangsung. Kegiatan yang menarik dapat membuat anak larut pada kegiatan tersebut tanpa rasa malu. Permainan yang berupa kelompok akan membuat anak merasa senang untuk berbuat dan berperan menjadi apa saja asal permainan itu dapat berjalan dengan baik. Guru harus peka terhadap kegiatan yang akan diberikan pada anak dan kegiatan tersebut harus memiliki daya tarik bagi anak, sehingga anak akan merasa tertarik dengan permainan tersebut dan senang bergabung dalam kelompok.
5. Memiliki Tata Krama  
Anak akan melihat dan meniru kebiasaan orang dewasa. Orang tua, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekitarnya sangat mempengaruhi sosialisasi anak dalam berperilaku. Sifat positif yang dimiliki orang dewasa khususnya dalam tata krama sangat membantu anak untuk berperilaku baik, sopan, dan hormat pada sesama.

#### 2.1.4. Manfaat Kegiatan Bermain Sosial

Menurut Mutiah Diana, 2010. Kondisi permainan menuntut anak untuk dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan anak yang lainnya pada kegiatan bermain

sosial. Ada empat manfaat yang dapat diperoleh anak dari kegiatan bermain sosial, yaitu sebagai berikut:

1. Bermain sosial membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dalam menyelesaikan masalah. Anak-anak yang bermain pasti berpikir mengenai apa yang harus dilakukan sesuai dengan tujuan bermain mereka.
2. Bermain sosial meningkatkan kompetensi sosial anak dalam hal-hal sebagai berikut:
  - a. Interaksi sosial, yaitu interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik.
  - b. Kerjasama, yaitu interaksi saling membantu, berbagi, dan pola bergiliran.
  - c. Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu dan memahami masalah.
3. Bermain sosial membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial. Bermain sosial membantu perkembangan emosi yang sehat dengan cara menawarkan kesembuhan dari rasa sakit dan kesedihan. Anak belajar menyerap, mengekspresikan, dan menguasai peranan mereka secara positif dan konstruktif dalam bermain sosial.
4. Bermain sosial membantu anak mengenali diri mereka sendiri. Bermain memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi diri sendiri dan mengenal diri mereka sendiri untuk membentuk kehidupan yang lebih baik. Mengetahui diri sendiri memiliki implikasi yang penting bagi hubungan antar manusia.

## **2.2. Bermain**

### **2.2.1. Pengertian Bermain**

Kertamuda Miftahul Achyar, 2015 mengatakan bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan anak usia dini sepanjang hari karena dunia mereka ialah dunia bermain. Anak usia dini belum dapat membedakan belajar dan bermain. Anak-anak umumnya sangat menikmati permainan dan akan terus melakukannya dimanapun mereka memiliki kesempatan. *Piaget* (dalam Kertamuda Miftahul Achyar, 2015) mengatakan bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan menimbulkan kesenangan dan kepuasan bagi diri seseorang.

*Elizabeth Hurlock* (dalam Suyadi, 2010:283) mendefinisikan bermain atau permainan sebagai aktivitas-aktivitas untuk memperoleh kesenangan. *Hurlock*

menegaskan bahwa bermain merupakan lawan dari kerja. Bekerja belum tentu harus dilakukan dengan bahagia jika bermain dilakukan dengan penuh kesenangan dan kebahagiaan. Bermain bisa dilakukan tanpa beban, bekerja harus dilakukan dengan beban kewajiban tertentu. Bekerja selalu berorientasi pada hasil jika bermain dilakukan tanpa tujuan atau hasil.

Menurut *Herbert Spencer* (dalam Montolalu, B.E.F. ,2011:1.6) bermain dipandang sebagai penutup atau klep keselamatan pada mesin uap. Energi atau tenaga yang berlebihan pada seseorang perlu dibuang atau dilepaskan melalui bermain. *Dewey* 1938 (dalam Montolalu, B.E.F. ,2011:1.7) percaya bahwa anak belajar tentang dirinya sendiri serta dunianya melalui bermain. Melalui pengalaman-pengalaman awal bermain yang bermakna menggunakan benda-benda konkret, anak mengembangkan kemampuan dan pengertian dalam memecahkan masalah. Perkembangan sosial anak akan meningkat melalui interaksi dengan teman sebaya dalam bermain.

Johnson et al, 1999 (dalam Suyadi, 2010:284) mengemukakan ciri-ciri bermain sebagai berikut:

- a. Dilakukan atas pilihan sendiri, motivasi pribadi, dan untuk kepentingan sendiri.
- b. Anak yang melakukan aktivitas bermain mengalami emosi-emosi positif.
- c. Adanya unsur fleksibilitas, yaitu mudah ditinggalkan untuk beralih ke aktivitas yang lain tanpa beban.
- d. Tidak ada tekanan tertentu atas permainan tersebut, sehingga tidak ada target yang harus dicapai.
- e. Bebas memilih. Ciri ini mutlak bagi anak usia dini.
- f. Mempunyai kualitas pura-pura, seperti anak memegang kertas dilipat pura-pura menjadi pesawat dan sejenisnya.

Berdasarkan pengertian bermain, disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dan kepuasan dengan ditandai canda tawa oleh anak yang melakukannya. Suasana hati dalam diri anak

yang sedang melakukan aktivitas menjadi penentu anak tersebut sedang bermain atau tidak.

### 2.2.2. Tahap Perkembangan Bermain

Montolalu, B.E.F. 2011 menjelaskan bahwa guru perlu mengetahui bahwa pada umumnya anak akan melalui tingkatan-tingkatan atau tahap bermain agar dapat memberi bimbingan kepada anak Taman Kanak-kanak, yaitu sebagai berikut:

- a. Tahap manipulatif  
Tahap ini dapat dilihat pada anak usia 2-3 tahun. Anak melakukan penyelidikan dengan cara membolak-balik, meraba-raba, dan sebagainya. Anak-anak melakukan hal ini untuk mengetahui apa yang dapat dilakukan dengan benda-benda atau alat tersebut. Kegiatan bermain ini jangan dianggap tidak ada manfaatnya atau sia-sia karena selain anak-anak dapat mengenal sifat dan fungsinya, mereka juga memperoleh pengalaman dan keterampilan manipulatif yang diperlukan untuk melangkah ke tahap berikutnya.
- b. Tahap simbolis  
Anak yang berada pada tahap ini kadang-kadang berbicara sendiri tentang apa yang dibuatnya sesuai dengan fantasinya atau hal-hal yang pernah dilihat di lingkungannya. Misalnya anak yang sedang bermain balok-balok, terdengar berbicara “ini mobil papaku”, “ini bola adikkku”. Simbol tersebut mempunyai arti seperti apa yang dimaksud. Anak yang berada pada tahap simbolis adalah anak yang berumur 3-4 tahun.
- c. Tahap eksplorasi  
Pada tahap ini anak sering bermain sendiri, dia lebih senang tidak berteman dalam bermain. Misalnya, dia melakukan penyelidikan dan penemuan di bak pasir tentang sifat pasir kering, pasir basah, dan alat-alat lengkap yang digunakannya, seperti mengayak pasir, menyendok, dan menuangkan pasir ke dalam wadah. Kegiatan bermain ini dilakukan berulang-ulang dengan hati yang riang. Anak yang berada pada tahap eksplorasi ini mulai memperoleh penemuan-penemuan besar tentang sifat pasir basah, pasir kering dan memupuk keterampilan manipulatif dari kesibukan yang dilakukannya.
- d. Tahap eksperimen  
Setelah anak-anak memperoleh pengalaman baru dalam tahap-tahap sebelumnya, mereka mulai melakukan percobaan-percobaan yang berarti mereka memasuki tahap eksperimen. Perhatian mulai tertuju pada kegiatan menyamakan bentuk dan ukuran, serta memilih bentuk-

bentuk tertentu yang akan digunakan dalam membuat kue dari pasir. Anak pada tahap ini umumnya berusia 4-5 tahun.

e. Tahap dapat dikenal

Anak usia 5-6 tahun yang di Taman Kanak-kanak duduk di kelompok B, diharapkan sudah melewati tahap-tahap bermain dari tahap manipulatif sampai pada tahap yang dikenal. Anak-anak masih juga melakukan kegiatan-kegiatan manipulatif, simbolis, eksperimen, dan eksplorasi bila mereka bermain. Pengalaman-pengalaman serta latihan pada tahap sebelumnya merupakan pembuka jalan untuk sampai pada tahap dapat dikenal.

### 2.2.3. Nilai bermain bagi perkembangan sosial

Taman kanak-kanak didirikan dengan maksud sebagai pengantar anak memasuki SD dengan memberikan kesempatan pada anak untuk bersosialisasi melalui cara yang sesuai dengan sifat anak, yaitu bermain. Kegiatan bermain di TK tidak bisa dikurangkan apalagi ditiadakan dengan sengaja atau tidak sengaja. Masa prasekolah anak belajar dasar-dasar tingkah laku sosial sebagai persiapan kehidupan sosialnya di masa mendatang, dimana perkembangan anak tertuju pada upaya untuk menjelajahi serta menguasai lingkungan atau dunianya. Anak dapat mulai dilibatkan pada pengenalan terhadap ketertiban, seperti membereskan mainannya dan duduk-duduk dibangunkunya sendiri mematuhi aturan bermain.

Pembiasaan terhadap keteraturan harian itu akan memperkenalkan anak pada ketertiban. Penyadaran anak terhadap ketertiban erat hubungannya dengan pembiasaan menyesuaikan diri terhadap tuntutan lingkungan sekitar. Anak-anak perlu disadarkan (biasanya melalui berbagai permainan kelompok atau kegiatan bermain bersama) bahwa mereka tidak bisa berkelakuan semaunya. Mereka harus menerima kenyataan adanya orang lain yang juga punya harapan dan keinginannya masing-masing.

Bermain bersama merupakan kesempatan yang baik bagi anak untuk belajar menyesuaikan diri dengan keadaan karena banyaknya anak yang bermain serta jumlah alat-alat yang harus digunakan bersama. Anak belajar membagi alat-alat dan mainan, belajar menunggu giliran atau antrian, belajar bekerjasama, saling tolong

menolong dan juga belajar menaati peraturan-peraturan bermain yang dimainkan bersama. Bermain sangat bermanfaat untuk mengarahkan keterampilan sosial anak. Melalui bermain anak disadarkan bahwa dia harus siap bermasyarakat sebagai syarat untuk menyelenggarakan hubungan antar pribadi di kemudian hari. TK juga menjalankan fungsi sosialisasi anak untuk kehidupannya di masa mendatang. (Montolalu, B.E.F, 2011:1.16)

#### 2.2.4. Tahap-tahap Perkembangan Bermain

*Hurlock*, 1981 (dalam Montolalu, B.E.F. 2011:2.17) mengemukakan pendapat dalam menggolongkan tahap-tahap perkembangan bermain anak. Menurutnya perkembangan bermain terjadi melalui tahapan sebagai berikut:

- a. Tahap eksplorasi  
Pertama anak akan mencari tahu, mengamati, menyelidiki apa yang dapat dilakukan benda atau alat jika anak baru dikenalnya. Benda diraih dan mulailah tangannya membolak-balik, menekan-nekan, bahkan dijatuhkan dan dipungut kembali diamati lagi, kemudian ditinggalkan dan anak berpindah mencoba alat atau benda lainnya.
- b. Tahap alat permainan (*toy stage*)  
Tahap ini menggunakan pengamatan dengan saksama terhadap benda atau alat permainan yang masih berlangsung untuk mencari kemungkinan cara memainkannya. Usia prasekolah anak bermain dengan mainan dan menganggap dapat berkomunikasi dengannya seperti dengan manusia dan anak bercakap-cakap dengan boneka.
- c. Tahap bermain (*play stage*)  
Tahap ini anak sudah tahu berbagai jenis permainan bersama maupun sendiri dengan alat permainan seperti bermain games, elektronik (*playstation*), bermain ular tangga dan olahraga.
- d. Tahap melamun (*daydream stage*)  
Tahap ini anak sudah merasa besar dan tidak cocok lagi dengan bermain mobil-mobilan atau bermain dengan boneka, kecuali boneka lucu untuk dipeluk-peluk di kamar sambil mengkhayal dan melamun. Sering juga anak perempuan mencurahkan apa yang dilamunkannya kepada bonekanya sebagai tempat curhat.

## 2.3 Bermain Peran

### 2.3.1 Pengertian Bermain Peran

Salah satu strategi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran di TK adalah bermain peran. Bermain peran adalah cara memahami sesuatu melalui peran-peran yang dilakukan oleh tokoh atau benda-benda di sekitar anak, sehingga anak dapat memahami sesuatu dengan berimajinasi. Kertamuda Miftahul Achyar, 2015.

Bermain peran disebut juga sebagai main simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognitif, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam tahun. *Vygotsky*, 1967; *Erikson*, 1963 (dalam Mutiah Diana, 2010). Bermain peran terbagi menjadi dua bagian, yaitu sebagai berikut:

- a. Makro  
Anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro (tema sekitar kehidupan nyata), mereka belajar banyak keterampilan praakademis seperti: mendengarkan, menyelesaikan masalah, dan bermain kerjasama dengan yang lain.
- b. Mikro  
Anak memegang atau menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun adegan. Saat anak main peran mikro, mereka belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Menurut *Gilstrap dan Martin*(dalam Gunarti Winda,dkk. 2010), bermain peran adalah memerankan karakter atau tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan memahami peran untuk menghayati tokoh yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan.

*Supriyati*(dalam Gunarti Winda,dkk. 2010)berpendapat bahwa metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Bermain peran berarti menjalankan fungsi sebagai orang yang dimainkannya, misalnya berperan sebagai dokter, guru, dan nenek tua renta. Peran diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Peran seseorang dalam kehidupan dipengaruhi oleh persepsi dan penilaian oleh dirinya dan orang lain. Untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman tentang peran sendiri mencakup apa yang tampak dan tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap. Esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasarnya. Pada dasarnya ide utama dari bermain peran adalah untuk menjadi “sosok” individu yang dipernakan dan untuk mendapatkan pemahaman tentang peran tersebut dan motivasi yang berkaitan. Kegiatan ini dapat melibatkan jumlah anak yang terbatas dalam interaksi berpasangan atau beberapa anak dalam kelompok kecil.

Bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah tanggungjawab, kehidupan sosial atau konseling kelompok. Metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Anak dapat mengungkapkan perasaan mereka, menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain dan belajar terlibat berinteraksi dalam proses pembuatan keputusan. Metode ini mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa, bermain peran merupakan suatu permainan dimana orang-orang yang terlibat didalamnya berperan menjadi orang lain dan memainkan suatu peran yang telah dipilih yang dapat mengembangkan daya khayal, melatih penghayatan anak terhadap peran, menggali perasaan, melatih motorik kasar anak untuk bergerak, dan menggali kreativitas anak.

### 2.3.2 Manfaat Bermain Peran

Mengenai manfaat metode bermain peran, *Fledman* mengatakan:

*“In the dramatic play area children have the opportunity to role-play real-life situations, release emotions, practice language, develop social skills, and express themselves creatively.”* Fledman, J. R. (1997). *Wonderful Rooms Where Children Can Bloom*.

Fledman(dalam Gunarti Winda, 2010:10.11) berpendapat bahwa di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Berikut adalah beberapa manfaat dari bermain peran bagi anak menurut Jatmika Yusep Nur, 2012:

1. Memacu imajinasi. Melalui permainan ini, anak bisa terpacu imajinasinya. Imajinasi yang terpacu bisa meningkatkan kreativitas anak. Anak bisa mengubah kardus menjadi kamar mandi, mengubah guling menjadi motor-motoran, dan lain sebagainya.
2. Mengembangkan bahasa dan intelektual. Simak obrolan anak saat bermain peran. Anak berbicara layaknya orang yang sedang ditirunya. Pengalaman baru juga menjadi peran baru bagi anak, lengkap dengan kosakatanya. Informasi baru yang diperoleh diolah menjadi sebuah cerita dalam permainan.
3. Menumbuhkan rasa percaya diri. Memainkan peran orang dewasa membuat anak merasa sudah mampu melakukannya. Konsep diri dapat membangun rasa percaya diri pada anak.
4. Meningkatkan peran sosial dan emosi. Anak yang bermain peran bersama teman-temannya akan menumbuhkan kemampuannya dalam berkomunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan mengelola emosi.
5. Membantu perkembangan motorik. Anak akan lincah bergerak kesana kemari saat bermain peran. Bermain peran adalah permainan yang sangat aktif, melibatkan seluruh anggota tubuh dan indera mereka.

