

UPAYA MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DENGAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK KELOMPOK B DI KB-TK ISLAM PERMATA 1 SEMARANG

**Fisi Qorifana Insani
Dwi Prasetiyawati D.H**

ABSTRAK

Tujuan yang hendak dicapai adalah untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi pada peserta didik kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I bulan November 2015 bertempat di KB-TK Islam Permata 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini adalah siswa kelompok B1 yang berjumlah sepuluh anak terdiri dari atas 6 laki-laki dan 9 perempuan. Prosedur penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu, 1) membuat perencanaan, 2) melakukan tindakan, 3) mengadakan pengamatan terhadap tindakan, 4) merefleksi hasil pengamatan tindakan, setiap siklus dilaksanakan 3 kali pertemuan. Data yang telah dikumpulkan dalam penelitian tersebut dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui instrumen penelitian lembar observasi. Berdasarkan hasil analisis data penelitian setelah bermain peran menunjukkan adanya peningkatan dalam kemampuan sosialisasi Kelompok B1 KB-TK Islam Permata 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016. Penelitian ini dilakukan dengan dua siklus diperoleh hasil peningkatan kemampuan sosialisasi anak, yaitu 46,67% pada siklus I dan 80% pada siklus II (indikator kinerja tercapai). Dapat disimpulkan bahwa “Bermain Peran dapat meningkatkan sosialisasi anak” sehingga target pembelajaran tercapai. Berdasarkan hasil penelitian ini saran yang dapat disampaikan adalah supaya kegiatan pembelajaran melalui bermain peran dapat digunakan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi anak.

ABSTRACT

The goal is to improve socialization skills in learners group B in KB-TK Islam Permata 1 Semarang Academic Year 2015/2016. The research was conducted in the first half month of November 2015 is housed in the KB- TK Islam Permata 1 Semarang Academic Year 2015/2016. The subjects were students numbering B1 group consisted of ten children over 6 males and 9 females. Research procedures using classroom action research consisting of two cycles. Each cycle consists of four stages, namely, 1) planning, 2) take action, 3) conduct observation of the action, 4) reflecting the observation of actions, each cycle held 3 meetings. The data has been collected in the study were analyzed using qualitative descriptive analysis technique. The data were obtained through the research instrument observation sheet. Based on the results of data analysis after playing the role of research showed an increase in social skills Group B1 KB -TK Islam Permata 1 Semarang Academic Year 2015/2016. This research was conducted in two cycles

result improvement of social skills of children, namely 46.67% in the first cycle and 80% in the second cycle (indicators of performance achieved). It can be concluded that the "Role Play can improve the socialization of children" so that the learning targets achieved. Based on the results of this research are suggestions that can be submitted so that the activities of learning through role play can be used as one of the efforts to improve the social skills of children.

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pendidikan pra-sekolah, yang membantu perkembangan dan pertumbuhan jasmani dan rohani anak sedini mungkin. Berdasarkan undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Bab I ayat 14 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah: "Suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut".

Bagi anak PAUD kebutuhan sosial merupakan suatu syarat pertumbuhan jiwa, apabila tidak terpenuhi akan menghambat perkembangan jiwa anak. Kebutuhan social ini tidak dapat terpenuhi sekedar mempersatukan anak yang sebaya dalam satu kelas untuk mendengarkan uraian – uraian guru, yang dibutuhkan oleh anak adalah seorang guru yang dapat mengerti dan menyayangi mereka dengan segala kelebihan dan kekurangannya. Akan tetapi pada kenyataannya akan banyak ditemukan juga bahwa tidak semua hal berjalan sesuai dengan harapan dan rencana apalagi ketika mulai muncul berbagai perilaku yang tidak diharapkan.

Dalam kenyataan sekarang ini sering dijumpai bahwa perkembangan sosialisasi anak kurang dilatih. Hal itu disebabkan karena orang tua sibuk bekerja dan juga sering kali memanjakan anaknya dengan memberikan fasilitas kepada anaknya seperti gadget, tanpa mereka sadari bahwa anak juga perlu bersosialisasi dengan lingkungan sekitar. Disini

orang tua harus memberikan kegiatan untuk menunjang perkembangan sosialisasi anak, misal berkomunikasi dengan keluarga, teman sebaya dan orang-orang di lingkungan sekitarnya.