Menurut *Vygotsky*(dalam Gunarti Winda, 2010:10.11)bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu:

- a. Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda;
- b. Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Menurut (Gunarti Winda, 2010:10.11) Bermain peran memiliki makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena mampu:

- a. Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak;
- b. Menggali kreativitas anak;
- c. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak;
- d. Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu;
- e. Menggali perasaan anak.

Tujuan bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Anak mampu mengeksplorasi perasaan-perasaan.
- b. Memperoleh wawasan tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- c. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- d. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atau inisiatif anak.
- e. Melatih daya tangkap, konsentrasi, dan membuat kesimpulan.
- f. Membantu pengembangan kognitif dan fantasi.
- g. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan atau berbicara lancar
- h. Membangun sikap positif dalam diri anak.
- i. Membangun pemikiran yang analitis dan kritis.
- j. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi atau miniatur kehidupan. (Gunarti Winda, 2010:10.12)

### 2.3.3. Kelebihan dan Kelemahan Metode Bermain Peran

Disamping manfaat dan tujuan bermain peran, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan metode bermain peran, yaitu sebagai berikut:

1. Kelebihan metode bermain peran:
  - a. Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri;
  - b. Anak memperoleh umpan balik yang tepat;
  - c. Memungkinkan siswa mempraktikkan keterampilan berkomunikasi;
  - d. Sangat menarik minat dan antusiasme anak;
  - e. Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan;
  - f. Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analitis;
  - g. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.

## 2. Kelemahan metode bermain peran:

- a. Perlu dibangun imajinasi yang sama antara guru dan anak;
- b. Sulit menghadirkan situasi penting seperti yang sebenarnya, misalnya suara hiruk pikuk pasar, air terjun, ributnya suara kemacetan lalu lintas, tanpa bantuan pendukung, misalnya rekaman suara (dubbing);
- c. Jalan cerita biasanya berlangsung singkat, dan karena memungkinkan tidak adanya jalan cerita yang berkesinambungan adegan demi adegan dapat terpotong-potong sehingga tidak integral menampakkan suatu jalan cerita yang utuh. Hal ini karena metode bermain peran yang lebih menekankan pada imajinasi, kreativitas, inisiatif dan spontanitas dari anak sendiri.

Kelemahan-kelemahan tersebut dapat diatasi dengan perencanaan yang matang. Guru berperan penting dalam metode ini, namun tentunya letak keberhasilan utama terletak pada peran anak dalam membangun simulasi yang baik.

Menurut Pamela A. Coughlin (dalam Gunarti Winda, 2010:10.37) bermain peran berdampak pada beberapa aspek perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

- a. Perkembangan sosial  
Dengan metode bermain peran, anak saling memberikan kontribusinya satu sama lain. Anak menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami arti berhubungan sosial, dan bekerja sama untuk mendukung perkembangan sosial
- b. Perkembangan emosional  
Dengan memainkan suatu peranan akan tumbuh rasa percaya diri anak, mengenal bentuk-bentuk emosi seperti berharap, takut, dan marah. Anak menghayati perasaan dirinya dan orang lain, menghargai jasa sesama, mengenal kekuatan dan kelemahan dirinya.
- c. Perkembangan intelektual  
Anak belajar untuk membuat hubungan-hubungan, mengorganisasi informasi, memahami pola, menguji idenya melalui proses coba ralat atau eksperimen (percobaan), memformulasi dan menentukan rencana. Kegiatan dalam hal-hal tersebut dapat mengembangkan konsep sains dan matematika. Bermain peran mendukung perkembangan intelektual, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis.

Menurut Gunarti Winda, (2010:10.37) bermain peran dapat mengembangkan hal-hal sebagai berikut:

- a. Perkembangan bahasa  
Anak berlatih menggunakan bahasa ekspresif (berbicara) dan bahasa reseptif (mendengarkan), berkomunikasi dan berbicara lancar, mengenal kosa kata, mendukung kesiapan membaca dalam bermain peran. Hal-hal tersebut dapat membantu perkembangan bahasa.
- b. Seni  
Kegiatan bermain peran terdiri dari nyanyian-nyanyian, musik latar, rekaman dan bunyi dari alat musik yang dimainkan. Hal ini menumbuhkan minat anak pada seni musik. Kegiatan ini juga membawa kesenangan sendiri bagi anak, sehingga menumbuhkan minatnya pada seni peran.
- c. Perkembangan fisik  
Kegiatan bermain peran mendukung perkembangan motorik kasar, misalnya anak harus melompat, berlari, berputar dan motorik halus, misalnya mengancingkan baju boneka, memasang sesuatu, dan membedong boneka bayi.
- d. Moral agama  
Moral agama merupakan nilai-nilai dan pesan yang tercermin dalam kegiatan bermain peran. Misalnya, saling menyayangi antarsesama makhluk Tuhan, berbakti kepada orang tua, dan bersikap jujur. Hal ini tergantung tema atau ide cerita yang ditampilkan dalam bermain peran.

#### **2.4 Penerapan Media Boneka Wayang Dalam Pembelajaran Bermain Peran**

Penerapan metode bermain peran dalam kegiatan pembelajaran perlu direncanakan terlebih dahulu agar dapat mencapai tujuan dan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Guru perlu merancang dan menetapkan prosedur, yaitu merumuskan tujuan dan tema, menentukan teknik atau bentuk bermain peran, menyiapkan alat dan media, menetapkan langkah-langkah kegiatan dan melakukan penilaian.

##### **2.4.1 Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran**

1. Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak).
2. Buatlah rencana/skenario/naskah jalan cerita.

3. Buatlah skenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak (keaksaraan, matematis, sains terpadu, sosial, dan kesehatan).
4. Sediakan media, alat, dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
5. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
6. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang diminati.
7. Guru memilih siswa yang sekiranya dapat melaksanakan peran jika bermain peran dilakukan untuk pertama kalinya.
8. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran).
9. Guru memberikan kesempatan pada anak untuk merancang jalan cerita dan akhir cerita dalam diskusi perencanaan.
10. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
11. Anak bermain peran.
12. Akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
13. Khusus sentra drama, buatlah pra-rencana dan atur tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu.
14. Aturlah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita. (Gunarti Winda, 2010:10.52)

#### 2.4.2 Kegiatan Bermain Peran

- a. Kemampuan yang diharapkan dapat dicapai:  
Berbicara lancar dengan kalimat sederhana dan keterampilan sosial meningkat
- b. Metode/teknik  
Bermain peran
- c. Langkah-langkah pelaksanaan:
  1. Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk bermain peran.

2. Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam bermain peran dengan menggunakan media.
3. Guru menyiapkan kertas undian yang berisi nama pahlawan dan peran yang akan dimainkan anak.
4. Anak-anak maju ke depan kelas dan mengambil kertas undian secara acak.
5. Anak-anak memilih peralatan untuk bermain.
6. Anak-anak memainkan perannya dengan cara dan percakapannya sendiri.
7. Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bermain peran dan berbicara dengan teman-temannya.
8. Guru melakukan evaluasi.

Dalam melakukan kegiatan evaluasi, guru meminta anak secara individu maju ke depan kelas untuk bermain peran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan keterampilan sosial anak secara individu. Diharapkan dengan menggunakan media panggung boneka dalam pembelajaran, keterampilan sosial anak meningkat, juga anak berani dalam bertanya, menjawab pertanyaan dan mengungkapkan pendapatnya.

### 2.4.3. Tahap-tahap Bermain Peran

Tabel 2.1 Tahap-tahap Pengembangan

No	Kategori	Uraian	Contoh
1.	Awal pura-pura	Anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura, tetapi belum ada bukti bahwa dia bermain pura-pura	Anak sekilas menyentuh telepon ke telinga, sekilas menempelkan botol ke mulut boneka
2.	Pura-pura dengan dirinya	Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan pada dirinya sendiri dimana pura-pura terlihat jelas	Anak mengangkat cangkir ke bibir, menyentuh cangkir membuat suara sedang minum
3.	Pura-pura dengan yang lain	Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak kepada yang lainnya; perilaku pura-pura tentang orang lain	Anak memberi makan boneka dengan botol bayi mainan; mendorong truk diatas lantai dan membuat kegaduhan
4.	Pengganti	Anak menggunakan objek seadanya dengan cara yang kreatif, atau menggunakan objek dengan cara yang berbeda dari biasanya.	Anak meletakkan sepotong <i>play dough</i> dalam piring dan menyebutnya sebagai kue
5.	Pura-pura dengan objek atau orang	Anak pura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau binatang itu ada	Anak menuang teko kosong ke cangkir dan berkata "kopi"
6.	Agen aktif	Anak menghidupkan mainan yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif dalam kegiatan pura-pura	Anak melompat-lompatkan binatang mainan dengan satu kaki melewati karpet seolah-olah binatang itu sedang berlari
7.	Urutan yang belum berbentuk cerita	Anak mengulang-ulang satu tindakan atau adegan kepada beberapa orang	Anak memberi ibu secangkir minuman kemudian memberikan bonekanya secangkir minuman
8.	Urutan cerita	Anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam bermain peran	Anak mengaduk cangkir, minum dari cangkir, dan berkata "mmm, rasanya enak"
9.	Perencanaan	Anak terlibat dalam bermain peran dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu	Anak berkata bahwa dia akan memberi makan bayi sebelum meletakkan botol minum bayi ke mulut boneka

(Gunarti Winda, 2010:10.12)

## 2.5 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui bermain peran dapat dilihat dari beberapa penelitian sebelumnya sebagai berikut.

Bito'ati Ririn (2014) menyimpulkan bahwa pada siklus 1 keterampilan sosial anak berkembang mencapai 63%, 20 anak perkembangan sosialnya menunjukkan kategori perkembangannya sesuai harapan, tetapi untuk mendapatkan perilaku sosial anak yang lebih konsisten penelitian dilanjutkan ke tahap siklus II dan hasilnya mencapai 83% atau 16 anak keterampilan sosialnya berkembang sangat baik, dan 4 perkembangan sosialnya berkembang sesuai harapan. Hasil dari rata-rata presentase pada setiap siklus mengalami peningkatan.

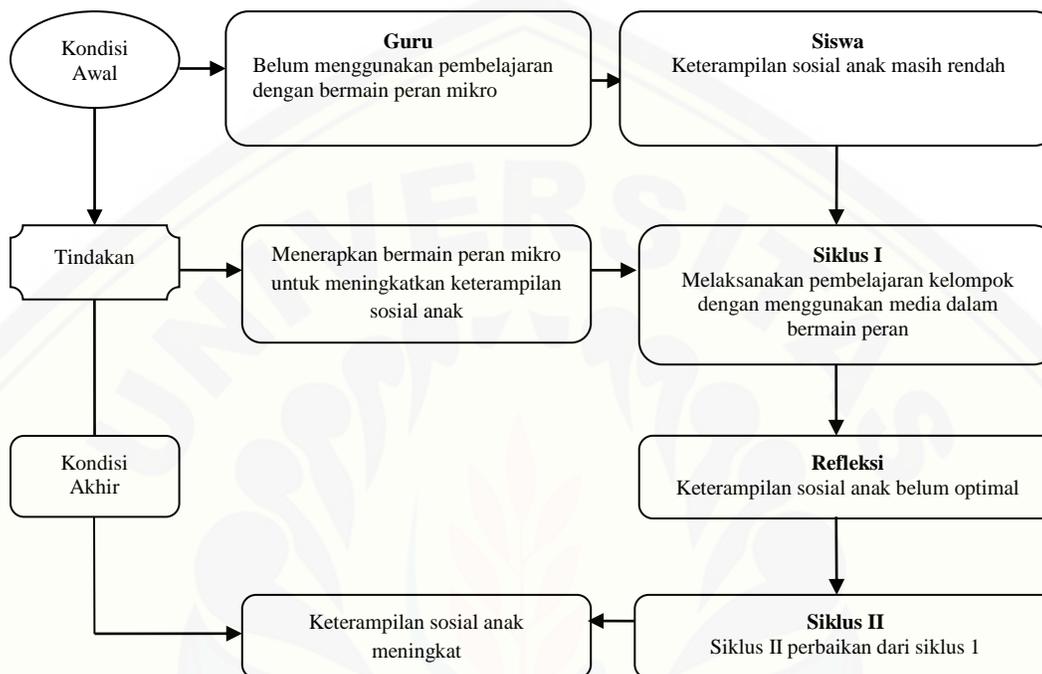
Ainiyah'Sus (2014) menyatakan bahwa, pada tahap siklus 1 kondisi awal anak yang mencapai kriteria belum berkembang dari 15 anak atau 63% menjadi tidak ada, anak yang mencapai kriteria mulai berkembang dari 5 anak atau 21% menjadi 9 anak atau 37%, anak yang mencapai kriteria berkembang sesuai harapan dari 3 anak atau 12% menjadi 10 anak atau 42%, anak yang mencapai kriteria berkembang sangat baik 1 anak atau 4% menjadi 5 anak atau 21%. Pada tahap siklus II peningkatan keterampilan sosial anak berada pada kriteria berkembang sangat baik. Jumlah anak yang keterampilan sosialnya mencapai kriteria berkembang sangat baik pada kondisi awal adalah 4 anak atau 17% meningkat menjadi 23 anak atau 96%.

Herlisusanti Meylia (2013) menyimpulkan bahwa kecerdasan sosial anak meningkat sebesar 25% dari kondisi awal dengan data 4 anak mendapat nilai baik 50%, 2 anak mendapat nilai cukup 25% dan 2 anak yang mendapat nilai kurang 25%. Peningkatan dari siklus 1 ke siklus II sangat baik. Pra siklus anak yang mempunyai nilai baik sebesar 25% yang meningkat sebesar 25% pada siklus II menjadi 50% anak yang mempunyai nilai baik, dan meningkat 26% pada siklus II menjadi 76%.

Menurut hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa adanya peningkatan keterampilan sosial dari tahap siklus 1 ke tahap siklus II dan menunjukkan bahwa permainan yang menarik dapat membuat anak akan semakin bersemangat dalam menerima materi. Bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak.

## 2.6 Kerangka Berpikir

Kerangka berfikir dalam penelitian yang akan dilakukan dapat dilihat dalam bangun kerangka penelitian pada gambar sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka berpikir

Keterangan dari bagan kerangka berfikir adalah sebagai berikut: Berdasarkan permasalahan diatas guru belum menerapkan pembelajaran bermain peran mikro dengan menggunakan media boneka wayang, sehingga anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi terutama bersosialisasi dengan teman sebayanya dan rasa percaya diri anak kurang optimal di TK Dharma Indria 1 Patrang. Solusi tersebut digunakan agar dapat mengajarkan siswa untuk berempati dan memahami suatu hal, mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran, dan dapat meningkatkan minat siswa. Solusi dari permasalahan tersebut, Pertama dilakukan observasi di kelas B, khususnya pada keterampilan sosial anak yang masih rendah, setelah diketahui penyebab rendahnya kemudian dilakukan hasil wawancara dan mencari solusi untuk

mengatasi permasalahan tersebut. Setelah dicari solusinya kemudian telah ditemukan solusi yaitu dengan cara media boneka dalam bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang.

Media boneka wayang dipilih untuk meningkatkan keterampilan sosial anak karena dengan menggunakan media tersebut mampu menarik minat anak dan memudahkan anak untuk bebas mengekspresikan dirinya dan berinteraksi dengan teman-temannya. Bermain peran ini dilakukan secara berkelompok memainkan peran dengan menggunakan media boneka wayang, agar anak bisa bekerjasama dengan temannya dan meningkatkan keterampilan sosialnya. Tahap selanjutnya yaitu tindakan yang disusun dalam perencanaan. Sebelum bermain peran dimulai, guru menentukan tema terlebih dahulu yang akan digunakan dalam pembelajaran. Kegiatan yang akan dilakukan yaitu memerankan boneka wayang sesuai karakter tokoh yang sudah ditentukan. Tahap selanjutnya yaitu observasi tentang pelaksanaan tindakan dan hasil peningkatan keterampilan sosial anak dari siklus 1. Tahap selanjutnya yaitu siklus II, tahap ini dilakukan jika pada tindakan tahap siklus 1 belum mencapai target atau perkembangannya masih belum optimal.

### **2.7 Hipotesis**

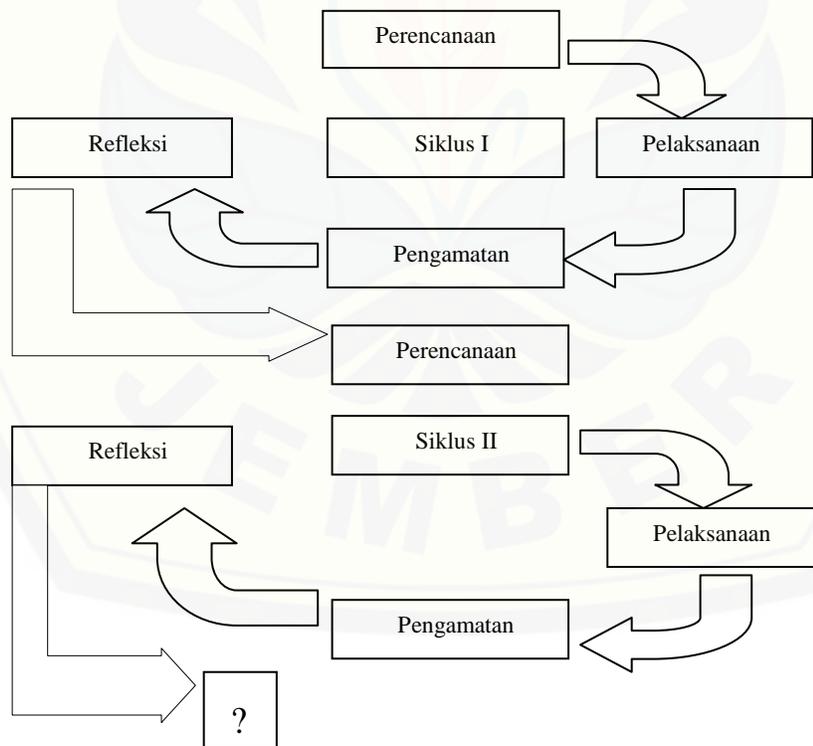
Jika guru menerapkan bermain peran, maka keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember akan meningkat.

**BAB 3. METODE PENELITIAN**

**3.1 Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara umum Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) (Masyhud. 2012:156). Penelitian tindakan kelas juga dapat diartikan lebih sempit sehingga diganti dengan penelitian tindakan dan agar dapat dilaksanakan oleh semua orang bukan hanya oleh guru (Arikunto, 2010:128). Penelitian tindakan kelas dilakukan di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember pada anak kelompok B tahun pelajaran 2015/2016.

Di dalam penelitian ini menggunakan PTK jenis spiral dengan 2 siklus. Masing-masing siklus ada tiga tahapan, yaitu : persiapan tindakan, pelaksanaan tindakan, analisis dan refleksi.



Gambar 3.1 Model penelitian tindakan kelas oleh Arikunto (Sumber: Suyadi, 2013)

Siklus 1 merupakan hasil jika kemampuan anak belum meningkat maka kemudian dilakukan analisis dan refleksi apa penyebab tidak berhasilnya tindakan. Kemudian disusun ulang perencanaan pada siklus 2 dan memperbaiki kekurangan pada siklus 1.

### 3.2 Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian adalah lokasi yang menjadi sasaran kegiatan pelaksanaan penelitian. Pemilihan penentuan daerah penelitian ini menggunakan metode *purposive sampling* artinya peneliti memiliki tujuan atau pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya. Teknik ini biasanya digunakan karena beberapa pertimbangan, karena alasan keterbatasan waktu, biaya, dan tenaga sehingga tidak dapat dilakukan pengambilan sampel besar dan jauh atau memiliki tujuan khusus lainnya. (Masyhud, 2012:73).

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Indria 1 Jl. Jeruk no.10 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Penelitian ini dilaksanakan di TK tersebut karena melakukan magang PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) selama 3 bulan dan pada saat kegiatan PPL telah ditemukan suatu masalah dalam TK tersebut, sehingga mencari solusi yang tepat. Adapun beberapa pertimbangan dilakukan penelitian pada kelompok B TK Dharma Indria adalah:

- a. Belum adanya penelitian dengan judul dan permasalahan yang sama di kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang
- b. Kesiediaan TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember untuk dijadikan sebagai tempat penelitian
- c. Mengetahui situasi dan kondisi daerah penelitian yang strategis sehingga mampu memudahkan untuk melakukan penelitian di daerah TK tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada Semester Genap Tahun Pelajaran 2015/2016 pada TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Waktu yang dibutuhkan dalam melaksanakan penelitian adalah 3 hari, dengan rincian

pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 1, pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan 2, dan pelaksanaan tindakan siklus II.

### **3.3 Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan jumlah 30 anak yang terdiri dari 15 anak perempuan dan 15 anak laki-laki.

### **3.4 Data dan Sumber Data**

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini diperoleh dari (1) hasil observasi yang dilaksanakan selama proses pembelajaran sedang berlangsung, (2) hasil wawancara dengan guru kelas setelah proses pembelajaran selesai dengan menggunakan metode tanya jawab berbantu media yang digunakan dalam bermain peran, (3) hasil kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial, (4) hasil tanya jawab saat pembelajaran, (5) hasil dokumentasi saat pembelajaran sedang berlangsung.

Sumber data dalam penelitian ini adalah seluruh anak dan guru serta komponen lainnya di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 sebelum dan sesudah diterapkan bermain peran.

### **3.5 Definisi operasional**

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati (diobservasi). Konsep yang dapat diamati ini penting, karena hal yang dapat diamati membuka kemungkinan bagi orang lain untuk melakukan hal yang serupa (Masyhud. 2012:35).

#### **3.5.1 Keterampilan Sosial**

Keterampilan sosial merupakan kemampuan anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi, kerjasama, percaya diri, dan mandiri.

### 3.5.2 Bermain Peran

Bermain peran merupakan suatu permainan dimana orang-orang yang terlibat di dalamnya berperan menjadi orang lain dan memainkan suatu peran yang telah di pilih yang dapat mengembangkan daya khayal, melatih penghayatan anak terhadap peran, menggali perasaan, melatih motorik kasar anak untuk bergerak, dan menggali kreativitas anak kelompok B TK Dharma Indira 1.

## 3.6 Prosedur penelitian

Prosedur penelitian ini diwujudkan dalam bentuk tahapan-tahapan siklus yang berkesinambungan dan berkelanjutan, dimana setiap siklus terdiri dari 4 tahapan langkah yang secara garis besar adalah:

- a. Membuat perencanaan tindakan perbaikan
- b. Implementasi atau pelaksanaan tindakan yang telah direncanakan
- c. Melakukan observasi atau pengamatan atas tindakan perbaikan yang dilakukan
- d. Melakukan refleksi, termasuk di dalamnya analisis, interpretasi dan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan. (Elfanany Burhan, 2013:60).

Siklus II bertujuan untuk memperbaiki siklus 1 jika dalam pelaksanaan siklus 1 keterampilan sosial anak belum meningkat, apabila siklus 1 sudah meningkat maka siklus II sebagai pemantapan.

### 3.6.1 Pra Siklus

Pra siklus ini dilakukan sebelum siklus 1. Kegiatan yang dilaksanakan dalam pra siklus ini adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi.

- a. Wawancara

Dilakukan kepada guru kelompok B TK Dharma Indria 1 terhadap prsoses pembelajaran keterampilan sosial dalam bermain peran

- b. Observasi

Dilakukan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung untuk mengetahui seberapa besar tingkat keterampilan sosial anak

c. Dokumentasi

Dilakukan untuk memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian yang berupa daftar nama anak kelompok B, daftar nama guru TK Dharma Indria 1 Patrang, profil sekolah TK Dharma Indria 1 Patrang, dan daftar hasil proses pembelajaran.

Berdasarkan tahap pra siklus ini ditemukan permasalahan di kelompok B yaitu keterampilan sosial anak masih rendah. Perlu adanya sebuah tindakan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas hasil belajar anak khususnya keterampilan sosial. Tindakan yang dilakukan oleh peneliti dalam mengatasi hal tersebut adalah dengan menggunakan pemilihan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

### 3.6.2 Perencanaan Siklus 1

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

1. Menyusun rencana kegiatan harian sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran.
2. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yaitu skenario/naskah, boneka wayang, dan perlengkapan lainnya yang akan diperankan dalam bermain peran
3. Praktek langsung dalam pembelajaran bermain peran
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa yang akan dilaksanakan pada siklus 1
5. Menentukan pengamat

b. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pada tahap ini merupakan pelaksanaan tindakan perbaikan dalam kegiatan pembelajaran sesuai dengan pendekatan yang di pilih dan dengan mengacu pada skenario pembelajaran yang telah di rencanakan. Ada dua langkah dalam pelaksanaan tindakan ini yaitu:

## 1. Pelaksanaan tindakan

### 1) Pembukaan

- a. Mengucapkan salam, berdoa, dan menanyakan kabar anak-anak

### 2) Inti

- a. Guru bercakap-cakap mengenai pembelajaran tema dan sub tema pada hari ini
- b. Guru menyediakan perlengkapan yang diperlukan dalam kegiatan
- c. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana kepada anak
- d. Anak-anak memainkan perannya
- e. Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bermain peran

### 3) Penutup

- a. Guru memberikan refleksi dan melakukan evaluasi
- b. Guru mengajak anak-anak bernyanyi bersama
- c. Membaca doa dan salam

## c. Observasi

Tahap pengamatan atau observasi ini dilaksanakan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan perbaikan di atas. Teknik pengamatan ini dilakukan dengan menggunakan format observasi terstruktur yaitu berupa tabel-tabel isian untuk setiap aspek pengamatan aktivitas anak dan hasil pembelajaran anak dari tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran aktivitas anak dan guru dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat diketahui kendala-kendala yang ada pada proses tindakan.

## d. Refleksi

Tahap ini merupakan evaluasi atas tindakan yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan untuk mengkaji keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara, dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir. Hasil refleksi dijadikan dasar untuk merencanakan tindakan siklus II.

### 3.6.3 Pelaksanaan Siklus II

Tahap ini meliputi tahapan langkah-langkah seperti pada siklus 1, tetapi berbeda bentuk dan sifat tindakan yang dilakukan. Siklus II ini merupakan perbaikan dan peningkatan dari siklus 1 dengan tahap mengacu pada hasil tindakan dan perbaikan pembelajaran yang ingin dicapai.

#### a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan yaitu:

1. Menyusun rencana kegiatan harian sesuai dengan tema dan sub tema pembelajaran sesuai pada hasil refleksi pada tahap siklus 1.
2. Menyiapkan media yang akan digunakan dalam pembelajaran yang akan diperankan dalam bermain peran
3. Praktek langsung dalam pembelajaran bermain peran
4. Menyiapkan lembar observasi kegiatan guru dan siswa yang akan dilaksanakan pada siklus II
5. Menentukan pengamat

#### b. Tindakan

##### 1. Pembukaan

- a) Mengucapkan salam, berdoa, dan menanyakan kabar anak-anak

##### 2. Inti

- a) Guru bercakap-cakap mengenai pembelajaran tema dan sub tema pada hari ini
- b) Guru menyediakan perlengkapan yang diperlukan dalam kegiatan
- c) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana kepada anak
- d) Anak-anak memainkan perannya
- e) Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bermain peran

##### 3. Penutup

- a) Guru memberikan refleksi dan melakukan evaluasi

- b) Guru mengajak anak-anak bernyanyi bersama
- c) Membaca doa dan salam

c. Observasi

Observasi atau pengamatan ini dilakukan terhadap aktivitas anak dan hasil pembelajaran anak dari tindakan pembelajaran yang telah dilaksanakan. Pengamatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran aktivitas anak dan guru dalam pembelajaran di kelas sehingga dapat diketahui kendala-kendala yang ada pada proses tindakan dari siklus 1. Tahap ini guru melakukan observasi sesuai dengan format yang sudah disiapkan dan mencatat semua yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung.

d. Refleksi

Refleksi merupakan upaya untuk mengkaji atau memikirkan apa dan mengapa dampak suatu tindakan terjadi di kelas. Refleksi dilakukan untuk mengkaji keberhasilan atau kegagalan dalam pencapaian tujuan sementara, dan untuk menentukan tindak lanjut dalam rangka mencapai tujuan akhir. Pelaksanaan siklus II merupakan perbaikan terhadap kekurangan pada siklus 1 untuk mencapai tujuan penelitian. Siklus II dilakukan jika pada tahap siklus 1 keterampilan sosial anak belum maksimal.

### 3.7 Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data merupakan faktor penting demi keberhasilan penelitian. Pengumpulan data merupakan tahap yang sangat menentukan dalam proses penelitian, karena kualitas data yang dikumpulkan dalam suatu kegiatan penelitian sangat menentukan kualitas hasil penelitian yang dilakukan (Masyhud. 2012:201). Hal ini berkaitan dengan bagaimana cara mengumpulkan data, sumbernya, dan apa alat yang digunakan. Metode menunjuk suatu cara sehingga dapat diperlihatkan penggunaannya melalui angket, pengamatan, tes, dokumentasi

dan sebagainya. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan wawancara.

### 3.7.1 Observasi

Menurut Masyhud. 2012:168 observasi diartikan sebagai upaya untuk merekam segala peristiwa dan kegiatan yang terjadi selama tindakan itu berlangsung dengan atau tanpa alat bantu. Observasi adalah kegiatan mengamati suatu objek dan kondisi di dalam kelas. Observasi ini dilakukan untuk mengamati secara langsung kegiatan pembelajaran anak di dalam kelas agar dapat melihat aktivitas dan perkembangan keterampilan anak secara langsung. Observasi ini dilakukan bertujuan untuk memperoleh data tentang keterampilan sosial dalam bermain peran anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember.

### 3.7.2 Metode Dokumentasi

Menurut Elfanany Burhan (2013:91) metode dokumentasi adalah usaha mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, legger, agenda, dan sebagainya. Dokumentasi ini bertujuan untuk memperoleh data hasil pembelajaran anak, nama anak, profil sekolah, pengambilan gambar anak dan guru pada saat proses pembelajaran. Dokumentasi tertulis diperoleh dari kepala sekolah dan guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang. Dokumentasi ini sangat penting dan diperlukan karena untuk mendukung hasil observasi dan wawancara.

### 3.7.3 Metode Wawancara

Menurut Hopkins 1993 (dalam Wiriaatmadja Rochiati. 2005:117) wawancara adalah suatu cara untuk mengetahui situasi tertentu di dalam kelas dilihat dari sudut pandang yang lain. Orang-orang yang diwawancarai yaitu siswa, kepala sekolah, beberapa teman sejawat, dan orangtua siswa. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan informasi tentang kendala-kendala yang ada di kelas pada saat proses

pembelajaran. Hasil wawancara ini diharapkan dapat mengetahui peningkatan keterampilan sosial anak kelompok B TK Dharman Indria 1 Patrang.