Tingkat kemampuan sosialisasi anak di TK B Islam Permata 1 Papandayan Semarang tahun ajaran 2015/2016 masih rendah dari 15 anak ada 13 anak yang masih belum sesuai idealnya, hal ini dilihat ketika anak belajar di area bermain peran, guru tidak melibatkan anak untuk bermain dan anak hanya melihat guru bermain peran sendiri sehingga menyebabkan anak cenderung terlihat pasif. Ada juga anak yang tidak mau bermain bersama, sehingga dia hanya diam dan bahkan tidak mau bermain, selanjutnya sikap individualisme anak ke sesama teman sangat tinggi terlihat ketika anak bermain peran tidak mau bermain bersama temannya dan hanya ingin bermain sendiri. Saat anak disuruh untuk mempraktekkannya, anak terlihat tidak bisa bekerjasama dengan temannya ada yang ingin memainkan tokoh lain tapi temannya yang lain tidak tau apa maksud dari anak tersebut.

Padahal dalam bermain peran diharapkan dapat menciptakan suasana yang menyenangkan. Kurangnya pemahaman anak dalam pentingnya bekerjasama. Pada saat anak bermain peran ada anak yang tidak mau bermain bersama dalam memainkan suatu peran yang diperintahkan oleh guru. Hal inilah yang menyebabkan kurang minatnya anak untuk belajar bersama selama proses pembelajaran, ada anak yang sibuk bermain sendiri, misal membaca buku cerita atau memegang permainan lainnya. Berdasarkan dari kegiatan observasi yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa tingkat antusias anak dalam proses pembelajaran secara berkelompok masih rendah, saat anak bermain bersama tapi ada beberapa anak yang tidak menginginkan untuk bermain bersama.

Adanya proses sosialisasi individu akan menjadi tahu cara ia harus bertingkah laku di tengah-tengah masyarakat dan lingkungan budayanya. Proses sosialisasi dari diri individu dan kelompok akan dipagari oleh pola-pola umum perilaku yang berlaku umum untuk membatasi perilaku

individu berdasarkan kepribadiannya. Bermain peran dapat meningkatkan sosialisasi anak karena anak-anak dapat menyalurkan ekspresi, mendorong aktivitas, inisiatif, dan kreatif sehingga mereka berpartisipasi dalam kegiatan bersama. Mengajarkan anak untuk saling membantu dan bekerjasama dari berbagai hal yang telah dikemukakan di atas.

2. Tujuan Penelitian

1) Tujuan umum

Untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi pada peserta didik kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

2) Tujuan khusus

Untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi melalui bermain peran pada peserta didik kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016.

3. Teori

a. Kemampuan Bersosialisasi

1) Pengertian Sosialisasi

Menurut Susanto (2011:14) perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi, dan bekerjasama. Sedangkan Santoso (2006:3) definisi sosialisasi sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil interaksi dari lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai aturan norma yang berlaku. Lain lagi Idi (2011:100) Sosialisasi adalah suatu proses belajar atau pembelajaran bagi setiap orang tentang segala sesuatu di dalam masyarakat agar nanti dapat hidup dengan layak di tengah masyarakat.

Lain lagi Masitoh dkk, (2005:11) mengatakan bahwa perkembangan sosial adalah perkembangan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat dimana anak-anak itu berada. Sedangkan Ahmadi (2007:154) Proses Sosialisasi adalah suatu proses akomodasi dengan mana itu individu menahan, mengubah impuls-impuls dalam dirinya dan mengambil oper cara hidup atau kebudayaan masyarakat. Menurut Gunarti dkk, (2008:1.14) sosialisasi merupakan suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri.

Beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah proses dimana individu belajar untuk menyesuaikan diri dan masuk kedalam dunia sosial dan dimana individu tersebut mampu saling berkomunikasi dan bekerjasama.

2) Aspek Perkembangan Sosial

Aspek perkembangan sosial meliputi dua aspek penting yaitu :

- a. Kompetensi sosial, menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif. Misalnya, ketika temannya menginginkan mainan yang sedang ia gunakan ia mau bergantian.
- b. Tanggung jawab sosial, ditunjukkan dengan komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya, dan mampu menjalankan fungsinya sebagai warga negara yang baik. Misalnya, anak mau menyelesaikan tugas menggambarnya. Tentu saja perkembangan sosial anak tersebut berjalan secara bertahap.