### 3.8 Analisis Data

Analisis data penelitian merupakan langkah yang sangat penting dan kritis dalam suatu kegiatan penelitian. Teknik analisis data adalah cara yang tepat untuk mengetahui dan memperoleh data yang tepat dan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Analisis data penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kualitatif dan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian dilakukan dengan menghubungkan dua variabel dan menjelaskan secara detail indikatornya dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

#### 3.8.1 Analisis Data Deskriptif Kualitatif

Analisis data deskriptif kualitatif memberikan gambaran kualitas atau mutu dari hasil tindakan yang dilakukan. Analisis ini dilakukan bukan sekedar menunjukkan jumlah angka-angka, tetapi angka-angka tersebut telah menunjukkan makna atau sebagai simbol kualitas dari hasil tindakan yang dilakukan. Analisis data deskriptif kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang bersala dari wawancara, observasi, tes lisan, dan dokumentasi.

#### 3.8.2 Analisis Data Deskriptif Kuantitatif

Analisis data deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil pengukuran indikator pencapaian menganalisis hasil tes lisan anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016 yang dilaksanakan pada tindakan pendahuluan dan tindakan siklus 1 dan siklus II.

Langkah-langkah analisis data deskriptif kuantitatif dan kualitatif yang berupa tes lisan adalah sebagai berikut.

- a. Hasil belajar anak tentang keterampilan sosial melalui bermain peran di beri nilai dengan pedoman sebagai berikut.

Tabel 3.2 Kriteria Penilaian Keterampilan Sosial Anak

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Mampu bersosialisasi	1	Kemampuan dalam bekerjasama belum baik
	2	Kemampuan dalam bekerjasama kurang baik
	3	Kemampuan dalam bekerjasama cukup baik
	4	Kemampuan dalam bekerjasama sudah baik
Mampu berkomunikasi	1	Kemampuan bercerita anak belum lancar
	2	Kemampuan bercerita anak kurang lancar
	3	Kemampuan bercerita anak cukup lancar
	4	Kemampuan bercerita anak sudah lancar
Menaati peraturan yang disepakati	1	Kemampuan menaati aturan permainan belum baik
	2	Kemampuan menaati peraturan permainan kurang baik
	3	Kemampuan menaati peraturan permainan cukup baik
	4	Kemampuan menaati peraturan permainan sudah baik
Percaya diri	1	Keberanian di depan kelas belum baik
	2	Keberanian di depan kelas kurang baik
	3	Keberanian di depan kelas cukup baik
	4	Keberanian di depan kelas sudah baik

Tabel 3.3 Kriteria Penilaian Bermain Peran

Indikator Penilaian	Skor	Kriteria Penilaian
Kemampuan ekspresi anak sesuai dengan peran yang dimainkan	1	Kemampuan ekspresi dalam bermain peran belum baik
	2	Kemampuan ekspresi dalam bermain peran kurang baik
	3	Kemampuan ekspresi dalam bermain peran cukup baik
	4	Kemampuan ekspresi dalam bermain peran sudah baik
Kemampuan artikulasi jelas	1	Kemampuan berbicara anak belum lancar
	2	Kemampuan berbicara anak kurang lancar
	3	Kemampuan berbicara anak cukup lancar
	4	Kemampuan berbicara anak sudah lancar
Kemampuan menganalisis masalah	1	Kemampuan memecahkan masalah belum baik
	2	Kemampuan memecahkan masalah kurang baik
	3	Kemampuan memecahkan masalah cukup baik
	4	Kemampuan memecahkan masalah sudah baik

- b. Data yang diperoleh melalui tes analisis deskriptif kuantitatif dianalisis kembali untuk mengetahui tingkat keberhasilan pembelajaran dalam keterampilan sosial anak melalui bermain peran di kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember. Analisis data tersebut menggunakan rumus sebagai berikut:

Keberhasilan dari proses peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran. Rumus mengukur keberhasilan peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran secara individu:

$$P_i = \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$$

Keterangan :

$P_i$ : Prestasi Individu

$srt$  : Skor riil tercapai individu

$si$  : Skor Ideal yang dapat dicapai individu

100: Konstanta

Untuk mengetahui nilai rata-rata anak secara klasikal digunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

$M$  = Mean

$X$  = nilai

$N$  = banyak anak

(Sumber: Magsun, dkk, 1992)

Untuk mengetahui persentase ketuntasan anak dalam pembelajaran dapat digunakan rumus frekuensi relatif sebagai berikut:

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

keterangan:

$fr$  = frekuensi relatif

$f$  = frekuensi yang didapatkan

$ft$  = frekuensi total

100% = konstanta

(Sumber: Magsun, dkk, 1992)

Berikut adalah kriteria penilaian perkembangan sosial emosional dengan menggunakan persentase, baik secara individual maupun kelompok kelas.

Tabel 3.4 Kriteria Penilaian

Kategori Keaktifan	Skor
Sangat aktif	81-100
Aktif	61-80
Cukup Aktif	41-60
Kurang Aktif	21-40
Sangat Kurang Aktif	0-20

(Sumber: Masyhud, 2014)

Keberhasilan dari proses pembelajaran keterampilan sosial anak melalui bermain peran ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak.

- a. Apabila nilai tes yang diperoleh anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 secara individu mencapai  $\geq 70$ , maka anak tersebut dapat dikatakan tuntas dan mengalami peningkatan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran; dan
- b. Apabila nilai tes yang diperoleh suatu kelas mencapai  $\geq 70$ , maka pembelajaran di kelas dapat dikatakan berhasil. Artinya kegiatan bermain peran dalam pembelajaran kelompok B TK Dhrama Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan keterampilan sosial.

## BAB 5. PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut.

- 5.1.1 Penerapan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak pada siklus I dilakukan dengan cara menjelaskan materi, tanya jawab, pemberian tugas, dan evaluasi. Pada siklus II ditekankan pada kegiatan bermain peran yang melibatkan anak secara langsung tanpa menggunakan boneka wayang agar anak lebih percaya diri dan mampu bersosialisasi dengan baik.
- 5.1.2 Melalui penerapan kegiatan bermain peran, keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016 mengalami peningkatan. Nilai rata-rata hasil belajar anak yaitu pada prasiklus sebesar 60,8, siklus I sebesar 63,3 dan pada siklus II sebesar 82,5.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka dapat diberikan saran-saran sebagai berikut.

- 5.2.1 bagi guru
  - a. Hendaknya guru menerapkan kegiatan kelompok yang menarik dan bervariasi pada anak kelompok B dalam pembelajaran, karena berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa dengan menggunakan kegiatan pembelajaran bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.
  - b. Hendaknya guru lebih kreatif dalam pembelajaran terutama tentang pembelajaran bermain peran.

5.2.2 bagi kepala sekolah

- a. Hendaknya menyarankan guru untuk menerapkan kegiatan bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.
- b. Hendaknya membuat kebijakan untuk memfasilitasi guru dalam melakukan kegiatan bermain peran yang variatif.

5.2.3 bagi peneliti lain

- a. Hendaknya menjadikan penelitian sebagai acuan dalam melaksanakan penelitian yang sejenis, terutama pada penelitian tentang bermain peran.
- b. Hendaknya dapat dijadikan referensi untuk melakukan penelitian yang sejenis, guna menambah wawasan dan meningkatkan keterampilan sosial melalui bermain peran.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Adistyasari Ria. 2013. “*Meningkatkan Keterampilan Sosial dan Kerjasama Anak dalam Bermain Angin Puyuh*” Jurnal: Semarang
- Ainiyah’Sus. 2014. “*Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 3-4 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran*”.Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Anai, Malibo. 2013. *Pengertian Keterampilan Sosial*. <http://www.google.co.id/search?q=Pengertian+Keterampilan+Sosial/>[diunduh pada tanggal 25 januari 2016]
- Artiwi Nanda Putri. 2014. *Keterampilan Sosial*. Skripsi. Jember: Universitas Jember
- Biti’ati Ririn. 2014. “*Pengembangan Keterampilan Sosial Melalui Permainan Semut Guyub*”. Jurnal: Sidoharjo Sragen
- Christiana Hari Soetjningsih, 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Elfanny, Burhan. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska
- Gunarti Winda. Dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Gunarti, Winda. dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Herlisusanti Meylia. 2013. ”*Upaya Meningkatkan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak Melalui Bermain Peran*”. Skripsi: Semarang
- Jatmika Yusep Nur. 2012. *Ragam Aktivitas Harian Untuk Playgroup*. Banguntapan Jogjakarta: Diva Press
- Kertamuda Miftahul Achyar. 2015. *Strategi Sukses Membentuk Karakter Emas pada Anak Sejak Usia Dini*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo
- Masyhud, S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)

- Masyhud, S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan: Penuntun Teori dan Praktik Penelitian bagi Calon Guru, Guru, dan Praktisi Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Montolalu, B.E.F. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Montolalu, B.E.F. 2011. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Mutiah Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Prenada Media Group
- Nugraha Ali. 2011. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Soetjiningsih Christina Hari. 2012. *Perkembangan Anak Sejak Pembuahan Sampai Dengan Kanak-Kanak Akhir*. Jakarta: Prenada Media Group
- Sudarsih Wati. 2011. "Pengertian Keterampilan Sosial". Jurnal: Universitas Pendidikan Indonesia
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Wiriaatmadja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Lampiran A. Matrik Penelitian

MATRIK PENELITIAN

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
Peningkatan Keterampilan Sosial Pada Anak Kelompok B Melalui Bermain Peran di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016	<p>1. Bagaimanakah penerapan kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016?</p> <p>2. Bagaimanakah meningkatkan keterampilan sosial pada anak kelompok B melalui bermain peran di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember</p>	<p>1. Peningkatan keterampilan sosial</p> <p>2. Bermain peran</p>	<p>Keterampilan Sosial:</p> <p>a. Mampu bersosialisasi</p> <p>b. Mampu berkomunikasi</p> <p>c. Menaati peraturan yang disepakati</p> <p>d. Percaya diri</p> <p>Bermain Peran:</p> <p>a. Ekspresi anak sesuai dengan peran yang dimainkan</p> <p>b. Suara anak lantang</p> <p>c. Artikulasi jelas</p> <p>d. Mampu menganalisis masalah</p> <p>e. Mengambil kesimpulan dalam waktu singkat</p>	<p>a. Subjek penelitian: siswa kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember</p> <p>b. Informan penelitian: kepala sekolah, guru dan siswa kelompok B</p> <p>c. Literatur yang relevan</p> <p>d. Dokumen</p>	<p>1. Penentuan daerah penelitian: TK Dharma Indria 1 Patrang</p> <p>2. Metode pengumpulan data:</p> <p>a. Observasi</p> <p>b. Wawancara</p> <p>c. Dokumentasi</p> <p>3. Analisis data:</p> <p>a. Deskriptif Kualitatif</p> <p>b. Deskriptif Kuantitatif</p> <p>a) Nilai individu</p> <p>Rumus:</p> $Pi: \frac{\sum srt}{\sum si} \times 100$ <p>Ket :</p> <p>Pi : Prestasi Individu</p> <p>Srt : Skor riil tercapai</p> <p>Si: Skor ideal yang dapat dicapai individu</p> <p>100 : Konstanta</p> <p>(Sumber: Masyhud, 2014)</p> <p>b) Persentase ketuntasan belajar anak:</p> $fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$ <p>keterangan:</p> <p>fr = frekuensi relatif</p> <p>f = frekuensi yang didapatkan</p>	Jika diterapkan bermain peran, maka keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember akan meningkat

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metode Penelitian	Hipotesis
	tahun pelajaran 2015/2016?				<p>ft = frekuensi total (Sumber: Magsun, dkk, 1992)</p> <p>a) Nilai rata-rata kelas Rumus: <math display="block">M = \frac{\sum x}{\sum N}</math></p> <p>Keterangan: M = Mean X = nilai N = banyak anak</p> <p>(Sumber: Magsun, dkk, 1992)</p>	

## Lampiran B. Pedoman Pengumpulan Data

### B.1 Pedoman Observasi

Tabel B.1.1 Pedoman Observasi (sebelum penelitian)

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Kegiatan anak selama mengikuti pembelajaran menggunakan metode yang biasa dilakukan guru kelas	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang
2.	Kegiatan guru selama pembelajaran di kelas	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang

Tabel B.1.2 Pedoman Observasi (setelah penelitian)

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Kegiatan anak selama mengikuti kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang
2.	Kegiatan guru selama kegiatan mengajar menggunakan metode bermain peran	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang

### B.2 Pedoman Wawancara

Tabel B.2.1 Pedoman Wawancara (sebelum penelitian)

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Metode pembelajaran yang biasa digunakan guru saat mengajar	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang
2.	Tanggapan guru terkait kegiatan anak terhadap metode pembelajaran yang	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
	biasa digunakan pada pembelajaran	
3.	Tanggapan guru terhadap keterampilan sosial anak	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang
4.	Tanggapan guru tentang metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang

Tabel B.2.2 Pedoman Wawancara (setelah penelitian)

No.	Data yang diperoleh	Sumber data
1.	Tanggapan guru mengenai kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang
2.	Tanggapan anak-anak tentang kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran	Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang
3.	Kendala yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran	Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang

### B.3 Pedoman Tes

Tabel B.3.1 Pedoman Tes

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Hasil tes keterampilan sosial anak setelah penerapan metode bermain peran	Dokumen

#### B.4 Pedoman Dokumen

Tabel B.4.1 Pedoman Dokumen (sebelum penelitian)

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Daftar nama anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang	Dokumen
2.	Daftar penilaian anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang selama pembelajaran sebelum diberikan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak	Dokumen

Tabel B.4.2 Pedoman Dokumen (setelah penelitian)

No.	Data yang diperoleh	Sumber Data
1.	Perkembangan keterampilan sosial anak melalui metode bermain peran	Dokumen
2.	Daftar penilaian anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang selama pembelajaran menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak	Dokumen

**LAMPIRAN C. PEDOMAN DAN HASIL OBSERVASI****C.1 Pedoman Observasi Kegiatan Guru****C.1a Pedoman Observasi Kegiatan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU**

Petunjuk pengisian: Berilah tanda cek (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak		
3.	Mengkondisikan anak		
4.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam		
5.	Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran		
6.	Memberikan apersepsi		
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran		
Kegiatan inti			
8.	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran		
9.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak		
10.	Guru memberikan tugas menggambar lampu lalu lintas		
11.	Guru memberikan tugas mewarnai gambar lampu lalu lintas dengan menggunakan teknik kontur		
12.	Guru memberikan tugas menebali tulisan yang ada dibawah gambar “lampu lalu lintas”		
Kegiatan penutup			
13.	Review kegiatan selama satu hari		
14.	Menyampaikan tema esok hari		
15.	Berdoa sesudah melakukan kegiatan pembelajaran		
<b>Jumlah</b>			

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (fr) =  $\frac{f}{f_t} \times 100\% = \dots\dots\dots$