Sebagai bagian dari masyarakat, anak dituntut dapat hidup bermasyarakat dengan baik. Sebagai proses sosialisasi, anak perlu mendapatkan proses belajar bermasyarakat. Anak selanjutnya bersosialisasi pada pendidikan formal di sekolah, dimana mereka menuntut ilmu pengetahuan. Ketika pada awal masuk sekolah,

kemungkinan anak ada yang menangis dan tidak betah di sekolah bila tidak diantar atau didampingi orang tua. Hal ini merupakan suatu proses adaptasi anak terhadap lingkungan sekolah yang berbeda dengan lingkungan keluarga di rumah. Di sekolah anak berinteraksi dengan guru, teman, dan karyawan sekolah. Dari proses sosialisasi anak di sekolah anak akan membentuk kepribadian untuk tekun dan rajin belajar, memiliki cita-cita ataupun bisa meningkatkan interaksi anak untuk berinteraksi dengan teman-teman, guru ataupun karyawan sekolah.

3) Pengembangan Sosial Melalui Tahapan Bermain Sosial

Nugraha (2006:1.21) secara umum menyatakan bahwa pengembangan sosial pada anak usia dini adalah:

a. Sikap sosial

Bermain dapat mendorong anak untuk meninggalkan pola berpikir egosentrisnya. Dalam situasi bermain anak “dipaksa” untuk mempertimbangkan sudut pandang teman bermainnya sehingga anak kurang egosentris. Dalam permainan, anak belajar bekerjasama untuk mencapai tujuan bersama. Mereka mempunyai kesempatan untuk belajar menunda kepuasan sendiri selama beberapa menit, misalnya saat menunggu giliran bermain. Sehingga dapat terdorong untuk belajar berbagi, bersaing dengan jujur, menang atau kalah dengan sportif, mempertahankan haknya, dan peduli terhadap hak-hak orang lain. Lebih lanjut anak pun akan belajar makna kerja tim dan semangat tim.

b. Belajar berkomunikasi

Untuk dapat bermain dengan baik bersama orang lain anak harus bisa mengerti dan dimengerti oleh teman-temannya. Hal ini mendorong anak untuk belajar bagaimana berkomunikasi dengan baik, bagaimana membentuk hubungan sosial,

bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah-masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

c. Belajar mengorganisasi

Saat bermain bersama orang lain, anak juga berkesempatan belajar berorganisasi. Bagaimana anak harus melakukan pembagian “peran” diantara mereka yang turut serta dalam permainan tersebut, misalnya siapa yang menjadi guru dan siapa yang menjadi muridnya.

d. Lebih menghargai orang lain dengan perbedaan-perbedaan

Bermain memungkinkan anak mengembangkan empatinya. Saat bermain dalam sebuah peran, misalnya anak tidak hanya memerankan identitas tokoh, tetapi juga pikiran-pikiran dan juga perasaan-perasaan tokoh tersebut. Permainan membantu anak membangun pemahaman yang lebih baik atas orang lain, lebih toleran, serta mampu berlapang dada terhadap perbedaan-perbedaan yang dijumpai.

e. Menghargai harmoni dan kompromi

Saat dunianya semakin luas dan kesempatan berinteraksi semakin sering dan bervariasi maka akan tumbuh kesabarannya akan makna peran sosial, persahabatan, perlu menjalin hubungan serta perlu strategi dan diplomasi dalam hubungan orang lain. Anak tidak akan begitu saja merebut mainan teman, misalnya anak akan tau akan konsekuensi ditinggalkan atau dimusuhi.

4) Perkembangan Bermain Yang Mencerminkan Tingkat Perkembangan Sosial Anak

Menurut Nirwana (2011:190-193) dalam Mildred ia berpendapat bahwa perkembangan bermain anak ditentukan berdasarkan tingkat perkembangan sosial tahapannya meliputi:

a) *Unoccupeid Play*, yaitu anak- anak tidak benar- benar terlibat dalam satu permainan, ia hanya mengamati kejadian

disekitarnya yang menarik, apabila tidak ada hal yang menarik baginya maka ia akan meninggalkan permainan itu dan menyibukkan diri dengan hal lain, misalnya memainkan tubuhnya atau melakukan sesuatu yang tidak jelas.