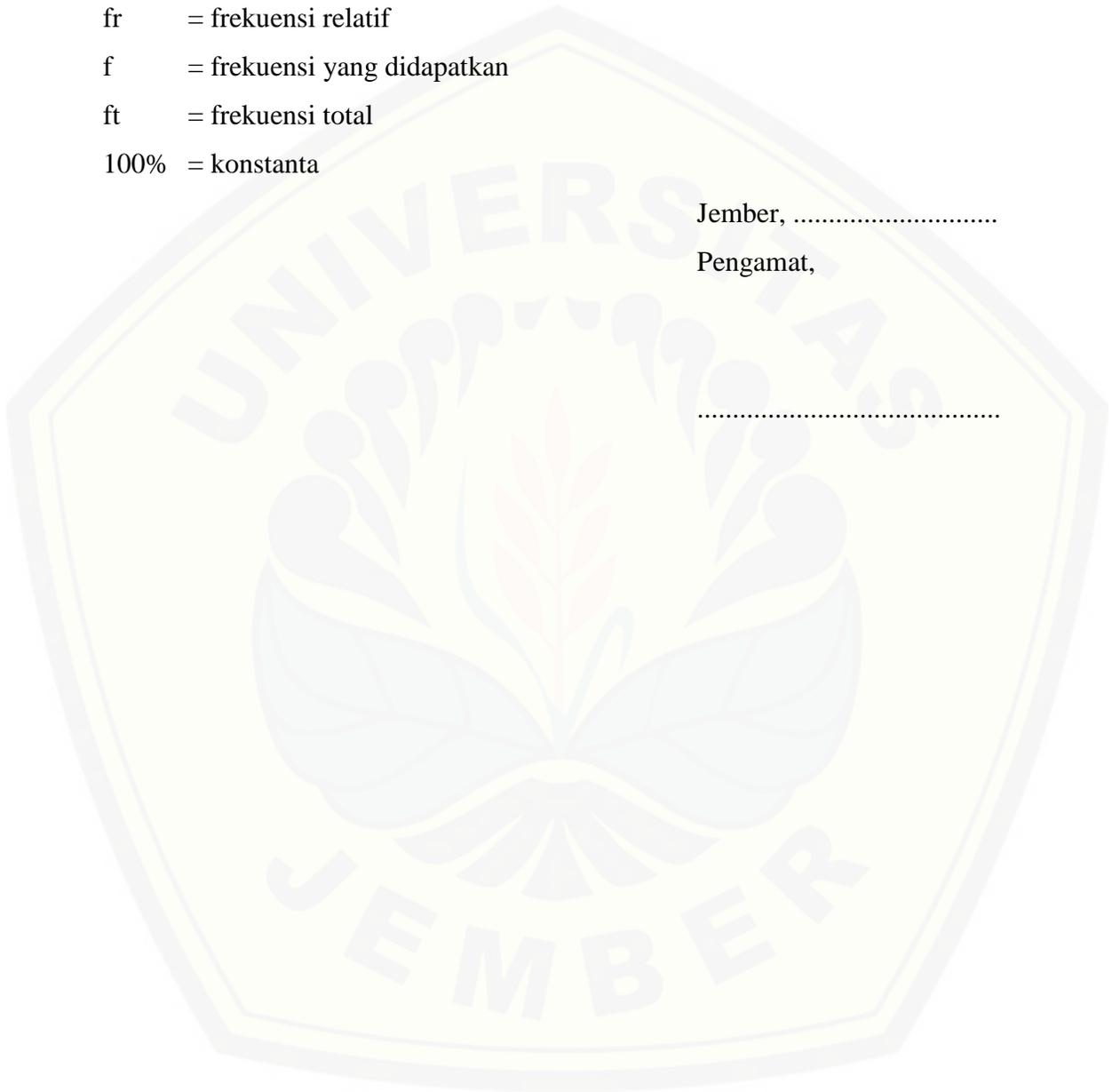
Keterangan:

- fr = frekuensi relatif
- f = frekuensi yang didapatkan
- ft = frekuensi total
- 100% = konstanta

Jember, .....

Pengamat,

.....



## C.1b Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus I

## LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Petunjuk pengisian: Berilah tanda cek (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria ‘ya’ jika aspek yang diamati muncul dan kriteria ‘tidak’ jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran		√
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak	√	
3.	Mengkondisikan anak	√	
4.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	√	
5.	Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran	√	
6.	Memberikan apersepsi	√	
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
8.	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	√	
9.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak	√	
10.	Guru memberikan tugas menggambar lampu lalu lintas	√	
11.	Guru memberikan tugas mewarnai gambar lampu lalu lintas dengan menggunakan teknik kontur	√	
12.	Guru memberikan tugas menebali tulisan yang ada dibawah gambar “lampu lalu lintas”	√	
Kegiatan penutup			
13.	Review kegiatan selama satu hari	√	
14.	Menyampaikan tema esok hari		√
15.	Berdoa sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	√	
<b>Jumlah</b>		13	2

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru ( $fr$ ) =  $\frac{f}{ft} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

$fr$  = frekuensi relatif

$f$  = frekuensi yang didapatkan

$ft$  = frekuensi total

100% = konstanta

Persentase yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Jawaban 'Ya' =  $\frac{13}{15} \times 100\% = 86,7\%$
2. Jawaban 'Tidak' =  $\frac{2}{15} \times 100\% = 13,3\%$

Kesimpulan:

Persentase kegiatan guru yang diperoleh yaitu 86,7%. Dari 15 kegiatan yang telah direncanakan, terdapat 13 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa guru belum melakukan kegiatan pembelajaran secara baik dan maksimal.

Jember, 6 April 2016

Pengamat,

Deasylia Ike A, S.Pd

## C.1c Hasil Observasi Kegiatan Guru Siklus II

## LEMBAR OBSERVASI KEGIATAN GURU

Petunjuk pengisian: Berilah tanda cek (√) pada kolom keterlaksanaan, untuk kriteria 'ya' jika aspek yang diamati muncul dan kriteria 'tidak' jika aspek yang diamati tidak muncul.

No	Aspek yang diamati	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
Pra Pembelajaran			
1.	Menyiapkan media pembelajaran	√	
Kegiatan awal			
2.	Mempersiapkan anak	√	
3.	Mengkondisikan anak	√	
4.	Membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam	√	
5.	Berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran	√	
6.	Memberikan apersepsi	√	
7.	Menyampaikan tujuan pembelajaran	√	
Kegiatan inti			
8.	Guru menjelaskan materi sesuai tema pembelajaran	√	
9.	Guru melakukan tanya jawab kepada anak	√	
10.	Guru memberikan contoh bermain peran kepada anak	√	
11.	Guru menjelaskan prosedur bermain peran	√	
12.	Guru membagi anak menjadi 3 kelompok	√	
13.	Guru memberikan tugas mewarnai kepada anak yang belum mendapat giliran bermain peran	√	
Kegiatan penutup			
13.	Review kegiatan selama satu hari	√	
14.	Menyampaikan tema esok hari	√	
15.	Berdoa sesudah melakukan kegiatan pembelajaran	√	
<b>Jumlah</b>		15	0

Persentase keterlaksanaan kegiatan guru (fr) =  $\frac{f}{ft} \times 100\% = \dots\dots\dots$

Keterangan:

fr = frekuensi relatif

f = frekuensi yang didapatkan

ft = frekuensi total

100% = konstanta

Persentase yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Jawaban 'Ya' =  $\frac{15}{15} \times 100\% = 100\%$

2. Jawaban 'Tidak' =  $\frac{0}{15} \times 100\% = 0\%$

Kesimpulan:

Persentase kegiatan guru yang diperoleh yaitu 100%. Dari 15 kegiatan yang telah direncanakan, terdapat 15 kegiatan yang sudah dilaksanakan oleh guru. Berdasarkan hal tersebut disimpulkan bahwa guru belum melakukan kegiatan pembelajaran secara baik dan maksimal.

Jember, 9 April 2016

Pengamat,

Deasylia Ike A, S.Pd

**LAMPIRAN D. PEDOMAN OBSERVASI****D.1 Lembar Observasi Kegiatan Belajar Anak di Kelas**

Tanggal :

Petunjuk: berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No	Aspek yang dimatai	Ya	Tidak
1	Pra pembelajaran a. Anak menempati tempat duduknya masing-masing b. Anak siapan menerima pembelajaran		
2	Kegiatan membuka pelajaran a. Anak mampu menjawab pertanyaan apersepsi b. Anak mendengarkan secara seksama tujuan pembelajaran c. Anak termotivasi mengikuti pembelajaran		
3	Kegiatan inti pelajaran a. Anak memperhatikan secara serius ketika guru menjelaskan b. Aktif bertanya saat proses penjelasan materi c. Anak aktif menjawab pertanyaan guru d. Anak tenang dan senang mengikuti pembelajaran e. Adanya interaksi positif dan anak senang terhadap media pembelajaran f. Anak tertarik pada materi yang disajikan dengan media pembelajaran g. Anak mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari guru h. Anak mampu melaksanakan tugas yang diberikan guru		
4	Kegiatan penutup pelajaran a. Anak dapat menjawab pertanyaan di akhir pelajaran b. Anak dapat mengulang kembali materi yang dijelaskan guru c. Anak terdorong untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya		
<b>JUMLAH</b>			

Jember,.....2016

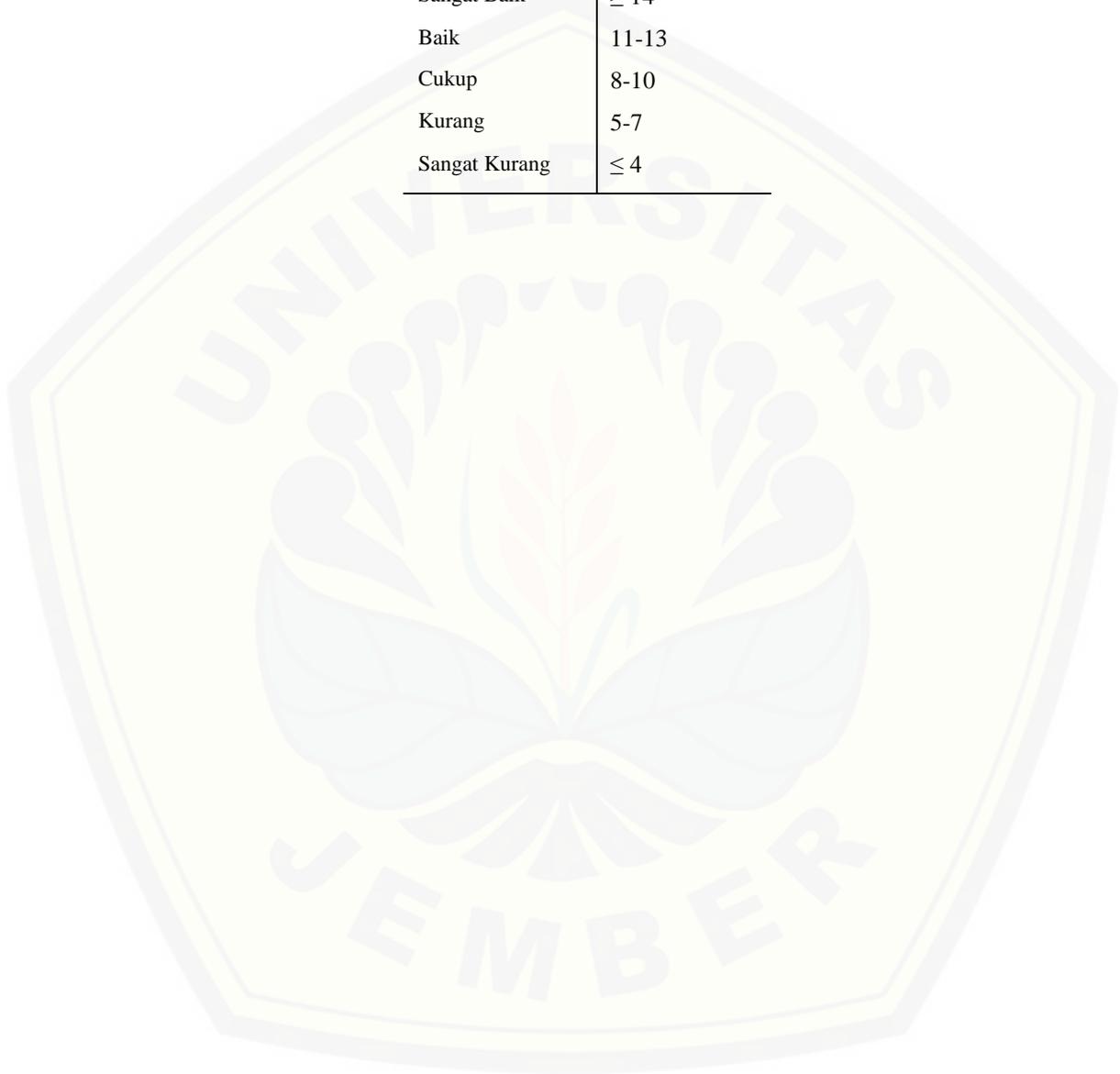
Pengamat

.....

## D.2 Kriteria Pengamatan Kegiatan Belajar Anak

Kriteria pengamatan kegiatan belajar anak

Kualifikasi	Jumlah "Ya"
Sangat Baik	$\geq 14$
Baik	11-13
Cukup	8-10
Kurang	5-7
Sangat Kurang	$\leq 4$



**LAMPIRAN E. HASIL OBSERVASI KEGIATAN BELAJAR ANAK****E.1 Hasil Observasi Siklus I****Lembar Observasi Kegiatan Belajar Anak Siklus I**

Tanggal : 6 April 2016

Petunjuk: berilah tanda centang (√) pada kolom penilaian sesuai dengan aspek yang telah ditentukan.

No	Aspek yang dimatai	Ya	Tidak
1	<i>Circle Time</i>		
	a. Anak menempati tempat duduknya masing-masing	√	
	b. Anak bersikap tenang dan ikut berdoa sebelum belajar	√	
	c. Anak ikut bernyanyi bersama		√
2	Sentra		
	a. Anak siap dan semangat menerima materi pembelajaran	√	
	b. Anak mendengarkan secara seksama materi pembelajaran		√
	c. Anak mampu menjawab pertanyaan dari guru	√	
3	Kegiatan inti (pijakan saat bermain)		
	a. Anak mendengarkan peraturan permainan dengan seksama		√
	b. Anak mampu bermain sesuai peraturan	√	
	c. Anak bersemangat dan senang dalam melakukan permainan	√	
4	Penutup		
	a. Anak mampu menjawab pertanyaan di akhir pelajaran		√
	b. Anak mampu mengulang kembali materi yang dijelaskan guru		√
	c. Anak terdorong untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya	√	
	d. Anak bersikap tenang dan ikut berdoa setelah belajar	√	
<b>JUMLAH</b>		<b>8</b>	<b>5</b>

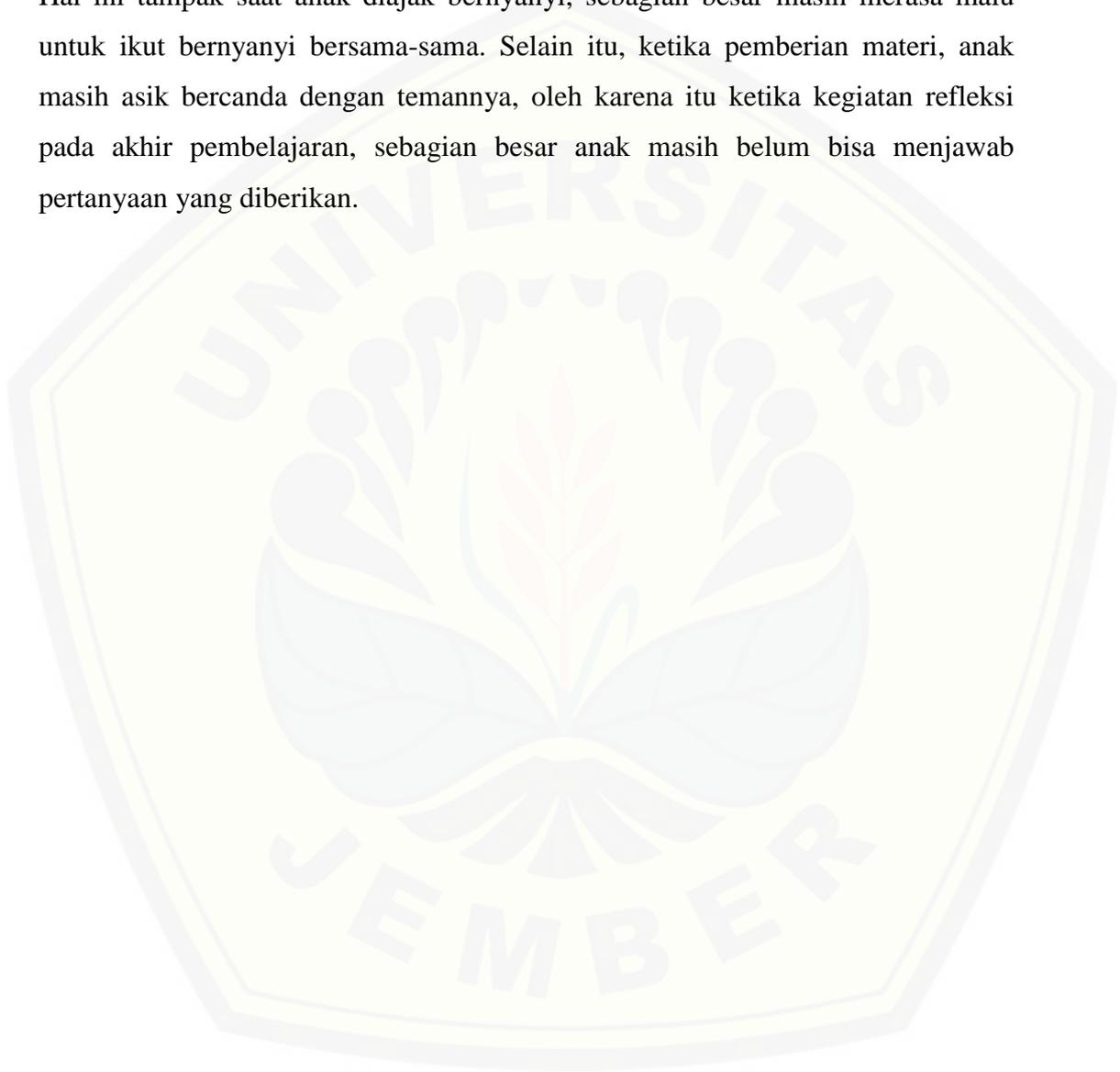
Jember, 6 April 2016

Pengamat

Deasylia Ike A, S.Pd

Kesimpulan hasil observasi di atas adalah sebagai berikut.