- b) *Solitary play* (Bermain Sendiri), yaitu anak akan sibuk bermain sendiri, dan terlihat tidak memperhatikan temannya yang lain. Biasanya ini akan terjadi pada anak yang masih muda. Disini anak akan memperhatikan dirinya sendiri dan tidak ada usaha untuk berinteraksi dengan temannya. Ia akan merasakan kehadiran temannya, jika ia merasa terganggu. Misalnya, temannya merebut permainannya.
- c) *Onlooker Play* (Pengamat), yaitu anak suka mengamati anak-anak lain yang sedang bermain dan terlibat adanya minat yang semakin besar terhadap yang diamati. Anak yang senang mengamati biasanya mereka yang berumur dua tahun. Pada anak yang belum mengenal lingkungan baru, sehingga mereka tidak malu jika langsung bergabung bermain dengan teman yang belum mereka kenal. Biasanya anak tipe pengamat ini akan malu-malu dan tampak ragu-ragu untuk bergabung bermain bersama, ia hanya akan menjadi pengamat walau terkadang sedikit-dikit ia ikut bermain bersama. Pengamatan yang dilakukan anak dalam segala bentuk, mulai dari perilaku dan bentuk interaksinya.
- d) *Paralel Play* (Bermain Paralel), yaitu kegiatan bermain yang dilakukan oleh dua anak atau lebih tetapi permainan mereka tidak berhubungan. Mereka melakukan hal yang sama tetapi dilakukan sendiri-sendiri. Mereka sibuk dengan permainannya sendiri-sendiri tetapi sebenarnya mereka tidak saling berinteraksi. Kegiatan mereka paralel tetapi tidak bekerja sama. Contohnya adalah, dalam sekelompok anak ada yang bermain mobil-mobilan, bermain balok, dan bermain sepeda, mereka

bermain di tempat yang sama dan saling berdekatan tetapi mereka melakukan hal itu sendiri-sendiri seolah-olah mereka bermain sendiri tanpa teman.

e) *Associate Play* (Bermain Asosiatif), yaitu kegiatan bermain tetapi anak belum terlibat kerja sama, namun sudah ada interaksi. Misalnya, saling tukar atau saling meminjam mainan. Permainan ini memang mengajarkan interaksi pada anak, tetapi tidak mengajarkan untuk bekerja sama karena anak-anak akan mengerjakan permainannya masing-masing. Kegiatan bermain seperti ini biasanya dilakukan oleh anak-anak pra-sekolah dan biasanya kegiatan ini dilakukan di sekolah atau TK.

f) *Cooperative Play* (Bermain Bersama) yaitu permainan yang di dalamnya terdapat pembagian tugas dan pembagian peran antara anak satu dengan yang lainnya. Maksud dari permainan kerjasama ini adalah untuk mencapai tujuan yang sama. Misalnya, bermain pasar-pasaran. Disitu ada yang berperan sebagai penjual dan pembeli. Atau bermain polisi-polisian (yang biasa dilakukan oleh anak laki-laki), disitu ada yang berperan sebagai polisi dan pencurinya. Permainan seperti ini biasanya dilakukan anak-anak yang berusia 5 tahunan. Permainan ini sangat bagus sekali karena ini merupakan sarana anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan anak yang lain.

5) Karakteristik Perkembangan Sosial Anak Usia Dini

Menurut Nugroho dan Rachmawati (2006: 2.18), perkembangan sosial anak pada masa ini anak sudah mulai menunjukkan minat terhadap kelompok yang makin besar, mulai membentuk kelompok (geng) peran teman sebaya pada masa ini sangat penting dan berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Pengaruh yang ditimbulkan pada perkembangan sosialisasi anak diantaranya adalah:

- a) Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok.
- b) Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial lain diluar orang tua.
- c) Membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dan rasa berkawan.

b. Metode Bermain Peran

1) Pengertian Bermain Peran

Menurut Tedjasaputra (2005:57) mengemukakan bermain khayal atau bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi anak tampil dalam tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa. Sedangkan menurut Winda Gunarti (2008:10.10) bermain peran artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Sedangkan Luluk Asmawati (2008:10.3) bermain peran adalah kegiatan bermain drama anak melakukan kegiatan meniru perilaku. Perilaku ini dapat berupa perilaku manusia, hewan, tanaman dan kejadian. Lain lagi Dhieni (2006:7.32) bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan pura-pura dengan menirukan kegiatan orang yang pernah dijumpainya dalam kehidupan sehari-hari, dilakukan dengan memainkan tokoh-tokoh yang dikenalnya, dan anak dapat mengembangkan daya imajinasinya. Metode ini mengajarkan bagaimana membuat keputusan bersama dan juga mengajarkan anak untuk belajar melalui dramatisasi.