Berdasarkan hasil observasi kegiatan belajar anak selama pembelajaran di dalam kelas pada siklus I tersebut termasuk dalam kualifikasi Baik. Hal ini dikarenakan sebagian besar anak masih merasa malu jika diajar oleh guru baru. Hal ini tampak saat anak diajak bernyanyi, sebagian besar masih merasa malu untuk ikut bernyanyi bersama-sama. Selain itu, ketika pemberian materi, anak masih asik bercanda dengan temannya, oleh karena itu ketika kegiatan refleksi pada akhir pembelajaran, sebagian besar anak masih belum bisa menjawab pertanyaan yang diberikan.







b. Analisis data nilai rata-rata kelas

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

Keterangan:

M = mean (rata-rata)

X = jumlah nilai

N = banyaknya nilai (jumlah anak)

c. Analisis Persentase Ketuntasan

$$fr = \frac{f}{ft} \times 100\%$$

Keterangan:

fr = frekuensi relatif

f = frekuensi yang di dapat

ft = frekuensi total

100% = konstanta

Kriteria Keberhasilan Keterampilan Sosial Anak

<b>Kualifikasi</b>	<b>Nilai</b>
Sangat Baik	81-100
Baik	61-80
Cukup	41-60
Kurang	21-40
Sangat kurang	0-20

Jember, .....

Pengamat,

.....

## F.2 Penilaian Tes Hasil Belajar Keterampilan Sosial Anak Siklus I Pertemuan 1

### Penilaian Tes Hasil Belajar Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Patrang Jember

No	Nama	Mampu bersosialisasi				Mampu berkomunikasi				Menaati peraturan yang disepakati				Percaya diri				Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	T	BT	
1.	M. Luiz			√				√				√				√									√	
2.	Sabria A.			√				√					√				√								√	
3.	Riski A.			√				√				√							√			√			√	
4.	Azzulaycka			√				√				√							√						√	
5.	Raikhan A	√						√		√											√					√
6.	Fenny F		√				√				√								√							√
7.	Ichsan M			√				√				√							√						√	
8.	Melati C	√				√						√		√								√				√
9.	Rista A			√				√				√							√						√	
10.	Hadin P			√				√			√									√					√	
11.	Amirah J			√				√				√								√			√		√	
12.	Arjuna N			√				√			√									√					√	
13.	Satria D		√				√				√				√						√					√
14.	Hafizh J	√					√				√			√								√				√
15.	Dini O.			√				√				√							√					√		
16.	Danita Salsa			√			√				√				√					√						√
17.	Azizah A.			√				√				√								√				√		
18.	Dewi Wahyu			√				√				√								√				√		
19.	Rakha W	√					√				√			√									√			√

No	Nama	Mampu bersosialisasi				Mampu berkomunikasi				Menaati peraturan yang disepakati				Percaya diri				Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	T	BT
20.	Nabila Cahya			√				√				√				√		12	75		√			√	
21.	Satria A.			√				√				√				√		12	75		√			√	
22.	Aprillio J			√					√			√					√	14	87,5	√				√	
23.	Rafael Z.			√					√		√						√	13	81,25	√				√	
24.	Lala		√				√					√			√			9	56,25		√				√
25.	Asyraf Z.		√					√			√					√		10	62,5		√				√
26.	Agil			√					√			√				√		13	81,25	√				√	
27.	Putri		√			√					√			√				6	37,5			√			√
28.	Rama			√				√				√				√		12	75		√			√	
29.	Elsa			√				√				√				√		12	75		√			√	
30.	Via	√				√						√		√				6	37,5			√			√
<b>Jumlah</b>																		<b>2.025</b>	<b>6</b>	<b>19</b>	<b>5</b>	<b>0</b>	<b>19</b>	<b>11</b>	
<b>Nilai Rata-rata Kelas</b>																		<b>67,5</b>							

Keterangan:

**a. Perhitungan persentase hasil penilaian berdasarkan kriteria**

1) Sangat baik  $= \frac{6}{30} \times 100\% = 20\%$

2) Baik  $= \frac{19}{30} \times 100\% = 63,3\%$

3) Cukup  $= \frac{5}{30} \times 100\% = 16,7\%$

4) Kurang  $= \frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$

**b. Perhitungan nilai rata-rata kelas**

$$M = \frac{2.025}{30} = 67,5$$

Berdasarkan hasil analisis tes keterampilan sosial anak pada siklus I pertemuan 1, hasil nilai rata-rata kelas yaitu 67,5 dengan kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan tetapi belum mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam satu kelas, yaitu  $\geq 70$ .

**c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan**

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai  $\geq 70$ , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai  $\leq 70$

$$\text{Tuntas} = \frac{19}{30} \times 100\% = 63,3\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{11}{30} \times 100\% = 36,7\%$$

Jember, 6 April 2016

Pengamat

Qoyumil Hikmah

**F.3 Penilaian Tes Hasil Belajar Keterampilan Sosial Anak Siklus I Pertemuan 2**

**Penilaian Tes Hasil Belajar Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Patrang Jember**

No	Nama	Mampu bersosialisasi				Mampu berkomunikasi				Menaati peraturan yang disepakati				Percaya diri				Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan		
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	T	BT	
1.	M. Luiz			√				√				√				√		12	75		√				√	
2.	Sabria A.			√				√					√			√		13	81,25	√					√	
3.	Riski A.			√				√				√				√		14	87,5	√					√	
4.	Azzulaycka			√				√				√				√		13	81,25	√					√	
5.	Raikhan A	√						√		√						√		10	62,5		√					√
6.	Fenny F		√				√				√					√		11	68,75		√					√
7.	Ichsan M			√				√				√				√		12	75		√				√	
8.	Melati C	√				√						√		√				9	56,25		√					√
9.	Rista A			√				√				√				√		13	81,25	√					√	
10.	Hadin P			√				√			√					√		12	75		√				√	
11.	Amirah J			√				√				√				√		14	87,5	√					√	
12.	Arjuna N			√				√			√					√		13	81,25	√					√	
13.	Satria D		√				√				√				√			10	62,5		√					√
14.	Hafizh J	√					√				√			√				8	50				√			√
15.	Dini O.			√				√				√				√		12	75		√				√	
16.	Danita Salsa			√			√				√				√			12	75		√				√	
17.	Azizah A.			√				√				√				√		14	87,5	√					√	
18.	Dewi Wahyu			√				√				√				√		13	81,25	√					√	
19.	Rakha W	√					√				√			√				9	56,25		√					√

No	Nama	Mampu bersosialisasi				Mampu berkomunikasi				Menaati peraturan yang disepakati				Percaya diri				Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	T	BT
20.	Nabila Cahya			√				√				√				√		13	81,25	√				√	
21.	Satria A.			√				√				√				√		14	87,5	√				√	
22.	Aprillio J			√					√			√					√	15	93,75	√				√	
23.	Rafael Z.			√					√		√						√	14	87,5	√				√	
24.	Lala		√				√					√			√			10	62,5		√				√
25.	Asyraf Z.		√					√			√					√		11	68,75		√				√
26.	Agil			√					√			√				√		14	87,5	√				√	
27.	Putri		√			√					√			√				8	50			√			√
28.	Rama			√				√				√				√		13	81,25	√				√	
29.	Elsa			√				√				√				√		13	81,25	√				√	
30.	Via	√				√						√		√				8	50			√			√
<b>Jumlah</b>																		<b>2.231,25</b>	<b>15</b>	<b>12</b>	<b>3</b>	<b>0</b>	<b>20</b>	<b>10</b>	
<b>Nilai Rata-rata Kelas</b>																		<b>74,37</b>							

Keterangan:

**a. Perhitungan persentase hasil penilaian berdasarkan kriteria**

1) Sangat baik  $= \frac{15}{30} \times 100\% = 50\%$

2) Baik  $= \frac{12}{30} \times 100\% = 40\%$

3) Cukup  $= \frac{3}{30} \times 100\% = 10\%$

4) Kurang  $= \frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$

**b. Perhitungan nilai rata-rata kelas**

$$M = \frac{2.231,25}{30} = 74,3$$

Berdasarkan hasil analisis tes keterampilan sosial anak pada siklus I pertemuan 2, hasil nilai rata-rata kelas yaitu 74,37 dengan kualifikasi baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam satu kelas, yaitu  $\geq 70$ .

**c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan**

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai  $\geq 70$ , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai  $\leq 70$

$$\text{Tuntas} = \frac{20}{30} \times 100\% = 66,7\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{10}{30} \times 100\% = 33,3\%$$

Jember, 8 April 2016

Pengamat

Qoyumil Hikmah

## F.4 Penilaian Tes Hasil Belajar Keterampilan Sosial Anak Siklus II

## Penilaian Tes Hasil Belajar Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Patrang Jember

No	Nama	Mampu bersosialisasi				Mampu berkomunikasi				Menaati peraturan yang disepakati				Percaya diri				Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	T	BT
1.	M. Luiz				√			√				√				√		13	81,25	√				√	
2.	Sabria A.				√			√					√					14	87,5	√				√	
3.	Riski A.				√				√				√					16	100	√				√	
4.	Azzulaycka			√					√				√					14	87,5	√				√	
5.	Raikhan A		√					√				√				√		12	75		√			√	
6.	Fenny F			√				√			√					√		12	75		√			√	
7.	Ichsan M			√				√				√				√		13	81,25	√				√	
8.	Melati C			√			√					√				√		11	68,75		√				√
9.	Rista A				√			√				√				√		14	87,5	√				√	
10.	Hadin P				√			√			√					√		13	81,25	√				√	
11.	Amirah J				√				√				√			√		16	100	√				√	
12.	Arjuna N				√				√				√			√		15	93,75	√				√	
13.	Satria D			√				√				√				√		12	75		√			√	
14.	Hafizh J		√				√					√				√		10	62,5		√				√
15.	Dini O.				√			√				√				√		13	81,25	√				√	
16.	Danita Salsa				√			√				√				√		13	81,25	√				√	
17.	Azizah A.				√				√				√			√		16	100	√				√	
18.	Dewi Wahyu			√				√				√				√		13	81,25	√				√	
19.	Rakha W		√				√					√				√		10	62,5		√				√

No	Nama	Mampu bersosialisasi				Mampu berkomunikasi				Menaati peraturan yang disepakati				Percaya diri				Skor	Nilai	Kualifikasi				Ketuntasan	
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4			SB	B	C	K	T	BT
20.	Nabila Cahya				√			√				√				√		13	81,25	√				√	
21.	Satria A.				√				√			√					√	15	93,75	√				√	
22.	Aprillio J				√				√				√				√	16	100	√				√	
23.	Rafael Z.				√				√			√					√	15	93,75	√				√	
24.	Lala			√				√				√				√		12	75		√			√	
25.	Asyraf Z.				√			√				√					√	13	81,25	√				√	
26.	Agil				√				√				√				√	16	100	√				√	
27.	Putri			√				√				√				√		10	62,5		√				√
28.	Rama				√			√				√					√	13	81,25	√				√	
29.	Elsa				√			√				√					√	13	81,25	√				√	
30.	Via			√				√				√				√		10	62,5		√				√
<b>Jumlah</b>																		<b>2.475</b>	<b>21</b>	<b>9</b>	<b>0</b>	<b>0</b>	<b>25</b>	<b>5</b>	
<b>Nilai Rata-rata Kelas</b>																		<b>82,5</b>							

Keterangan:

**a. Perhitungan persentase hasil penilaian berdasarkan kriteria**

1) Sangat baik  $= \frac{21}{30} \times 100\% = 70\%$

2) Baik  $= \frac{9}{30} \times 100\% = 30\%$

3) Cukup  $= \frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$

4) Kurang  $= \frac{0}{30} \times 100\% = 0\%$

**b. Perhitungan nilai rata-rata kelas**

$$M = \frac{2.475}{30} = 82,5$$

Berdasarkan hasil analisis tes keterampilan sosial anak pada siklus II, hasil nilai rata-rata kelas yaitu 82,5 dengan kualifikasi sangat baik. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dan mencapai target sesuai dengan kriteria keberhasilan dari proses pembelajaran keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran yang ditentukan oleh nilai yang diperoleh anak dalam satu kelas, yaitu  $\geq 70$ .

**c. Perhitungan persentase hasil belajar anak berdasarkan ketuntasan**

Anak dikatakan tuntas apabila mencapai nilai  $\geq 70$ , dan dikatakan belum tuntas apabila mencapai nilai  $\leq 70$

$$\text{Tuntas} = \frac{25}{30} \times 100\% = 83,3\%$$

$$\text{Belum Tuntas} = \frac{5}{30} \times 100\% = 16,7\%$$

Jember, 9 April 2016

Pengamat

Qoyumil Hikmah

## F.5 Hasil Penelitian Tes Siklus I

Tabel hasil penelitian keterampilan sosial anak

No	Nama	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
			SB	B	C	K	SK	T	BT
1.	M. Luiz	67		√					√
2.	Sabria A.	78		√				√	
3.	Riski A.	83	√					√	
4.	Azzulaycka	61		√					√
5.	Raikhan A	39				√			√
6.	Fenny F	50			√				√
7.	Ichsan M	67		√					√
8.	Melati C	50			√				√
9.	Rista A	61		√					√
10.	Hadin P	61		√					√
11.	Amirah J	83	√					√	
12.	Arjuna N	72		√				√	
13.	Satria D	50			√				√
14.	Hafizh J	39				√			√
15.	Dini O.	61		√					√
16.	Danita Salsa	61		√					√
17.	Azizah A.	83	√					√	
18.	Dewi Wahyu	67		√					√
19.	Rakha W	50			√				√
20.	Nabila Cahya	61		√					√

No	Nama	Nilai	Kualifikasi					Ketuntasan	
			SB	B	C	K	SK	T	BT
21.	Satria A.	78		√				√	
22.	Aprillio J	83	√					√	
23.	Rafael Z.	78		√				√	
24.	Lala	61		√					√
25.	Asyraf Z.	57			√				√
26.	Agil	83	√					√	
27.	Putri	39				√			√
28.	Rama	67		√					√
29.	Elsa	72		√				√	
30.	Via	39				√			√
Jumlah		1901	5	16	5	4	0	10	20
Nilai Rata-rata		63		√					√

**F.6 Kriteria Penilaian Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember melalui kegiatan bermain peran**

No	Aspek yang diamati	Skor	Keterangan
1.	Mampu bersosialisasi	1	Kemampuan dalam bekerjasama belum baik
		2	Kemampuan dalam bekerjasama kurang baik
		3	Kemampuan dalam bekerjasama cukup baik
		4	Kemampuan dalam bekerjasama sudah baik
2.	Mampu berkomunikasi	1	Kemampuan bercerita anak belum baik
		2	Kemampuan bercerita anak kurang baik
		3	Kemampuan bercerita anak cukup baik
		4	Kemampuan bercerita anak sudah baik
3.	Menaati peraturan yang disepakati	1	Kemampuan menaati aturan permainan belum baik
		2	Kemampuan menaati aturan permainan kurang baik
		3	Kemampuan menaati aturan cukup baik
		4	Kemampuan menaati aturan sudah baik
4.	Percaya diri	1	Keberanian di depan kelas belum baik
		2	Keberanian di depan kelas kurang baik
		3	Keberanian di depan kelas cukup baik
		4	Keberanian di depan kelas sudah baik

**LAMPIRAN G. PEDOMAN DAN HASIL WAWANCARA****G.1 Pedoman Wawancara****G.1a Pedoman Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran keterampilan sosial yang dilakukan oleh guru kelompok B

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah keterampilan sosial anak kelompok B menurut ibu?	
2.	Bagaimanakah proses pembelajaran di kelas kelompok B?	
3.	Bagaimanakah pendapat ibu tentang metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B?	

Narasumber,

Jember, .....

Pewawancara,

.....

.....

**G.1b Pedoman Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang pembelajaran keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang keterampilan sosial anak kelompok B?	
2.	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B?	
3.	Apa saran ibu untuk kegiatan bermain peran ini?	
4.	Menurut ibu, kelebihan apa yang ada pada pelaksanaan bermain peran dalam pembelajaran ini?	

Narasumber,

Jember, .....

Pewawancara,

.....

.....

**G.2 Hasil Wawancara dengan Guru****G.2a Hasil Wawancara dengan Guru Sebelum Tindakan****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui pembelajaran keterampilan sosial yang dilakukan oleh guru kelompok B

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Deasylia Ike A, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah keterampilan sosial anak kelompok B menurut ibu?	Keterampilan sosial anak kelompok B masih rendah. Anak-anak kurang bekerjasama dengan temannya saat pembelajaran kelompok. Anak juga kurang percaya diri dan berkomunikasi dengan baik.
2.	Bagaimanakah proses pembelajaran di kelas kelompok B?	Proses pembelajaran di kelas cukup baik, hanya saja masih ada anak yang suka membuat gaduh dan susah untuk dikondisikan di kelas sehingga pembelajaran di kelas terganggu.
3.	Bagaimanakah pendapat ibu tentang metode pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B?	Menurut saya pembelajaran secara berkelompok akan membuat anak mampu untuk bersosialisasi dengan temannya dan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat anak merasa senang saat mengikuti pembelajaran

Narasumber,

Jember, 12 Oktober 2015

Pewawancara,

Deasylia Ike A, S.Pd

Ayu Clarasaty Putri Wahyudi

**G.2b Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus I****LEMBAR WAWANCARA GURU**

**Tujuan** : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang pembelajaran keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran

**Jenis** : Wawancara bebas

**Responden** : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

**Nama** : Deasylia Ike A, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang keterampilan sosial anak kelompok B?	Menurut saya, keterampilan sosial anak kelompok B sudah cukup baik, hanya saja masih terdapat beberapa anak yang kurang mampu dalam bekerjasama, menaati aturan dan kurang percaya diri.
2.	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B?	Menurut saya, pembelajaran yang dilakukan sudah baik, namun harus lebih bisa mengkondisikan anak agar pembelajaran bisa berjalan dengan baik. Anak masih suka berganti peran dengan temannya sehingga kegiatan bermain peran terganggu
3.	Apa saran ibu untuk kegiatan bermain peran ini?	Saran saya sebaiknya selalu memantau aktifitas anak terutama dalam menggunakan media bermain peran agar tidak disalahgunakan dan mengajari berbagi dengan sesama temannya serta bekerjasama.
4.	Menurut ibu, kelebihan apa yang ada pada pelaksanaan bermain peran dalam pembelajaran ini?	Anak mampu berkomunikasi dengan baik dan mau menunggu giliran, serta teknik dalam pembagian kelompok cukup baik. Tetapi sebaiknya anak yang belum mendapat giliran bermain peran diberi tugas agar tidak mengganggu temannya bermain peran.

Narasumber,

Jember, 6 April 2016

Pewawancara,

Deasylia Ike A, S.Pd

Ayu Clarasaty Putri Wahyudi

**G.2c Hasil Wawancara dengan Guru Setelah Tindakan Siklus II****LEMBAR WAWANCARA GURU**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan guru tentang pembelajaran keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Guru kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Deasylia Ike A, S.Pd

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang keterampilan sosial anak kelompok B?	Menurut saya, keterampilan sosial anak kelompok B sudah baik, anak sudah mampu bekerjasama, menaati aturan dan percaya dirinya sudah baik.
2.	Bagaimanakah tanggapan ibu tentang bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B?	Menurut saya, kegiatan bermain peran sangat baik, anak sudah mampu untuk dikondisikan dan anak terlihat berpartisipasi untuk mengikuti kegiatan ini serta anak sudah konsisten dengan perannya.
3.	Apa saran ibu untuk kegiatan bermain peran ini?	Saran saya sebagai seorang guru harus lebih kreatif lagi dalam memberikan tugas kepada anak terutama dalam mengembangkan keterampilan sosialnya.
4.	Menurut ibu, kelebihan apa yang ada pada pelaksanaan bermain peran dalam pembelajaran ini?	Anak mampu berkomunikasi dengan baik dan mau menunggu giliran, serta teknik dalam pembagian kelompok sangat baik dan pemberian tugas untuk anak yang belum mendapat giliran bermain peran sudah terlaksana dengan baik.

Narasumber,

Jember, 9 April 2016

Pewawancara,

Deasylia Ike A, S.Pd

Ayu Clarasaty Putri Wahyudi

**G.2d Pedoman Wawancara dengan Anak Setelah Tindakan****LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang pembelajaran keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama :

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan apa yang kamu alami selama bermain peran?	
2.	Apakah kamu suka dengan kegiatan bermain peran?	

Jember, .....

Pewawancara,

.....

**G.3 Hasil Wawancara dengan Anak****G.3a Hasil Wawancara dengan Anak yang Mendapatkan Nilai Tertinggi Setelah Tindakan****LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang pembelajaran keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Aprillio Joevaroni

No. Absen : 22

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan apa yang kamu alami selama bermain peran?	Tidak ada kesulitan bu, saya senang bermain dengan bokena wayangnya.
2.	Apakah kamu suka dengan kegiatan bermain peran?	Suka sekali bu, saya senang bermain pahlawan-pahlawanan dengan teman-teman

Jember, 6 April 2016

Pewawancara,

Ayu Clarasaty Putri Wahyudi

**G.3b Hasil Wawancara dengan Anak yang Mendapatkan Nilai Terendah  
Setelah Tindakan**

**LEMBAR WAWANCARA ANAK**

Tujuan : Untuk mengetahui tanggapan anak tentang pembelajaran keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran

Jenis : Wawancara bebas

Responden : Anak kelompok B TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016

Nama : Via

No. Absen : 30

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kesulitan apa yang kamu alami selama bermain peran?	Tidak bisa memainkan boneka wayang bu
2.	Apakah kamu suka dengan kegiatan bermain peran?	Kurang suka bu, saya lebih suka mewarnai

Jember, 6 April 2016

Pewawancara,

Ayu Clarasaty Putri Wahyudi

**LAMPIRAN H. DOKUMENTASI****H.1 Profil Sekolah**

<b>Profil Taman Kanak-kanak Dharma Indria 1 Patrang Jember</b>		
1	Nama Lembaga	TK Dharma Indria 1 Patrang Jember
2	Jenis program	Taman Kanak-kanak
3	Tahun Berdiri	1975
4	Alamat Lengkap	
	Jalan	Jalan Jeruk no. 10
	RT/RW/Dusun	RT 02 RW 03
	Desa/Kelurahan	Patrang
	Kecamatan	Patrang
	Kabupaten/Kota	Jember
	Propinsi	Jawa Timur
5	Penanggung Jawab Kelembagaan	Yayasan
	Nama Lengkap	Ny. Priwahyu Hartanti
	Jabatan	Ketua Yayasan
	No. Tlp/Hp	
6	Penanggung Jawab Pengelolaan/Kepala	
	Nama Lengkap	Rohatun, S.Pd
	Jabatan	Kepala TK
	No. Tlp/Hp	085292211226
7	Ijin Kelembagaan/Yayasan	
	Dikeluarkan	Dinas Pendidikan Kabupaten
	Nomor	421.1/4393/436.336/2007
	Tanggal/Bulan/Tahun	1 Nopember 2007
8	NPWP Lembaga	
	Nomor	03.197.667.3-626.000
	Nama Lembaga yang tertera di NPWP	TK Dharma Indria 1
9	Rekening Bank An.Lembaga	
	Nama Bank	BRI UNIVERSITAS JEMBER
	No. Rekening	0872-01-019835-53-0
	Nama Lembaga yang ada di Rekening	TK Dharma Indria 1
	Alamat	Jl.Jeruk No.10

**H.2 Daftar Nama Anak****Daftar Nama Anak Kelompok B TK Dharma Indria 1 Patrang Jember  
Tahun Pelajaran 2015/2016**

No	Nama Anak	Jenis Kelamin	
		Laki-laki	Perempuan
1	M. Luiz Marchel	√	
2	Sabria Adiguna P.		√
3	Riski Akbar	√	
4	Azzulaycka X.		√
5	Raikhan Alief	√	
6	Fenny Frazzety		√
7	Ichsan Muharromi	√	
8	Melati Cahyaningtyas		√
9	Rista Aufa Atiqah		√
10	Hadin Putra P.	√	
11	Amirah Jasmine K.		√
12	Arjuna Nararya P.	√	
13	Satria Diris S.	√	
14	Hafizh Juan F.	√	
15	Dini Oktamiarti		√
16	Dianita Salsa P		√
17	Azizah Azalia B.P		√
18	Dewi Wahyufitri D.		√
19	Rakha Winna A.	√	
20	Nabila Cahya N.		√
21	Satria Adiguna D.	√	
22	Aprillio Jovaroni	√	
23	Rafael Zainur S.	√	
24	Lala		√
25	Asyraf Zain Naji S.	√	
26	Agil	√	
27	Putri		√
28	Rama	√	
29	Elsa		√
30	Via		√
	Jumlah Anak	15	15

Guru Kelompok B

Deasylia Ike A, S.Pd

**H.3 Daftar Nama Guru****Tenaga Kependidikan Taman Kanak-kanak Dharma Indria 1  
Patrang Jember**

No	Nama	Tempat, Tanggal lahir	P/L	Jabatan
1	Rohatun, S.Pd	Jember, 19 Juli 1968	P	Kepala Sekolah
2	Tutik Purwantini, S.Pd	Jember, 5 Mei 1971	P	Guru
3	Imanah	Banyuwangi, 2 September 1962	P	Guru
4	Deasylia Ike A, S.Pd	Jember, 14 Januari 1988	P	Guru

**LAMPIRAN I. PERANGKAT PEMBELAJARAN****I.1 RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) PRA SIKLUS****RENCANA KEGIATAN HARIAN**

Usia	: 5-6 tahun
Semester / Minggu	: I / 7
Tema / Sub Tema / Sub sub Tema	: Keluargaku/ Profesi Keluarga / Ayahku Seorang Polisi
Hari/ tanggal	: Senin, 12 Oktober 2015

**Kompetensi Dasar (KD) :** ( 1.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.3, 4.5, 4.6)

**Tujuan Pembelajaran**

- Mempercayai adanya Tuhan melalui ciptaan-Nya
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap estetis
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif
- Mengenal kegiatan ibadah sehari-hari
- Melakukan kegiatan motorik kasar dan motorik halus
- Menyelesaikan masalah sehari-hari secara kreatif
- Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitarnya  
(warna, bentuk pola, sifat)

**Media / sumber belajar**

- Gambar polisi, gambar rambu-rambu lalu lintas

**Langkah Kegiatan****I. Pembukaan**

- SOP (standart operasional pembelajaran)
- Bercakap tentang ayah seorang polisi

## II. Inti:

### ➤ mengamati

- Gambar polisi , lampu lalu lintas dan rambu-rambu lalu lintas
- Anak mengamati langsung gambar polisi sedang mengatur lalu lintas

### ➤ Menanya

- Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat dengan gambar polisi, misalnya pertanyaan yang diajukan anak “apa yang dilakukan polisi di jalan ? ,kenapa polisi menangkap orang ? “

### ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. Guru menyiapkan dan memperlihatkan gambar seorang polisi dan bercakap-cakap tentang polisi dan memperlihatkan gambar lampu lalu lintas dan rambu-rambu lalu lintas.

#### 1. Kegiatan 1

- Guru memberikan penugasan kepada anak
- Guru menjelaskan cara mewarnai gambar menggunakan teknik kontur

#### 2. Kegiatan 2

- Anak-anak mewarnai gambar lampu lalu lintas dengan teknik kontur

#### 3. Kegiatan 3

- Anak-anak menebali kata lampu lalu lintas dengan garis putus-putus

## III. SOP, Makan minum,Bermain Bebas.

#### IV. Penutup

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Mengulang lagu-lagu
- SOP ( do'a dan salam perpisahan)

Kegiatan Pengaman

- Puzzle dan lego

RENCANA EVALUASI

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (hasil karya dan observasi)

Jember, 12 Oktober 2015

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Pamong

ROHATUN, S.pd

NIP. 19680719 200801 2 007

DEASYLIAIKE A. S.Pd

Mahasiswa

Ayu Clarasaty Putri W.