2) Manfaat Bermain Peran

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

- 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.

3) Langkah-Langkah Pelaksanaan Metode Bermain Peran

Untuk dapat berdialog, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang akan dikatakan kedepannya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh temannya sebayanya.

Dengan demikian mari kita ikuti langkah-langkah bermain peran di TK sebagai berikut:

- a) Anda telah menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
- b) Anda menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran. Anda dapat memberi contoh satu peran.
- c) Anda memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang sukainya.
- d) Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
- e) Anda menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
- f) Anda menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
- g) Anda menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.

- h) Anda menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum.
- i) Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah itu dengan cara-cara lain.

c. Metode Penelitian

1) Waktu penelitian

Waktu penelitian dilakukan pada semester I tahun ajaran 2015/2016, dengan mempertimbangkan jadwal efektif kegiatan belajar mengajar pada kelompok B di KB-TK Islam Permata 1 Semarang.

2) Tempat penelitian

Penelitian ini dilakukan di KB-TK Islam Permata 1 Semarang pada anak kelompok B, tempat peneliti mengajar, sehingga peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran.

3) Subyek Penelitian

Subyek penelitian adalah anak didik kelompok B KB-TK Islam Permata 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016, dengan jumlah siswa 15 anak yang terdiri dari 6 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

4) Teknik dan Alat Pengumpulan data

Penelitian Tindakan Kelas ini menggunakan beberapa teknik dan alat pengumpulan data yang disesuaikan dengan masalah sosialisasi anak yang diangkat dalam penelitian, yaitu:

a) Observasi

Menurut Arikunto (2010:199) observasi yang disebut pula dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui sosialisasi anak dan digunakan untuk memperoleh gambaran umum KB-TK Islam Permata 1 Semarang.

b) Dokumentasi

Menurut Arikunto (2010:201) dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti barang-barang tertulis. Benda-benda tertulis seperti buku-buku, majalah, dokumen, peraturan-peraturan, notulen rapat, catatan harian, dan sebagainya. Dokumentasi yang digunakan adalah foto kegiatan pembelajaran pada setiap tahap siklus pembelajaran.

5) Analisis Data

Adapun tingkat pencapaian perkembangan yang dijadikan aspeknya yaitu mau bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan. Untuk mempermudah dalam penentuan analisis data, maka ditentukan skoring sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Analisis Data

No	Keterangan	Skor
1	Baik	3
2	Cukup	2
3	Kurang	1

Skor diatas digunakan untuk mengisi lembar observasi yang dibuat berdasarkan kisi-kisi yang berlandaskan kajian teori.

6) Indikator Kinerja

Indikator keberhasilan adalah suatu kriteria yang digunakan untuk melihat tingkat keberhasilan dari kegiatan penelitian tindakan kelas dalam meningkatkan kemampuan atau memperbaiki mutu proses belajar mengajar di kelas atau juga disebut indikator keberhasilan karena merupakan tolak ukur keberhasilan kinerja dari tindakan yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan kemampuan sosialisasi anak usia dini di KB-TK Islam Permata 1 Semarang. Dalam penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil dengan baik apabila dalam penelitian belajar mencapai 80% keberhasilannya.

B. PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Siklus I

Pelaksanaan tindakan pada siklus I dilakukan dalam 3 kali pertemuan dalam satu minggu yaitu pada tanggal 16 November 2015 sampai 19 November 2015. Adapun kegiatan yang dilakukan selama proses pembelajaran pada siklus I yang meliputi tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi diuraikan sebagai berikut :

Tabel 5.2
Hasil peningkatan sosialisasi anak pada Siklus I

Indikator	Nilai Kemampuan Sosialisasi	Siklus 1					
		Persentase dalam setiap Pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase
Bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan.	Baik (3)	3	20%	5	33,33%	7	46,67%
	Cukup (2)	4	26,67%	3	20%	3	20%
Berkomunikasi dengan orang yang ditemuinya. Mendengarkan dan berbicara dengan orang dewasa. Berani bertanya dan menjawab.	Kurang(1)	8	53,33%	7	46,67%	5	33,33%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%

2. Hasil Penelitian Siklus II

Berdasarkan observasi yang dilaksanakan pada proses kegiatan ini menghasilkan data siklus yang diringkas dalam tabel berikut ini:

Tabel 5.3 Hasil Peningkatan Sosialisasi Anak pada Siklus II

Indikator	Nilai Kemampuan Sosialisasi	Siklus 2 Persentase dalam setiap Pertemuan					
		1		2		3	
		Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase	Jumlah Anak	Per-sentase
Bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan.	Baik (3)	8	53,33%	10	66,67%	13	86,67%
	Cukup (2)	5	33,33%	4	26,67%	1	6,67%
Berkomunikasi dengan orang yang ditemuinya. Mendengarkan dan berbicara dengan orang dewasa. Berani bertanya dan menjawab.	Kurang(1)	2	13,33%	1	6,67%	1	6,67%
Jumlah		15	100%	15	100%	15	100%

3. Pembahasan Antar Siklus

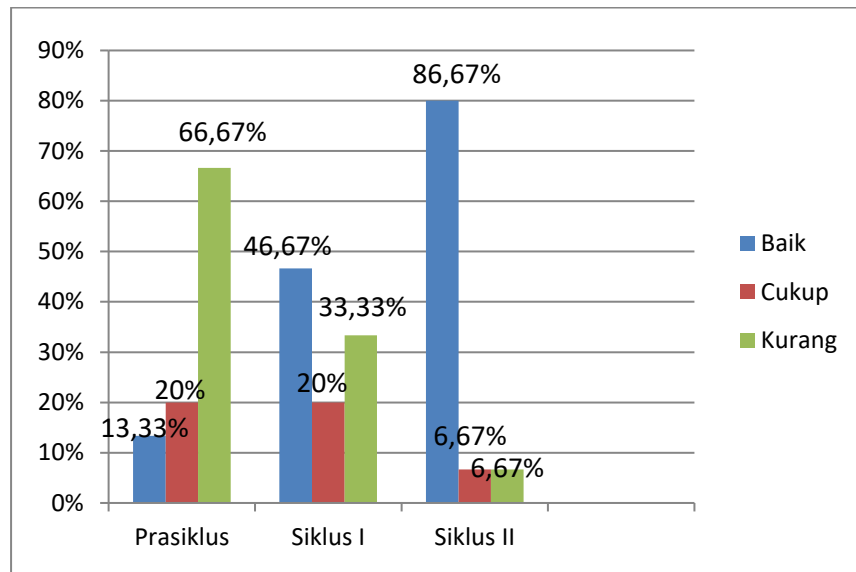
Setelah peneliti melakukan observasi pada pra siklus tentang meningkatkan sosialisasi anak, pada pra siklus anak sebagian besar belum bisa bersosialisasi dengan baik hanya beberapa anak saja yang bisa

bersosialisasi dengan baik, hal ini dapat dilihat dari anak yang belum bisa berbagi dengan temannya. Pada pra siklus peneliti mendapat prosentase 13,33%, prosentase pada pra siklus masih sangat rendah, sehingga peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan siklus I, pada siklus I peneliti mendapat prosentase 46,67%, prosentase tersebut masih menunjukkan belum tercapainya keberhasilan dari indikator, penelitian dilanjutkan ke tahap siklus II. Pada tahap siklus II peneliti mendapat hasil yang sangat memuaskan karena pada siklus II sudah mencapai indikator keberhasilan dengan prosentase 86,67%, penelitian dinyatakan berhasil karena pada siklus II penelitian sudah mencapai hasil yang memuaskan.

Tabel 5.4 Antar Siklus Sosialisasi Anak.

No	Siklus	Nilai Ketuntasan			Keterangan
		Baik	Cukup	Kurang	
1	Pra Siklus	13,33%	20%	66,67%	Belum Berhasil
2	Siklus I	46,67%	20%	33,33%	Belum Berhasil
3	Siklus II	86,67%	6,67%	6,67%	Sudah Berhasil

Berdasarkan dari tabel diatas dapat diketahui terdapat peningkatan sosialisasi anak dapat dilihat dari kondisi pra siklus hanya tercapai 13,33% hasil tersebut diperoleh dari sampel 2 anak yang bisa bersosialisasi dari 15 anak. Hasil peningkatan sosialisasi anak pada siklus I pertemuan ke 3, mendapatkan nilai baik berjumlah 7 anak dari 15 anak mendapat prosentase 46,67%. Hasil peningkatan pada siklus II pertemuan ke 3, menunjukkan peningkatan dan mendapatkan nilai baik berjumlah 13 anak dari 15 anak mendapat prosentase 86,67%, selengkapnya dapat dilihat pada grafik berikut ini:



Grafik 1.4 Peningkatan Sosialisasi Anak Antar Siklus.

C. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dari mulai beberapa tindakan yakni kondisi awal dan beberapa siklus, berdasarkan seluruh pembahasan dan penilaian yang telah disimpulkan bahwa bermain peran merupakan permainan yang dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi pada anak.

Nilai rata-rata kemampuan sosialisasi anak dengan bermain peran kelompok B1 KB-TK Islam Permata 1 Semarang, pada kondisi awal hanya tercapai 13,33% hasil tersebut diperoleh dari sampel 2 anak yang bisa bersosialisasi dari 15 anak. Hasil peningkatan sosialisasi anak pada siklus I pertemuan ke 3, mendapatkan nilai baik berjumlah 7 anak dari 15 anak mendapat prosentase 46,67%. Hasil peningkatan pada siklus II pertemuan ke 3, menunjukkan peningkatan dan mendapatkan nilai baik berjumlah 13 anak dari 15 anak mendapat prosentase 86,67%.

Mengacu pada data tersebut maka indikator kinerja penelitian ini dikatakan berhasil pada siklus II sehingga tidak diperlukan siklus ke III. Indikator kinerja dalam penelitian ini adalah: (1) Bekerjasama dengan teman

dalam kelompok ketika melakukan kegiatan, (2) Berkomunikasi dengan orang yang ditemuinya, (3) Mendengarkan dan berbicara dengan orang dewasa, (4) Berani bertanya dan menjawab pertanyaan. Kelompok B1 KB-TK Islam Permata 1 Semarang mengalami ketuntasan dalam bermain peran sebesar 86,67%. Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

- 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.

Dari uraian diatas maka dapat disimpulkan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosialisasi anak usia dini pada Kelompok B1 KB-TK Islam Permata 1 Semarang tahun ajaran 2015/2016.

Hal tersebut diperkuat oleh Tedjasaputra (2001: 58) yang mengatakan manfaat yang bisa dipetik dari bermain khayal adalah membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraeni Tatik Mutiara.2014.*Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Petak Umpet Pada Kelompok A Di TK Al Itihat Sambongsari Kecamatan Weleri Kabupaten Kendal Tahun Ajaran 2014/2015*.Semarang: Universitas PGRI Semarang.

Asmawati Luluk.2008.*Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

- Dhieni, Nurbiana.2006.*Metode Pengembangan Bahasa*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunarti winda, Suryani lilis, Muis azizah.2008.*Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Hidayanti Fitriana Nurul.2015.*Upaya Meningkatkan Sosial Anak Melalui Bermain Drama Panggung Boneka Pada Kelompok A TK ABA II Bucu Kembang Jepara Tahun Pelajaran 2015/2016*.Semarang: Universitas PGRI Semarang.
- Idi, Haji.2011.*Sosiologi Pendidikan*.Jakarta: PT RAJAGRAFINDO PERSADA
- Masitoh; Ocih Setiasih dan Heny Djoehaeni.2005.*Pendekatan belajar aktif di taman kanak-kanak*.Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Nirwana Benih.2011.*Psikologi Bayi, Balita & Anak*.Yogyakarta: Nuha Medika.
- Nugraha, Rachmawati.2006.*Metode Pengembangan Sosial Emosional*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Santoso Sugeng,2006.*Dasar-dasar pendidikan Tk*.Jakarta: Universitas Terbuka.
- Susanto Ahmad.2011.*Perkembangan Anak Usia Dini: Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*.Jakarta: Kencana.
- Tedjasaputra, Mayke S.2007.*Bermain, Mainan, dan Permainan*.Jakarta: PT Gramedia.