**LAMPIRAN I.2 HASIL PRA SIKLUS****Lembar Hasil Pra Siklus Keterampilan Sosial Anak Kelompok B di TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember tahun pelajaran 2015/2016**

Tema/Subtema/Sub-sub tema : Keluargaku/Profesi Keluargaku/Ayahku Seorang Polisi

No	Nama Anak	Kualifikasi			
		SB	B	C	K
1.	M. Luiz Marchel			√	
2.	Sabria Adiguna P.		√		
3.	Riski Akbar	√			
4.	Azzulaycka X.			√	
5.	Raikhan Alief				√
6.	Fenny Frazzety			√	
7.	Ichsan Muharromi			√	
8.	Melati Cahyaningtyas				√
9.	Rista Aufa			√	
10.	Hadin Putra P.			√	
11.	Amirah Jasmine K.		√		
12.	Arjuna Nararya P.		√		
13.	Satria Diris S.			√	
14.	Hafizh Juan F.				√
15.	Dini Oktamiarti		√		
16.	Danita Salsa P.			√	
17.	Azizah Azalia B.P	√			
18.	Dewi Wahyufitri D.		√		
19.	Rakha Winna A.			√	
20.	Nabila Cahya N.			√	
21.	Satria Adiguna D.		√		
22.	Aprillio Jovaroni	√			
23.	Rafael Zainur S.	√			
24.	Lala			√	
25.	Asyraf Zain Naji S.			√	
26.	Agil	√			
27.	Putri				√

No	Nama Anak	Kualifikasi			
		SB	B	C	K
28.	Rama		√		
29.	Elsa		√		
30.	Via				√
<b>JUMLAH</b>		<b>5</b>	<b>8</b>	<b>12</b>	<b>5</b>
<b>Persentase (%)</b>					

**a. Perhitungan persentase berdasarkan kriteria**

$$\text{Rumus} = \frac{\text{frekuensi}}{\text{jumlah keseluruhan anak}} \times 100\%$$

- Jumlah anak Sangat Baik (SB) 5 anak  $= \frac{5}{30} \times 100\% = 16,7\%$
- Jumlah anak Baik (B) 8 anak  $= \frac{8}{30} \times 100\% = 26,6\%$
- Jumlah anak Cukup (C) 12 anak  $= \frac{12}{30} \times 100\% = 40\%$
- Jumlah anak Kurang (K) 5 anak  $= \frac{5}{30} \times 100\% = 16,7\%$

**b. Perhitungan nilai rata-rata kelas**

**Jumlah Skor yang Diperoleh Anak**

No	Kualifikasi	Bobot	f	Skor
1.	Sangat Baik	4	5	20
2.	Baik	3	8	24
3.	Cukup	2	12	24
4.	Kurang	1	5	5
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>73</b>

$$\text{Nilai rata-rata kelas} = \frac{73}{4(30)} \times 100 = 60,8$$

**c. Perhitungan persentase anak berdasarkan ketuntasan**

$$\text{Anak tuntas} = \frac{13}{30} \times 100 = 43,3\%$$

$$\text{Anak belum tuntas} = \frac{17}{30} \times 100 = 56,7\%$$

**Keterangan:**

Berdasarkan data di atas dapat disimpulkan bahwa, keterampilan sosial anak kelompok B di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember masih rendah. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan anak yang tuntas sebesar 43,3% dan anak yang belum tuntas sebesar 56,7% dengan nilai rata-rata kelas 60,8.

Jember, 12 Oktober 2015

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Kelompok B

Rohatun, S.Pd

Deasylia Ike A, S.Pd



**I.3 RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS I****RENCANA KEGIATAN HARIAN (RKH) SIKLUS 1**

Usia : 5-6 tahun  
Semester / Minggu : II / 12  
Tema / Sub Tema / Sub sub Tema : Tanah Airku/ Pahlawan / Pahlawan  
Indonesia  
Hari/ tanggal : Jumat, 6 April 2016

**Kompetensi Dasar (KD) :** ( 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.6, 3.7, 4.7)

**Tujuan Pembelajaran**

- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya
- Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, dll)
- Menyajikan berbagai hasil karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman)

**Media / sumber belajar**

- Boneka wayang dan perlengkapan bermain peran

**Langkah Kegiatan****I. Pembukaan**

- SOP
- Bercakap tentang pahlawan indonesia

## II. Inti:

### ➤ mengamati

- Gambar pahlawan indonesia
- Anak mengamati langsung gambar pahlawan indonesia

### ➤ Menanya

- Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat dengan gambar pahlawan indonesia, misalnya pertanyaan yang diajukan anak “apa pahlawan indonesia itu? “.

### ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. Guru menyiapkan dan memperlihatkan gambar pahlawan indonesia dan bercakap-cakap tentang pahlawan indonesia.

## Kegiatan 1

- Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk bermain peran
- Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam bermain peran dengan menggunakan media boneka wayang seperti pada tahap pertemuan 1
- Guru memberikan contoh kepada anak bagaimana cara memainkan boneka wayang
- Guru membagi 3 kelompok untuk bermain peran

## Kegiatan 2

- a. Guru memanggil nama kelompok pertama yang akan bermain peran dengan menggunakan boneka wayang

**Kegiatan 3**

- a. Anak bermain boneka wayang sesuai perannya

**III. SOP, Makan minum, Bermain Bebas.****IV. Penutup**

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Mengulang lagu-lagu
- SOP ( do'a dan salam perpisahan)

**Kegiatan Pengaman**

- Puzzle dan lego

**RENCANA EVALUASI**

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (hasil karya dan observasi)

Jember, 8 April 2016

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Pamong

ROHATUN, S.pd

NIP. 19680719 200801 2 007

DEASYLIA IKE A. S.Pd

Mahasiswa

Ayu Clarasaty Putri W.

#### I.4 RENCANA KEGIATAN HARIAN SIKLUS II

##### RENCANA KEGIATAN HARIAN

Usia	: 5-6 tahun
Semester / Minggu	: II / 12
Tema / Sub Tema / Sub sub Tema	: Tanah Airku/ Pahlawan / Pahlawan Indonesia
Hari/ tanggal	: Sabtu, 9 April 2015

**Kompetensi Dasar (KD) :** ( 2.5, 2.8, 2.9, 3.5, 4.6, 3.7, 4.7)

##### **Tujuan Pembelajaran**

- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian
- Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap peduli dan mau membantu jika diminta bantuannya
- Mengetahui cara memecahkan masalah sehari-hari dan berperilaku kreatif
- Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya
- Mengenal lingkungan sosial (keluarga, teman, tempat tinggal, tempat ibadah, dll)
- Menyajikan berbagai hasil karya yang berhubungan dengan lingkungan sosial (keluarga, teman)

##### **Media / sumber belajar**

- Pistol mainan, bambu runcing, dan perlengkapan bermain peran

## Langkah Kegiatan

### I. Pembukaan

- SOP
- Bercakap tentang pahlawan indonesia

### II. Inti:

#### ➤ mengamati

- Gambar pahlawan indonesia
- Anak mengamati langsung gambar pahlawan indonesia

#### ➤ Menanya

- Guru mendorong anak-anak untuk bertanya apa yang ingin anak-anak ketahui dari apa yang dilihat dengan gambar pahlawan indonesia, misalnya pertanyaan yang diajukan anak “apa pahlawan indonesia itu? “.

#### ➤ Mengumpulkan informasi, menalar dan mengomunikasikan

- Guru mempercakapkan tentang pertanyaan anak dan mempersiapkan kegiatan untuk menjawab pertanyaan anak. Guru menyiapkan dan memperlihatkan gambar pahlawan indonesia dan bercakap-cakap tentang pahlawan indonesia.

### Kegiatan 1

- Guru menyiapkan alat-alat yang digunakan untuk bermain peran
- Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang akan dilakukan dalam bermain peran
- Guru membagi 3 kelompok seperti pada siklus I

**Kegiatan 2**

- a. Anak-anak maju ke depan kelas dan mengambil kertas undian secara acak
- b. Anak-anak memilih peralatan untuk bermain peran

**Kegiatan 3**

- a. Anak bermain sesuai perannya.

**III. SOP, Makan minum, Bermain Bebas.****IV. Penutup**

- Membicarakan mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan selama satu hari
- Mengulang lagu-lagu
- SOP ( do'a dan salam perpisahan)

## Kegiatan Pengaman

- Puzzle dan lego

## RENCANA EVALUASI

- Sasaran penilaian mengacu pada KD yang akan dicapai (mengacu pada indikator sebagai penanda perkembangan)
- Teknik pencatatan (hasil karya dan observasi)

Jember, 9 April 2016

Mengetahui

Kepala Sekolah

Guru Pamong

ROHATUN, S.pd

NIP. 19680719 200801 2 007

DEASYLIA IKE A. S.Pd

Mahasiswa

Ayu Clarasaty Putri W.

**LAMPIRAN J. FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN****J.1 Foto Pelaksanaan Tindakan Siklus I**

Gambar 1. Guru menjelaskan wayang boneka kepada anak



Gambar 2. Guru memberikan contoh cara bermain peran menggunakan wayang boneka



Gambar 3. Guru membantu anak bermain peran wayang boneka



Gambar 4. Anak-anak bermain peran wayang boneka tanpa bantuan guru



Gambar 5. Media boneka wayang

**J.2 FOTO PELAKSANAAN TINDAKAN SIKLUS II**



Gambar 1. Media yang digunakan untuk bermain peran



Gambar 2. Guru mengajari anak senam otak



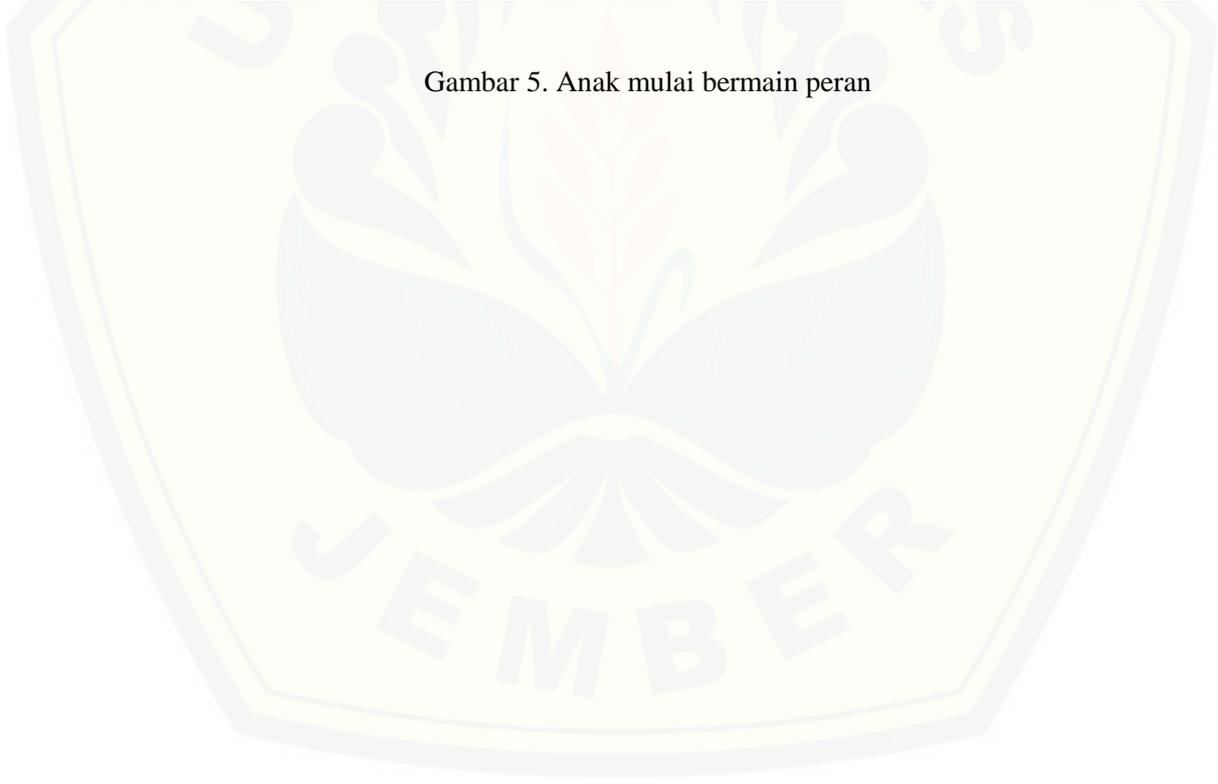
Gambar 3. Guru menunjukkan dan menjelaskan cara bermain peran



Gambar 4. Anak yang belum mendapat giliran bermain peran mengerjakan tugas



Gambar 5. Anak mulai bermain peran



## LAMPIRAN K. SURAT IZIN PENELITIAN

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS JEMBER</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121 Telepon: 0331-334988, 330738 Fax: 0331-332475 Laman: www.fkip.unej.ac.id	
<hr/>		
Nomor	: 2205 /UN25.1.5/LT/2016	24 MAR 2016
Lampiran	: -	
Perihal	: Permohonan Izin Penelitian	
Yth. TK Dharma Indria 1 Patrang- Jember		
Dalam rangka memperoleh data-data yang diperlukan untuk penyusunan Skripsi, mahasiswa FKIP Universitas Jember di bawah ini.		
Nama	: Ayu Clarasaty Putri Wahyudi	
NIM	: 120210205097	
Jurusan	: Ilmu Pendidikan	
Program Studi	: PG-PAUD	
Bermaksud mengadakan penelitian tentang " Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Di TK Dharma Indria 1 Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016", di Sekolah yang Saudara pimpin.		
Sehubungan dengan hal tersebut, mohon Saudara berkenan memberikan izin dan sekaligus memberikan bantuan informasi yang diperlukan.		
Demikian atas perkenan dan kerjasama yang baik kami sampaikan terima kasih.		
 a.n, Dekan Pembantu Dekan I,  Dr. Sukatman, M.Pd. NIP.196401231995121001		

## LAMPIRAN L. KETERANGAN KEPALA SEKOLAH



**TK DHARMA INDRIA I**  
NSS : 00.2.05.24.18.019  
TERAKRIDITASI : A  
Alamat : Jl. Jeruk No. 10 Perum Dosen Patrang – Jember

---

**SUKAI KETERANGAN**  
**Nomor : 0046/TK. DH I/413.01.019/2016**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rohatun, S.Pd.  
NIP : 196807192008012007  
Jabatan : Kepala Sekolah

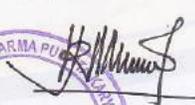
Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Ayu Clarasaty Putri Wahyudi  
NIM : 120210205097  
Program Studi : Pendidikan Guru Pada Anak Usia Dini (PG PAUD)

Telah melaksanakan penelitian tentang “Peningkatan Keterampilan Sosial melalui Kegiatan Bermain Peran di Kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016” pada bulan April 2016.

Demikian keterangan ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 25 April 2016  
Kepala Tk Dharma Indria I

  
**Rohatun, S.Pd.**  
NIP.196807192008012007



**LAMPIRAN M. LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI**

**M.1 Pembimbing 1**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
 UNIVERSITAS JEMBER  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jalan Kalimantan Nomor 37 Kampus Bumi Tegalboto Jember 68121  
 Telepon: 0331- 334988, 330738 Faks: 0331-334988  
 Laman: www.fkip.unej.ac.id

**LEMBAR KONSULTASI PENYUSUNAN SKRIPSI  
 PEMBIMBING I**

Nama Mahasiswa : Ayu Clarasaty Putri Wahyudi  
 NIM : 120210205097  
 Jurusan / Program Studi : Ilmu Pendidikan / Pendidikan Anak Usia Dini  
 Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Ketrampilan Sosial Melalui Bermain Peran  
 Pada Kelompok B TK Dharma Indria I Kecamatan Patrang  
 Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2015/2016  
 Nama Dosen Pembimbing I : Drs. H. Misno A. Latief, M.Pd

No.	Hari / Tanggal	Materi Konsultasi	Tanda Tangan Dosen
1.	Selasa 10/11/15	Matrik Penelitian	[Signature]
2.	Senin 30/11/15	Sda	[Signature]
3.	Senin 14/11/15	Matrik Penelitian	[Signature]
4.	Kamis 21/1/16	Bab I	[Signature]
5.	Senin 25/1/16	Bab I	[Signature]
6.	Kamis 28/1/16	Bab I Lanjut II	[Signature]
7.	Senin 15/2/16	Bab II	[Signature]
8.	Kamis 18/2/16	Bab II Lanjut III	[Signature]
9.	Kamis 25/2/16	Bab III	[Signature]
10.	Rabu 2/3/16	Bab III + lampiran acc Jember	[Signature]
11.	Rabu 2/3/16	Bab III - IV	[Signature]
12.	Kamis 22/4/16	Sda	[Signature]
13.	Jumat 22/4/16	Jdan	[Signature]
14.	Alam 3/5/16	Jdan	[Signature]

Mengetahui,  
 Ketua Komisi Bimbingan

Dr. Nanik Yuliati, M.Pd  
 NIP 1961072919888022001



**LAMPIRAN N. BIODATA****BIODATA MAHASISWA**

Nama : Ayu Clarasaty Putri Wahyudi  
Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 27 Mei 1994  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat Asal : Dsn. Plandi Ds. Sumberjo Kabupaten Lamongan  
Alamat Tinggal : Jl. Kalimantan 2 No. 7C Kabupaten Jember  
Telepon : 082233317144  
Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini  
Jurusan : Ilmu Pendidikan  
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan