BAB I

1

**PENDAHULUAN**

* + - 1. **Latar Belakang**

Undang – undang nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 28 menyatakan bahwa : ‘’ Pendidikan anak usia dini dapat diselesaikan melalui jalur formal, non formal.’’ Pendidikan taman kanak-kanak adalah pendidikan anak usia dini pada jalur formal. Pendididkan taman kanak-kanak bertujuan membantu anak didik mengembangkan berbagai potensi baik psikis dan fisik yang meliputi moral dan nilai-nilai agama, social, emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian dan seni untuk mempersiapkan memasuki pendidikan dasar

Dasta, Samad (2009:30) Manusia sebagai makhluk sosial (*homosocio*), maka pemahaman peilaku manusia tidak hanya dipandang dalam perspektif individual saja, akan tetapi harus dilihat pula dalam interaksinya dengan orang lain, lembaga sosial maupun organisasi sosial lainnya. Manusia tidak mungkin dapat hidup seorang diri, ia akan berkembang secara optimal dengan cara memerlukan relasi dengan orang lain.

Pergaulan dengan orang lain akan mampu mengubah persepsi, pandangan, sikap dan perilaku seseorang. Sebab dalam pergaulan terjadi interaksi antar individu yang ditandai dengan pertukaran informasi tentang pengetahuan, adat istiadat, kebiasaan, dan budaya. Kemudian orang akan menyesuaikan diri dengan tuntutan lingkungan sosialnya. Keberhasilan dalam menyesuaikan diri akan menyebabakan perkembangan kepribadian yang sehat. Ia akan memiliki konsep diri, haraga diri, percaya diri dan efekasi diri yang sehat. Sebaliknya ketidakmampuan menyesuaikan diri akan membuat seseorang mengalami kehidupan terasing. Akibatnya akan mempengaruhi krisis kepribadian.

Agoes Daryo (2007: 39) menyatakan bahwa “pergaulan yang makin luas akan mengurangi kelekatan emosi dengan orang tua, mengurangi egosentrisme, mengurangi sifat irasioan, karena dalam pergaulan itu masing-masing anak saling mengkritik, mencela, mengejek, mungkin terjadi konflik pertengkaran yang kemudian diikuti dengan proses pembuatan kompromi, adaptasi norma-norma sosial yang baru.”

Pendapat diatas menunjukkan bahwa di Taman Kanak-Kanak tidak dapat lepas dari pergaulan dengan teman-temannya, baik dalam aktivitas bermain, belajar maupun aktivitas lainnya. Mereka dengan latar belakang keluarga yang berbeda-beda merupakan makhluk individual, namun mereka tak bisa dikatakan makhluk individual setelah mereka berhubungan dengan teman-temannya, maka hal tersebut dapat menjadikannya sebagai makhluk sosial.

Perilaku sosial adalah cerminan kepribadian seseorang yang berdampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain. Perilaku seseorang menunjukkan tingkat kematangan emosi, moral, agama, sosial kemandirian dan konsep dirinya. Perilaku anak usia dini adalam merupakan masa pembentukan yang disebabkan oleh faktor genetik, dan faktor lingkungan yang sangat berpengaruh dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak sebab anak pada usia pembentukan dan perkembangan bersifat imitativ atau peniru, apa yang ia lihat, rasakan dari lingkungannya akan diikuti, baik buruk, salah-benar, pantas dan tidak pantas.

Sebagai makhluk sosial manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Perkembangan anak pada dasarnya bergantung pada kemampuannya berinteraksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang tidak dapat dilepaskan dari proses sosialisai.

Salah satu sasaran bagi anak-anak belajar dan mengembangkan diri adalah kegiatan bermain. Dengan demikian, seorang anak akan mendapat kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru merupakan sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak yang lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri dan paham bahwa perbuatan ada konsekuensiya.

Bermain peran adalah metode perkembangan yang efektif dimana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berpikir/ berbuat dengan cara/ sudut pandang sosok yang diperankannya. Bermain peran digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri.

Fenomena perilaku sosial anak yang terjadi pada anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone adalah adanya perilaku sosial anak yang selalu memilih-milih teman untuk bermain, mereka hanya mau bermain dengan anak yang mereka sukai dan ada pula anak yang hanya bermain sendiri, ia tidak mau ikut bermain dengan temannya.

Dari perilaku sosial anak yang sedikit menyimpang itu maka dibutuhkan peran seorang guru dalam membentuk perilaku sosial anak sesuai dengan harapan, yaitu dapat berinteraksi dengan temannya, memahami arti bekerjasama dan berbagi dengan teman sebayanya tanpa memilih-milih teman. Dengan bermain peran diharapkan anak didik dapat berperilaku sosial dengan menunjunkan tingkat kematangan emosi, moral, agama, sosial kemandirian dan konsep dirinya.

Melalui pengamatan berdasarkan fenomena diatas, maka peneliti bermaksud mengkaji secara mendalam penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

* + - 1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang maslah, maka fokus masalah dalam penulisan ini adalah “ Bagaimanakah Penerapan Metode Bermaian Peran dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone”

* + - 1. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah “Untuk Mengetahui Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Perilaku Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.”

* + - 1. **Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat hasil penelitian yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi akademisi/ lembaga pendidikan, menjadi bahan informasi dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya bidang pengembangan pembentukan perilaku melalui pembiasaan khusus aspek pengembangan perilaku sosial anak.
3. Sebagai bahan pertimbangan sekaligus bahan referensi bagi penelitian yang akan diadakan mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini pada fase yang akan datang.
4. Bagi peneliti menjadi bahan masukan dari acuan dalam penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial pada anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi sekolah: agar dengan adanya metode bermain peran guru dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial pada anak.
7. Bagi guru: sebagai masukan bagi guru tentang pentingnya pembelajaran dalam peningkatan perilaku sosial secara efektif
8. Bagi anak: agar dengan bermain peran anak dapat membangun perilaku sosialnya.

**BAB II**

6

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Bermain Peran**
3. **Pengertian bermain peran**

Depdikbud, (1998:37) Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan yang dilaksanakan

Metode bermain peran artinya mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dan menekankan kenyataan anak diturutsertakan dalam memainkan peran di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial dan metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang merumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan karakteristiknya dari metode bermain peran ini cenderung memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berturut-turut, konkret, dan dapat diamati.

Bagi anak bermain adalah kegiatan yang serius namun mengasyikkan. Melalui aktivitas bermain, sebagian pekerjaanya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri, sebagian pekerjaannya terwujud. Bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena akan memperoleh hadiah atau pujian. Bermain adalah medium, dimana si anak mencoba diri bukan saja dalam fantasinya tetapi juga benar nyata secara aktif. Bila anak bermaian secara bebas, sesuai kemauan maupun kecepatannya sendiri, maka ia melatih kemampuannya.

Ali Nugraha & Yeni Rachmawati.(2006: 8.14) menjelaskan bahwa bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, maupun tumbuhan yang ada disekitar anak.

Jadi dalam bermain peran, anak bisa mengekspresikan kemampuan mereka untuk memerankan berbagai tokoh seperti air, angin, tumbuhan, binatang atau orang lain. Dalam memerankan tokoh-tokoh tersebut, anak senantiasa mempergunakan bahasa unuk berinteraksi dengan tokoh-tokoh lain yang ada dalam cerita tersebut.

Moentelalu B. E. F., dkk.(2008: 10.16) berpendapat bahwa bermain peran adalah suatu cara memerankan beberapa peran dalam suatu cerita tertentu yang menuntut integrasi diantara pemerannya.

Metode bermain peran dikategorikan sebagai metode mengajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam pengajaran. Karakteristiknya adalah adanya kecendrungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku berurutan, konkret dan dapat diamati. Secara eksplisit dapat dikatakan bahwa bermain peran dapat ditujukan untuk memecahkan masalah-masalah yang menyangkut hubungan antara manusia teruratama yang berkelainan dengan kehidupan anak didik.

Menurut Dhieni, Nurbian, dkk. (2005 : 7. 23) bahwa:

Metode bermaian peran merujuk kepada dua dimensi yaitu dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan. Ditinjau dari dimensi pribadi diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapinya dengan bantuan kelompok sebayanya serta membantu individu dalam proses sosialisasi. Ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antar pribadi mereka.

Melalui kegiatan bermain peran anak akan mengekspresikan jiwanya dan kebutuhannya melalui bermain peran ia dapat mengekspresikan jiwanya. Dengan demikian kegiatan bermain peran dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi tersembunyi anak sehingga muncul dalam kenyataan.

Dengan mengikuti kegiatan tersebut pada anak akhirnya anak diharapkan dapat menghayati tujuan dari kegiatan tersebut. Mereka belajar memecahkan masalah dengan demokratis sehingga mereka dilatih menjunjung tinggi nilai-nilai demokrasi.

Konsep peran sendiri berakar pada hakikat manusia sebagai makhluk individu dan sosial. Sebagai individu manusia memiliki karakteristik yang khas dan unik yang tidak dimiliki oleh individu maupun di dunia. Sebagai makhluk sosial, sehingga muncul rasa sayang, percaya, benci dan lain-lain terhadap orang lain dan juga terhadap diri sendiri.

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 dalam tindakan yang tersembunyi dalam perasaan, persepsi dan sikap.

Dhieni, Nurbaya, dkk. (2005 :7.23) menyatakan bahwa:

Untuk memahami terhadap peran bukanlah pekerjaan mudah karena harus juga memahami sesuatu yang tersembunyi, maka esensi bermain peran ditujukan untuk membantu individu dalam memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sekaligus berupaya memahami perasaan, sikap dan nilai-nilai yang mendasarinya.

Dalam kegiatan bermain peran siswa dapat mencoba menempatkan diri sebagi tokoh atau pribadi tertentu sebagai ibu, bapak, pahlawan, petani, dokter, guru, sopir dan lain-lain.

Kegiatan ini dapat mengembangkan daya imajinasi anak dan memupuk rasa kesosialan anak. Kegiatan ini dapat dirancang oleh guru dengan megembangkan suatu tema, misalnya guru memilih tema “kebersihan dan kesehatan”. Pengembangan materinya bisa kebersihan dan kesehatan diri sendiri misalnya mandi, gosok gigi, berpakaian dan lain-lain. Jika guru merencanakan dan melaksanakan bermain peran di depan kelas, guru dapat memilih dan menentukan pelaku-pelakunya, misalnya “Kebersihan Gigi”. Guru bisa menentukan anak berperan sebagai bapak, ibu, anak yang sakit gigi, anak yang sehat. Dalam kegiatan ini guru hendaknya senantiasa membimbing dan memotivasi anak untuk berbicara menurut tokoh yang dibawakan, sedangkan anak yang belum mendapatkan giliran memperhatikan temannya. Contoh pelaksanaan bermain peran dapat dirancang oleh guru dengan memperhatikan tema dan ruang lingkup pembelajaran yang tercantum dalam garis-garis besar program kegiatan belajar.

Dari beberapa defenisi tersebut diatas, penulis menyimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan permainan untuk mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial. Dan menekankan kenyataan anak diturutsertakan dalam memainkan peranan di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial.

1. **Tujuan dan manfaat bermain peran**

Winda Gunanti,dkk (2008 :10.11) Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat:

1)Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak. 2) Mengenali kreativitas anak 3) Melatih motorik kasar anak utuk bergerak 4) Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu 5) Menggalai perasaan anak.

Penggunaan metode ini juga memupuk adanya pemahaman peran sosial yang melibatkan interaksi verbal paling tidak dengan satu oranglain. Metode ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarga, dan masyarakat sekitarnya. Dalam menjelaskan perannya berdasarkan pengalaman dalam belajar memutusakan dan memilih berbagai informasi yang relevan. Hal ini membantu mengembangkan kemampuan intelektual anak dan juga belajar dari temanya tentang cara-cara berinteraksi dalam kondisi sosiodramatik, serta belajar berkonsentrasi dalam suatu tema drama dalam waktu tertentu.

Tujuan bermain peran (Samad, 2009:10) adalah sebagai berikut:

1. Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan
2. Memperoleh wawasan (insting) tentang sikap-sikap, niali-nilai dan persepsinya.
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
4. Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
5. Melatih daya tangkap
6. Melatih daya konsentrasi
7. Melatih membuat kesimpulan
8. Membuat pengebangan kognitif
9. Membantu perkembnagan fantasi
10. Menciptakan suasana yang meyenangkan
11. Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/ berbicara lancar
12. Membangun pemikiran yang analisis dan kritis
13. Membangun aspek afektif melalui penghayatan isi cerita
14. Membangun sikap positif dalam diri anak
15. Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi miniature kehidupan
16. Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan

Bermain peran sangat efektif untuk diterapkan. Dengan bermain peran, anak dapat bekerja sama dangan teman lainnya. Hal ini dapat membantu anak dalam mengembangkan kreatifitasnya dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan

1. **Perkembangan anak bermaian peran/ simbolik dan dari pola interaksi sosial dalam bermain peran**

Piaget berpendapat bahwa bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu simbolik aktivitas anak yang alamiah ini menghasilkan penemuan dari teori yang menjadi dasar dalam bermain peran, antara lain:

1. Tahap-tahap perkembangan bermain peran/ simbolik (Dasta Samad, 2009)
2. Awal pura-pura : anak terlihat dalam tindakan seperti pura-pura, tetapi belum ada bukti dia main pura-pura. Contoh : anak sekilas menyerahkan telepon ketelinga, sekilas menempelkan botol ke mulut boneka.
3. Pura-pura dengan dirinya : anak terlihat dalam perilaku pura-pura dengan dirinya.
4. Pura-pura dengan lain: anak terlihat dalam perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak kepada yang lainnya. Perilaku pura-pura tentang orang lain, contoh : anak memberi makan boneka dengan botol bayi mainan atau cangkir, mendorong truk diatas lantai dan membuat kegaduan.
5. Pengganti: anak menggunakan objek dalam cara berbeda dari biasanya. Contoh: anak memberi makan boneka menggunakan balok sebagai botol, meletakkan sepotong play dough dalam piring dan menyebutnya sebagai kue.
6. Pura-pura atau objek atau orang: anak pura-pura bahwa objek, bahan, orang atau binatang itu ada. Contoh : anak menuang teko kosong kecangkir dan berkata-kata kopi bergerak seputar ruangan seolah-olah sedang mengendarai sepeda motor.
7. Agen aktif: anak menghidupkan mainan (seperti, boneka, binatang mainan) yang mewakili sesuatau sehingga mainan menjadi agen yang aktiv di dalam kegiatan pura-pura. Contoh : anak melompat-lompatkan binatang mainan dsengan satu kaki melewati karpet seolah-olah binatang itu berlari, menaruh tangan boneka ke mulut boneka seolah-olah boneka itu sedang makan sendiri, berbicara dengan suara tinggi seolah-olah boneka sedang berbicara.
8. Urutan yang belum berbentuk cerita: anak mengulang-ulang suatu tindakan/ adegan kepada beberapa orang. Contoh : anak memberi ibu secangkir teh kemudian memberikan bonekanya secangkir minuman.
9. Urutan cerita:anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran. Contoh : anak mengaduk secangkir minuman dan berkata” Mmmm.., Rasanya enak.”
10. Perencanaan: anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu. Contoh : anak berkata bahwa ia memberi makan bayi sebelum meletakkan botol minum bayi ke mulut boneka.
11. Pola interaksi sosial anak dalam bermaian

Jenis-jenis hubungan sosial yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tidak peduli: anak tidak bermain dan memperhatikan “perilaku tidak peduli”
2. Pengamat: anak memperhatikan anak lain saat bermain, merekia mungkin berhubungan secara lisan tetapi tidak ikut bermain.
3. Parallel/ sosial berdampingan: anak bermain dekat dengan anak lainnya. Anak terlibat dalam permainannya, tetapi senang dengan kehadiran anak lainnya.
4. Asosiatif/ sosial bersama: anak bermain dengan anak lainnya dalam satu kelompok. Ia dapat bertukar maian, tetapi tidak ada tujuan yang direncanakan.
5. Osial bekerjasama: anak bermain dengan anak lainnya dan mainannya memiliki tujuan yang direncanakan. Anak merencanakan dan berperan.

Sosiodrama dan bermain peran sama-sama menempatkan sebagai pemain, namun apabila tema atau jalan cerita pada peran dapat bersifat umum/ luas, atau bahkan bersifat imajinatif, sedangkan pada sosiodrama jalan certa mengandung konflik sosial yang terselesaikan di akhir cerita.

Gunarti Winda : 2008, berpendapat bahwa dalam bermain peran anak menggunakan symbol, seperti kata-kata gerakan dan mainan untuk mewakilkan dunia yang sesungguhnya. Dalam sosiodrama, anak mengembangkan permainan simbolik itu agar bisa bekerjasama dengan anak/ pemeran lainnya.

1. **Jenis-jenis bermain peran**

Erik Erikson (1963 :18), menjelaskan dua jenis bermain peran yaitu

main peran makro dan main peran mikro. Main peran mikro adalah anak memainkan peran dengan sesungguhnya, alat bermaian berukuran kecil, dan bermain peran makro adalah anak bermain menjadi tokoh mengunakan alat besar yang digunakan menciptakan dan memainkan peran-peran.

Dalam metode bermain peran akan dilakukan oleh anak untuk memerankan suatu tokoh pilihannya dalam bentuk mikro. Dalam kegiatan bermain peran mikro dicirikan dengan kegiatan :mendalang” atau anak memainkan peran dengan alat bantu seperti boneka, wayang-wayangan, miniature, binatang dan peralatan berukuran kecil lainnya yang mendukung. Dalam kegiatan bermaian mikro, anak dapat saja memerankan beberapa tokoh sekaligus, olehnya itu jenis bermain peran yang akan digunakan dalam penelitian ini bermain peran mikro berfokus pada metode sosiodrama.

1. **Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran.**

Dasta Samad (2009) Langkah-langkah bermain peran sebagai berikut:

1. “Memilih tema” yang akan dimainkan dan menentukan waktu.
2. Membuat rencana/ scenario/ naskah jalan cerita. Buat scenario kegiatan yang fleksibel yang mencakup aspek perkembangan sosial anak.
3. Menyediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
4. Membuat media/ alat dari bahan yang akan digunakan.
5. Menerangkan teknik bermain peran dan contoh memainkan perannya.
6. Memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya.
7. Memilih nak yang akan memainkan perannya.
8. Menempatkan peran pendengar bagi anak yang tidak turut dalam bermaian peran.
9. Guru-anak berdiskusi merancang jalan cerita dan ending cerita.
10. Menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai
11. Anak bermain peran
12. Diakahir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dalam pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
13. Menentuan tempat bermain peran, dengan dekorasi dan gambar-gambar yang mendukung jalannya cerita.

Menurut Nugraha , (2006 : 43) langkah-langkah dalam bermain peran adalah sebagai berikut:

1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Pemilihan peran
3. Mengatur tempat main
4. Menyiapkan pengamat
5. Mencobakan permainan
6. Evaluasi dan diskus
7. Mengulang permainan
8. Diskusi dan evaluasi
9. Mengungkapkan pengalaman
10. **Perilaku Sosial**
11. **Pengertian perilaku sosial**

Departemen Pendidikan Nasional (2007: 14) Perilaku sosial adalah “tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari diri sendiri yang dapat diterima oleh orang lain”.

Perilaku sosial adalah cerminan kepribadian seseorang yang berdampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain. Perilaku seseorang menunjukkan tingkat kematangan emosi, moral, agama, sosial kemandirian dan konsep dirinya.

Perilaku anak usia dini adalam merupakan masa pembentukan yang disebabkan oleh faktor genetik, dan faktor lingkungan yang sangat berpengaruh dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak sebab anak pada usia pembentukan dan perkembangan bersifat imitativ atau peniru, apa yang ia lihat, rasakan dari lingkungannya akan diikuti, baik buruk, salah-benar, pantas dan tidak pantas.

Sebagai makhluk sosial manusia dituntut untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya. Perkembangan anak pada dasarnya bergantung pada kemampuannya berinteraksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat yang tidak dapat dilepaskan dari proses sosialisai.

Perilaku sosial usia pra sekolah seperti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, menurut Hurlock Elizabeth (1999: 22) bahwa kemampuan anak menyesuaikan dalam lingkungan kanak-kanak memerlukan tiga proses yaitu:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial, untuk dapat diterima dikelasnya, anak tidak hanya harus berperilaku yang dapat di terima dalam kelompoknya.
2. Memainkan peran sosial yang dpaat diterima, setiap kelompok mempunyai pola kebiasaan yang ditentukan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipenuhi.
3. Perkembangan sosial sosial untuk bergaul dengan baik, anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial, jika anak dapat melakukannya jelas dapat berhasil dalam penyesuaian tempat mereka mengembangkan diri.
4. **Perilaku sosial anak berdasarkan tahap usia perkembangan**

Menurut Gunarti Winda, 1.15-1.16) tahap usia perkembangan anak adalah:

1. Pasca-lahir

Anak lebih suka ditinggalkan tanpa di ganggu, merasa senang waktu berkontak erat dengan tubuh ibu, menangis keras apabila merasa tidak enak.

1. Satu bulan sampai tiga bulan

Merasakan kehadiran ibu dengan memandang kearahnya apabila ibu mendekati, selalu mengamati setiap gerakan orang yang berdasa didekatnya.

1. Enam bulan

Penuh terhadap segala sesuatu yang sedang terjadi di sekitarnya

1. Sembilan bulan samapai dua belas bulan

Mengerti kata tidak, melambaikan tangan, bertepuk tangan atau menggoyangkan tangan mengikuti nyanyian.

1. Delapan belas bulan sampai dua puluh satu bulan

Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih sayang, mengerti apa yang dikatakan kepada dirinya dan mengulangi kata yang diucapkan orang dewasa.

1. Dua tahun samapi dua setengah tahun

Mempunyai minat yang besar dalam hal mengumpulkan kata-kata, mulai banyak bertanya dan bisa menunjukkan cirri dan bagian anggota tubuh apabila ditanya.

1. Tiga tahun samapai lima tahun

Berbicara bebas pada dirinya sendiri, orang lain bahkan mainannya, berbicara dengan lancer, bermaian kelompok, anak kadang merasa puas apabila bermaian sendiri untuk waktu yang lama dan mulai menyenangi kisah seseorang/ tokoh dalam film

1. **Bentuk-bentuk perilaku sosial anak**

Perilaku sosial seperti halnya aspek perkembangan lainnya juga mempunyai bentuk-bentuk yang membedakannya dengan fase-fase perkembangan yang lain. Bentuk perliaku sosial menurut Hurlock (1999 :262) yaitu: kerjasama, persaingan, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, empati, ketergantungan, sikap ramah, sikap tidak mementingkan diri sendiri, meniru dan perilaku kelekatan.

Adapun penjelasan masing-masing bentuknya yaitu:

1. Semakin banyak kesempatan yang mereka peroleh untuk melakukan sesuatu secara bersama-sama, semakin cepat anak belajar melakukannya dengan cara bekerjasma.
2. Persaingan pada anak dapat menimbulkan dampak positif dan negative. Dampak positif persaingan bagi anak dapat memberikan dorongan untuk berbuat yang lebih baik, misalnya anak berprestasi baik seperti temannya, akan berusaha lebih keras agar dapat meraih hal tersebut. Sedangkan dampak negatifnya yaitu apabila persaingan diekspresikan dalam pertengkaran dan kesombongan yang pada akhirnya dapat mengakibatkan sosialisasi yang buruk bagi anak.
3. Kemurahan hati sebagimana yang terlihat pada kesediaan untuk berbagi dengan anak lain meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang setelah anak belajar bahwa kemurahan hati menghasilkan penerimaan sosial.
4. Hasrat akan penerimaan sosial, apabila hasrat untuk diterima kuat, hal itu mendorong anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Hasrat untuk diterima oleh orang dewasa biasanya timbul lebih awal dibandingkan dengan hasrat untuk diterima oleh teman sebaya. Ada beberapa factor yang dapat meningkatkan penerimaan sosial yaitu adanya aspirasi yang realistis, wawasan diri dan wawasan sosial serta konsep diri yang stabil.
5. Simpati dapat berperilaku simpatik apabila mereka mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Anak dapat mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.
6. Empati merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain dan menghayati pengalaman tersebut. Hal ini hanya berkembang apabila anak dapat memahami ekspresi wajah maksud pembicaraan orang lain.
7. Ketergantungan terhadap orang lain dalam hal bantuan, perhatian dan kasih saying untuk berperilaku dalam cara yang diterima secara sosial sedangkan ank yang berjiwa bebas kurang motivasi ini.
8. Anak memperlihatkan sikap ramah melalui kesedihan melakukan sesuatu untuk bersama anak-anak lain dengan mengekspresikan kasih saying kepada mereka.
9. Anak yang mempunyai kesempatan dan mendapat dorongan untuk membagi apa yang mereka miliki dan yang tidak terus menerus menjadi pusat perhatian keluarga, belajar memikirkan orang lain dan bukanny hanya memusatkan perhatian pada kepentingan dan milik mereka sendiri.
10. Dengan meniru seseorang yang diterima baik oleh kelompok sosial, anak-anak mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka.
11. Perilaku kelekatan pada dasarnya bermula dari masa bayi, yaitu tatkala bayi mengembangkan suatu kelekatan yang hangat dan penuh cinta kasih kepada ibu atau pengganti ibu, anak mengalihkan pola perilaku itu kepada anak atau orang lain dan belajar membina persahabatan dengan mereka.
12. **Karakteristik perilaku sosial**

Ada beberapa karakteristik perilaku sosial pada anak usia prasekolah. User Usma (1995:29) diantaranya:

1. Pada umumnya anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat, akan tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka pada umumnya dapat menyesuaikan diri secara sosial, sahabat yang dipilih biasanya dari jenis kelamin yang sama kemudian berkembang menjadi bersahabat dengan anak dengan jenis kelamin yang berbeda.
2. Kelompok bermainnya cenderung kelompok kecil, tidak terlalu terorganisasi secara baku sehingga kelompok tersebut cepat berganti-ganti.
3. Anak yang lebih kecil seringkali mengamati anak yang lebih besar
4. Pola bermain anak prasekolah bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender, anak dari kelas menengah lebih banyak bermain asosiatif, kooperatif dan konstruktif, sedangkan anak perempuan lebih banyak bermain solitaire konstruktif, pararel solitaire dan asosiatif dramatis.
5. Perselisihan sering terjadi akan tetapi sebentar kemudian mereka berbaikan kembali, anak laki-laki banyak melakukan tindakan agresif dan menantang.
6. Setelah masuk TK pada umumnya keadaran mereka terhadap peran jenis kelamin telah berkembang. Anak laki-laki lebih senang bermain di luar dan bertingkah laku agresif, sedangkan anak perempuan lebih suka bermain yang bersifat kesenian, bermain boneka atau menari.
7. **Pentingnya perilaku sosial**

Perilaku sosial sangat penting karena hal ini akan berpengaruh pada perkembangan anak selanjutnya.

Departemen Pendidikan Nasional (2007: 15) ditegaskan bahwa pentingnya seorang anak untuk mempelajari perilaku sosial agar:

1. Agar anak dapat betingkah laku yang dapat diterima lingkungannya.
2. Anak dapat memainkan peran sosial yang dapat diterima kelompoknya, misalnya berperan sebagai laki-laki atau perempuan.
3. Anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya yang merupakan modal penting untuk sukses dalam kehidupan sosialnya kelak.
4. Anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik dan akibatnya lingkungannya pun dapat menerima dia dengan senang hati.

Hubungan sosial yang dilakukan anak pada masa kanak-kanak dapat menentukan perkembangan sosialnya di masa yang akan dating, sebagaimana yang dikemukakan oleh Elizabet B. Hurlock (1991: 26), bahwa:

“Pada masa ini sejumlah hubungan yang dilakukan anak dengan anak-anak lain dan ini sebagaian menentukan bagaimana gerak maju perkembangan sosial mereka. Melalui hubungan sosial, anak belajar bergaul dengan orang-orang yang diluar lingkungan rumah, terutama dengan teman sebayanya.”

Berdasarkan pendapat-pendapat diatas pentingnya perilaku sosial, karena apabila pada masa kanak-kanak, anak mampu melakukan hubungan sosial dengan baik, akan memudahkan bagi nak dalam melakukan penyesuaian sosial dengan baik dan anak akan mudah diterima sebagi anggota kelompok sosial di tempat mereka mengembangkan diri.

1. **Indikator perilaku sosial anak**

Indikator perilaku sosial yang dapat diamati sebagaimana yang dikemukakan di dalam Departemen Pendidikan Nasioanal (2007: 15), diantaranya adalah: “1) mudah bergaul; 2) saling membantu sesama teman; 3) senang bermain bersama; Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, (2006: 10.14) mengemukakan bahwa “ Anak-anak usia 3-6 tahun memperlihatkan perilaku sosial antara lain: 1) Memahami dan menghargai perbedaan; 2) Berbagi; 3) Menerima tanggung jawab; dan 4) Berkompromi dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah.

Deskripsi selanjutnya mengenai perilaku sosial anak tersebut, sebagai beriku:

1. Memahami dan menghargai perbedaan

Bermain dengan seorang teman dengan latar belakang yang berbeda

Menunjukkan ketertarikan akan perbedaan yang ada pada anak lain

Menggunakan istilah-istilah yang tepat ketika mendiskusikan perbedaan

* 1. Berbagi

Menerima alternatif-alternatif

Memberikan mainan pada anak lain

Membiarkan anak lain menyelesaikan sesuatu

Mengambil mainan dari anak lain setelah memintanya terlebih dahulu/ tidak merampas ainan teman

* 1. Menerima tanggung jawab

Menggunakan bahan-bahan dengan cara yang benar

Membantu membersihkan dan merapikan

Menyelesaikan tugas

* 1. Berkompromi dan berdiskusi untuk menyelesaikan masalah

Memakai kata-kata yang tepat dalam mendiskusikan konflik dengan anak lain

Menyelesaikan konflik dengan baik tanpa bantuan dari orang dewasa

Tukar-menukar mainan dengan anak lain

Irawati (2007: 182) mengemukakan bahwa menjelang usia empat tahun anak sudah siap masuk TK, anak menunjukkan kesenangan untuk bergaul dengan teman, mungkin musuh, ada yang malu-malu dan takut, tetapi keinginan untuk bergaul tetap ada

Dari beberapa pendapat diatas, penulis menyimpulkan bahwa indikator perilaku sosial adalah sebagai berikut: mudah bergaul, saling membantu sesama teman, senang bermain bersama, mau membagi miliknya, dan suka menolong sesama teman.sosial

1. **Kerangka Pikir**

Pendidikan di Taman Kanak-Kanak merupakan pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada perkembangan seluruh aspek kepribadian anak. Pendidikan di Taman Kanak-Kanak memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kepribadiannya. Oleh karena itu pendidikan untuk anak usia dini khususnya Taman Kanak-Kanak perlu menyediakan berbagai kegiatan yang dapat mengembangkan aspek perkembangan, tersemuk perkembangan perilaku sosial anak.

Aktivitas bermain bagi seorang anak memiliki peranan yang cukup besar dalam mengembangkan kecakapan sosialnya sebelum anak mulai berteman, aktivitas bermain menyiapkan anak dalam menghadapi pengalaman sosialnya. Bermain pada masa kanak-kanak merupakan kegiatan pokok dalam masa kanak-kanak dan ini merupakan sarana improvisasi dan kombinasi anak adalah makhluk yang aktiv dan dinamis yang senantiasa mempunyai kebutuhan untuk bergerak atau melakukan kegiatan.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode mengajar yang merumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam mengajar ditinjau dari dimensi pribadi, diupayakan untuk membantu anak didik, menentukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebayanya (peer group) yang dapat membantu individu dalam proses sosialisasi, ditinjau dari dimensi sosial, metode ini memberi kesempatan kepada anak didik untuk belalajar sama dan menganalisis situasi-situasi sosial terutama hubungan antara pribadi mereka.

Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone adalah dengan menguraikan indikator tersebut adalah mudah bergaul dan berteman, saling membantu sesama teman, senang bermain dengan teman dan tidak bermain sendiri.

KURANGNYA PERILAKU SOSIAL ANAK

1. “Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Pemilihan peran
3. Mengatur tempat main
4. Menyiapkan pengamat
5. Mencobakan permainan
6. Evaluasi dan diskus
7. Mengulang permainan
8. Diskusi dan evaluasi
9. Mengungkapkan pengalaman

BERMAIN PERAN

1. Mudah bergaul dan berteman
2. Saling membantu sesama teman
3. Senang bermain dengan teman dan tidak bermain sendiri

PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL ANAK

*Gambar 2.1 Skema Kerangka Pikir*

1. **Hipotesis Tindakan**

Jika metode bermain peran diterapkan maka perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dapat berkembang.

**BAB III**

27

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena permasalahan yang diteliti adalah permasalahan yang terjadi, sehingga data-data yang didapatkan berupa kenyataan yang terjadi dilapangan pada objek yang dihubungkan dengan pemecahan masalah baik teori maupun pelaksanaan.

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan fokus kajian adalah penerapan metode bermain peran dlam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone.

1. **Fokus Penelitian**

Fokus dalam penelitian ini adalah penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan perilaku sosial anak.

* + - 1. Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan yang dilaksanakan
      2. Perilaku sosial yaitu tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri sesuai dengan keinginan yang berasal dari diri sendiri yang dapat diterima oleh orang lain.

1. **Setting dan Subjek Penelitian**

Taman Kanak-Kanak Khadijah terletak dikelurahan Manurung"E kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone terletak di Jln. Lamappalilu sebelah Timur SD. Neg. 10 Watampone. Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone didirikan pada tanggal 20-7-2001 yang dibina secara langsung oleh Yayasan Asmin. dibawah pimpinan oleh seorang kepala sekolah yg bernama Hj. Andi Asiah dan dibantu oleh beberapa staff pengajar yang berjumlah 8 orang tenaga honorer yang diangkat oleh yayasan.

Subjek penelitiannya adalah siswa Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone kelas B2 yang berjumlah 13 Orang, laki-laki sebanyak 5 orang dan perempuan sebanyak 8 orang. Sengaja dipilih TK B2 karena pada kelas ini peserta didiknya adalah anak-anak yang dipersiapkan untuk memasuki jenjang pendidikan sekolah dasar. Adapun sebagai responden ataupun informannya akan diarahkan kepada guru-guru setempat yang mengajar pada tingkatan kelas yang sama mengingat kelas B lebih dari satu kelas.

1. **Prosedur dan Desain Penelitian**

Kurt Lewin (Tukiran dkk, 2010: 23) mengatakan bahwa dalam tiap siklus terdiri dari empat langkah yatitu: a. Perencanaan (*planning*) b. Aksi atau tindakan (*acting*) c. Observasi (*observing*) dan d. Refleksi (*reflecting*). Keempat istilah tersebut dikenal dengan istilah model Kurt Lewin.

Sesuai dengan penjelasan diatas maka secara umum desain penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

Perencanaan

Refleksi Tindakan

Observasi

***Gambar 3.1 PTK Model Kurt Lewin (Tukiran, 2010:23)***

Rencana penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus, diantaranya:

Siklus I, berlangsung selama dua kali tatap muka jika tidak berhasil dilanjutkan ke siklus II

Siklus II, berlangsung selama dua kali tatap muka

Sesuai hakekat penelitian tindakan kelas, siklus kedua merupakan perbaikan dari siklus pertama, selanjutnya secara terperinci penelitian kelas ini dapat diajarkan sebagai berikut:

* 1. **Siklus I**

Siklus pertama dilaksanakan di semester I pada kelompok B2 dan berlangsung dua kali tatap muka yang dibagi dalam empat tahap sesuai dengan criteria penelitian tindakan kelas, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi dan refleksi hasil kegiatan.

Pelaksanaan Siklus I dilaksanakan dalam dua kali pertemuan.

1. Tahap Perencanaan
2. Membuat rencana pembelajaran yakni SKM dan RKH
3. Menentukan tema yang diajarkan sesuai dengan penelitian
4. Menyiapkan alat-alat yang akan dipergunakan dalam bermain peran
5. Membuat lembar observasi untuk anak didik
6. Tahap Pelaksanakan Tindakan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana dalam bentuk tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Adapun tahap pelaksanaan tindakan yang dilakukan pada siklus ini yaitu:

1. Pertemuan Pertama

Indikatornya adalah bersikap kooperatif dengan teman

Mengorganisasikan antara guru dan anak didiknya dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu bermain peran

Memberikan informasi tentang bagaimana cara bermain peran:

1. “Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Pemilihan peran
3. Mengatur tempat main
4. Menyiapkan pengamat
5. Mencobakan permainan
6. Evaluasi dan diskus
7. Mengulang permainan
8. Diskusi dan evaluasi
9. Mengungkapkan pengalaman

Membimbing anak yang belum mampu bermain peran

Menilai kemampuan anak yang sudah mampu bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing

Memberi kesempatan kepada anak untuk melakukannya sendiri.

1. Pertemua Kedua

Indikatornya adalah menunjukkan sikap toleran

Mengorganisasikan antara guru dan anak didiknya dan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu bermain peran dengan teman secara berkelompok sesuai dengan tema yang telah ditentukan

Memberikan informasi tentang bagaimana cara bermain peran secara berkelompok sesuai dengan tema yang telah ditentukan

1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Pemilihan peran
3. Mengatur tempat main
4. Menyiapkan pengamat
5. Mencobakan permainan
6. Evaluasi dan diskus
7. Mengulang permainan
8. Diskusi dan evaluasi
9. Mengungkapkan pengalaman

Membimbing anak yang belum mampu bermain peran

Menilai kemampuan anak yang sudah mampu bermain peran secara berkelompok dan sesuai dengan tema yang sudah dientukan

Memberi kesempatan kepada anak untuk melakukannya sendiri.

1. Tahap Observasi/ Pengumpulan Data Siklus I

Tahap observasi ini dilakukan pada saat pemberian tindakan berlangsung, antara lain:

* + - * 1. Semua kejadian dicatat oleh peneliti dengan menggunakan format observasi yang telah disusun.
        2. Hal-hal yang menjadi perhatian peneliti adalah pelaksanakan tindakan oleh guru dalam mengembangkan perilaku sosial anak.

1. Tahap Refleksi Hasil Kegiatan

Pada akhir siklus diadakan refleksi terhadap hasil yang diperoleh dari lembar observasi yang diambil selama proses kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung. Hal-hal yang masih kurang perlu diperbaiki dan dikembangkan dengan tetap mempertahankan hasil yang sudah baik pada setiap pertemuan dan dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam mengadakan tindakan lanjutan. Adapun kendala yang masih dihadapi adalah masih ada anak yang belum mampu bermain sesuai dengan tema yang telah ditentukan secara berkelompok sehingga perilaku sosial anak belum berkembang secara optimal.

* + - 1. **Siklus II**

Siklus II dilaksanakan sebagai perbaikan dan penyempurnaan dari hasil siklus I. Pelaksanaan Siklus II dilaksanakan sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan

Sebelum memulai kegiatan penelitian terlebih dahulu mempersiapkan hal-hal yang akan digunakan baik untuk proses pembelajaran maupun untuk penelitian. Adapun langkah-langkah dalam tahap perencanaan pada siklus II sama seperti tahap perencanaan pada siklus I.

1. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan rencana dalam bentuk tindakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah dibuat. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan siklus I hanya saja waktu dan kesempatan ditambah untuk anak yang masih banyak memperlihatkan hasil yang kurang optimal.

1. Tahap observasi

Tahap observasi dilaksanakan sama dengan langkah-langkah pada siklus I yang dilakukan saat berlangsungnya proses kegiatan pembelajaran.

1. Tahap Refleksi Hasil Kegiatan

Setelah melakukan tindakan dan observasi tahap selanjutnya adalah melakukan refleksi atas tindakan yang telah dilakukan. Tahap refleksi pada siklus II ini merupakan kesimpulan dan hasil dari pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan karena telah terjadi pengembangan perilaku sosial pada anak setelah melalui tahap pelaksanaan dan pengulangan sebanyak dua siklus melalui penggunaan metode bermain peran

1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk menyimpulkan data digunakan teknik pengumpulan data yang sesuai dengan jenis dan tujuan penelitian. Adapun teknik yang digunakan yaitu: (1) observasi, (2) dokumentasi

1. Observasi

Observasi merupakan proses pengamatan langsung di lapangan, tepatnya pada Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Observasi ini dilakukan terhadap anak kelas B2 dalam bermain peran.

1. Dokumentasi

Penulis melakukan pendokumentasian, baik berupa dokumen-dokumen yang diperlukan sebagai pelengkap data dan bukti penelitian seperti gambar-gambar anak yang sedang bermain peran mikro dalam bentuk sosiodrama, dan bahan serta alat peraga yang digunakan oleh anak, kegiatan yang dilakukan oleh guru sebagai informan dalam penerapan metode bermain peran tersebut.

1. **Analisis dan Standar Pencapaian**

Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif sehingga data yang diperoleh dari hasil observasi dan dokumentasi diharapkan apat menyelesaikan permasalahan tentang bagaimana penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial pada anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurunge Kecamatan Tanete Riaattang Kabupaten Bone dengan penilaian yaitu = baik, **√ =** sedang dan O = kurang.

= anak tidak memilih-milih teman dan selalu bermain dengan teman

√ = anak sering memilih-milih teman dan jarang bermain dengan teman

0 = anak memilih-milih teman dan tidak bermain dengan teman

**BAB IV**

35

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Pada bagian ini dijelaskan hasil penelitian dan pembahasan. Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan prilaku sosial pada anak kelompok B2 di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Data setiap siklus dipaparkan secara terpisah. Adapun paparan data mencakup (1) hasil penelitian siklus I pertemuan pertama; (2) hasil penelitian siklus I pertemuan kedua; (3) hasil peneitian siklus II pertemuan pertama; dan (4) hasil penelitian siklus II pertemuan kedua. Hal ini bertujuan untuk melihat perkembangan alur setiap siklus. Pembelajaran ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan perilaku sosial anak di kelompok B2 Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone setelah penerapan metode bermain peran sebagai suatu proses yang mencakup (1) perencanaan pembelajaran, (2) pelaksanaan tindakan pembelajaran, (3) hasil observasi, dan (4) refleksi tindakan.

* + 1. **Hasil Penelitian Siklus I**

Pada kegiatan yang dilaksanakan di siklus I meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, hasil observasi dan refleksi tindakan. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

* 1. **Perencanaan**

Perencanaan tindakan adalah persiapan perencanaan pelaksanaan penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak, dengan langkah-langkah sebagi berikut:

1. Membuat rencana pembelajaran yakni SKM dan RKH
2. Menentukan tema yang diajarkan sesuai dengan penelitian
3. Menyiapkan alat-alat yang akan dipergunakan dalam bermain peran
4. Membuat lembar observasi untuk anak didik dan lembar observasi guru
   1. **Pelaksanaan Tindakan**

Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan prilaku sosial pada anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone untuk siklus I dilaksanakan 2x pertemuan.

Pada pertemuan pertama pelaksanaannya pada hari senin, 7 November 2011 yang dihadiri 13 orang anak.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegaitan akhir yakni sebagai berikut:

Kegiatan awal dengan alokasi waktu ± 30 menit, dimulai dengan Salam, berdoa, bernyanyi, appersepsi, menyebutkan bunyi suara bebek dan melambungkan dan menangkap bola sambil bergerak. 2) Kegiatan Inti ± 60 menit, menyebutkan perbedaan binatang yang hidup di darat dan di udara, melukis bentuk burung dengan menggunakan jari dan mencetak dengan menggunakan bulu ayam. 4) Istirahat ± 30 menit, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan , berdoa sebelum dan sesudah makan dan bermain. 5) Kegiatan akhir ± 30 menit, dramatisasi saling membantu sesama teman, bercerita tentang gambar anak yang suka menolong teman, diskusi tentang kegiatan hari ini, pesan moral, menyanyi, berdoa, dan salam.

Dalam kegiatan bermain peran saling membantu sesama teman, pertama-tama guru menyampaikan tema yang akan dimainkan dan menjelaskan tentang alur cerita yang akan diperankan oleh anak kemudian menentukan atau memilih peran yang sesuai dengan karakter dan kemauan anak didik. Setelah itu Guru dan anak mengatur tempat bermain peran agar sesuai dengan lokasi dalam alur cerita yang akan dilakonkan. Anak yang tidak mendapatkan peran, ditempatkan sebagai pengamat atau penonton jalannya kegiatan bermain peran. Kemudian mulai melakukan kegiatan bermain peran dengan bimbingan dari guru. Setelah proses bermain peran selesai, Guru dan anak melakukan diskusi atau tanya jawab tentang kekurangan dalam kegiatan bermain peran dan pesan-pesan moral apa sajakah yang dapat mereka petik dari kegiatan bermain peran. Kemudian Anak melakukan kegiatan bermain peran kembali tanpa arahan dan bimbingan dari guru. Anak dan guru kembali melakukan evaluasi tentang hasil kegiatan bermain peran kemudian Anak mengungkapkan pengalamnnya ketika bermain peran. Hal-hal apa saja yang mereka sukai, dan yang tidak mereka sukai dalam kegiatan bermain peran.

Pada kegiatan bermain peran ini, masih banyak anak yang belum mampu melaksanakan adegan sesuai dengan perannya masing-masing. Masih ada anak yang memilih-milih teman, mereka hanya mau bermain dengan teman yang mereka senangi. Adapula anak yang tidak mau bermain dengan temannya, ia hanya asik bermain sendiri tanpa menghiraukan aktivitas bermain peran yang sedang berlangsung. Setelah kegiatan bermain peran selesai, ada beberapa anak yang tidak mau membantu membersihkan mainan yang telah dipakai, ia hanya melihat temannya yang lain membersihkan mainan tanpa mau membantunya. Namun demikian guru tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada anak untuk saling membantu dalam melakukan kegiatan bermain peran, mengajak anak untuk bermain bersama tanpa memilih-milih teman yang mereka senangi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti memantau setiap kegiatan dan mengobservasi teman sejawat (guru) dan anak didik dengan menggunakan lembar observasi untuk refleksi kegiatan guru dan mengisi lembar observasi/ evaluasi perkembangan sosial anak.

Pertemuan kedua pada hari selasa tanggal 8 November 2011, peneliti kembali mengamati guru, dengan menggunakan tema yang sama namun materi/indikator yang berbeda adapun indikatornya adalah menunjukkan sikap toleran.

Kegiatan Awal ± 30 menit dengan kegiatan salam, berdoa, bernyanyi, appersepsi, mengekspresikan gerakan kepala, tangan, dan kaki sesuai dengan irama music dengan lentur dan bercerita tentang gambar binatang berseri “Rusa dan Kancil”. Kegiatan Inti (± 60 menit), menggambar bebas dari bentuk dasar titik menjadi bentuk bebek, menunjuk se banyak-banyaknya binatang yang hidup di air, menyusun gambar binatang dari besar kekecil atau sebaliknya. Istirahat ± 30 menit, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan , berdoa sebelum dan sesudah makan dan bermain. Kegiatan Akhir (± 30 menit), dramatisasi senang bermain dengan teman dan tidak bermain sendiri, bersyair yang bernafaskan agama “Agamaku Islam”, diskusi tentang kegiatan hari ini, pesan moral, menyanyi, berdoa, dan salam.

Dalam kegiatan dramatisasi senang bermain bersama teman dan tidak bermain sendiri, kegiatan yang dilakukan antara lain:

Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)

Guru menyampaikan tema yang akan dimainkan dan menjelaskan tentang alur cerita yang akan diperankan oleh anak

Pemilihan peran

Anak dan guru menentukan atau memilih peran yang sesuai dengan karakter dan kemauan anak didik.

Mengatur tempat main

Guru dan anak mengatur tempat bermain peran agar sesuai dengan lokasi dalam alur cerita yang akan dilakonkan

Menyiapkan pengamat

Anak yang tidak mendapatkan peran, ditempatkan sebagai pengamat atau penonton jalannya kegiatan bermain peran

Mencobakan permainan

Anak melakukan kegiatan bermain peran dengan bimbingan dari guru

Evaluasi dan diskusi

Guru dan anak melakukan diskusi atau tanya jawab tentang kekurangan dalam kegiatan bermain peran dan pesan-pesan moral apa sajakah yang dapat mereka petik dari kegiatan bermain peran.

Mengulang permainan

Anak melakukan kegiatan bermain peran kembali tanpa arahan dan bimbingan dari guru.

Diskusi dan evaluasi

Anak dan guru kembali melakukan evaluasi tentang hasil kegiatan bermain peran

Mengungkapkan pengalaman

Anak mengungkapkan pengalamnnya ketika bermain peran. Hal-hal apa saja yang mereka sukai, dan yang tidak mereka sukai dalam kegiatan bermain peran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti memantau setiap kegiatan dan mengobservasi guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi untuk refleksi kegiatan guru dan mengisi lembar observasi/evaluasi perilaku sosial pada anak.

* 1. **Observasi**

Berdasarkan observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone pada siklus pertama dapat diamati bahwa saat awal pembelajaran bermain peran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kemudian memberikan informasi tentang langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran kepada anak. Tema yang dipilih dalam kegiatan bermain peran sama dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung pada hari itu. Skenario atau alur cerita juga mencakup aspek perkembangan perilaku sosial anak. Pada kegiatan bermain peran yang dilaksanakan guru sudah mengarahkan anak untuk bermain bersama-sama tanpa memilih-milih teman, saling bekerja sama dalam melakonkan peran masing-masing walaupun masih ada anak yang memilih-milih teman dan memilih untuk bermain sendiri tanpa terlibat dalam kegiatan bermain peran yang sedang dilaksanakan. Pada akhir kegiatan, guru mengarahkan anak untuk bersama-sama membersihkan dan merapikan semua mainan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran. Guru melakukan evaluasi kepada anak untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran yang sudah tercapai, walaupun pada pertemuan pertama tujuan yang dicapai masih kurang baik karena hanya sebagian kecil anak yang ikut terlibat dalam kegiatan bermain peran dan cukup baik pada pertemuan kedua karena sudah banyak anak yang mengikuti kegiatan bermain peran dan mengalami sedikit peningkatan dalam hal pengembangan perilaku sosial anak, karena sudah tampak kerjasama anak dalam melakukan kegaitan bermain peran.

Hasil observasi terhadap aktivitas anak dalam kegiatan bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, yaitu sekitar seperdua dari jumlah anak ikut terlibat pada kegiatan bermain peran. Semua antusias mengikuti permainan walaupun masih ada anak yang tidak mau ikut bermain dan lebih senang bermain sendiri, dan adapula anak yang memilih-milih teman dalam bermain. Pada akhir kegiatan, masih ada anak yang tidak mau turut serta membersihkan dan merapikan kembali mainan yang telah dipakai dalam proses kegaitan bermain peran.

* 1. **Refleksi**

Setelah diberikan tindakan berupa penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, kejadian yang dapat dicatat selama proses pembelajaran berlangsung dapat dijadikan refleksi pada siklus I dapat dikemukakan hal-hal sebagai berikut:

1. Guru melaksanakan tugasnya dalam proses pembelajaran, melakukan pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi), memilih peran untuk anak didik, mengatur tempat permainan dan melakukan kegiatan bermain peran bersama anak.
2. Guru mengamati semua kegiatan pembelajaran terhadap anak mulai dari proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran
3. Guru mengarahkan anak untuk selalu bekerjasama dalam kegiatan bermain peran, bermain bersama teman tanpa memilih-milih teman, dan merapikan serta membersihkan mainan yang digunakan dalam proses bermain peran.
4. Pelaksanaan proses pembelajaran masih ditemukan anak yang senang bermain sendiri, memilih-milih teman untuk diajak bermain dan tidak mau merapikan mainan yang telah digunakan.
5. Waktu pembelajaran berlangsung lebih lama dari waktu yang direncanakan. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengelolaan kelas yang dilakukan oleh guru dan guru kurang menguasai materi pembelajaran yang akan diajarkan.

Berdasarkan analisis dan refleksi diatas dan mengacu pada kriteria ketuntasan yang diterapkan, maka disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone belum berhasil. Dengan demikian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan belum sepenuhnya tercapai. Hal ini berarti bahwa kegiatan pembelajaran pada siklus ini dapat dilanjutkan pada siklus berikutnya dengan materi yang sama dan melakukan tindakan selanjutnya.

* + 1. **Hasil Penelitian Siklus II**

Pada kegiatan yang dilaksanakan pada siklus II meliputi perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Masing-masing kegiatan diuraikan sebagai berikut:

1. **Perencanaan**

Berdasarkan refleksi hasil penelitian siklus I, aktivitas guru dan anak yang sudah baik tetap dipertahankan sedangkan aktivitas guru dan anak yang masih kurang diperbaiki dengan dilanjutkan ke siklus II sebagai lanjutan dari pelaksanaan tindakan dari siklus I yang tahapannya sama dengan siklus II. Data yang diperoleh dari siklus lanjutan ini juga diamati dan dianalisis dengan tujuan untuk mengembangkan perilaku sosial anak berdasarkan tujuan kegiatan pembelajaran yang hendak dicapai.

1. **Pelaksanaan Tindakan**

Penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan prilaku sosial pada anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan Manurung'e Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone untuk siklus II dilaksanakan 2x pertemuan.

Pada pertemuan pertama pelaksanaannya pada hari senin, 14 November 2011 yang dihadiri 13 orang anak.

Proses pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan rencana kegiatan harian yang telah dibuat dan dibagi atas tiga kegiatan yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegaitan akhir yakni sebagai berikut:

Kegiatan awal dengan alokasi waktu ± 30 menit, dimulai dengan Salam, berdoa, bernyanyi, appersepsi, menceritakan kembali isi cerita yang telah diceritakan oleh guru dan naik sepeda. Kegiatan Inti ± 60 menit, Menciptakan bentuk binatang ayam dari plastisin, kolase gambar bebek menggunakan ampas kelapa dan menunjukkan kejanggalan gambar ayam. Istirahat ± 30 menit, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan , berdoa sebelum dan sesudah makan dan bermain. Kegiatan akhir ± 30 menit, Dramatisasi mudah bergaul dan berteman, bercerita tentang Melaksanakan tugas sendiri sampai selesai, diskusi tentang kegiatan hari ini, pesan moral, menyanyi, berdoa dan salam.

Dalam kegiatan bermain peran mudah bergaul dan berteman, pertama-tama guru menyampaikan tema yang akan dimainkan dan menjelaskan tentang alur cerita yang akan diperankan oleh anak. Kemudian Anak dan guru menentukan atau memilih peran yang sesuai dengan karakter dan kemauan anak didik.Setelah itu guru dan anak mengatur tempat bermain peran agar sesuai dengan lokasi dalam alur cerita yang akan dilakonkan. Anak yang tidak mendapatkan peran, ditempatkan sebagai pengamat atau penonton jalannya kegiatan bermain peran Anak melakukan kegiatan bermain peran dengan bimbingan dari guru, Setelah itu, guru dan anak melakukan diskusi atau tanya jawab tentang kekurangan dalam kegiatan bermain peran dan pesan-pesan moral apa sajakah yang dapat mereka petik dari kegiatan bermain peran. Anak melakukan kegiatan bermain peran kembali tanpa arahan dan bimbingan dari guru. Anak dan guru kembali melakukan evaluasi tentang hasil kegiatan bermain peran. Anak mengungkapkan pengalamnnya ketika bermain peran. Hal-hal apa saja yang mereka sukai, dan yang tidak mereka sukai dalam kegiatan bermain peran.

Pada kegiatan bermain peran ini, sudah banyak anak yang mampu melaksanakan adegan sesuai dengan perannya masing-masing walaupun masih ada anak yang memilih-milih teman, mereka hanya mau bermain dengan teman yang mereka senangi. Semua anak sudah ikut terlibat dalam kegaitan permainan. Setelah kegiatan bermain peran selesai, ada beberapa anak yang tidak mau membantu membersihkan mainan yang telah dipakai, ia hanya melihat temannya yang lain membersihkan mainan tanpa mau membantunya. Namun demikian guru tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada anak untuk saling membantu dalam melakukan kegiatan bermain peran, mengajak anak untuk bermain bersama tanpa memilih-milih teman yang mereka senangi.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti memantau setiap kegiatan dan mengobservasi teman sejawat (guru) dan anak didik dengan menggunakan lembar observasi untuk refleksi kegiatan guru dan mengisi lembar observasi/ evaluasi perkembangan sosial pada anak.

Pertemuan kedua pada hari selasa tanggal 15 November 2011, peneliti kembali mengamati guru, dengan menggunakan tema yang sama namun materi/indikator yang berbeda adapun indikatornya adalah menunjukkan sikap toleran.

Kegiatan Awal ± 30 menit dengan kegiatan Salam, berdoa, bernyanyi, appersepsi, menendang bola kedepan dan kebelakang, menggunakan dan dapat menjawab pertanyaan apa warnanya (sapi, kuda, kucing, dll) rasa ingin tahu. Kegiatan Inti (± 60 menit), Mengisi air dan menyebutkan isi wadah(satu botol), menyusun kepingan puzzle menjadi bentuk utuh, menggunting baju yang bergambar burung Istirahat ± 30 menit, mencuci tangan sebelum dan sesudah makan , berdoa sebelum dan sesudah makan dan bermain. Kegiatan Akhir (± 30 menit), dramatisasi saling membantu sesama teman, memelihara kebersihan lingkungan. Mis:membuang sampah pada tempatnya, diskusi tentang kegiatan hari ini, pesan moral, menyanyi, berdoa, salam

Dalam kegiatan bermain peran saling membantu sesama teman, kegiatan yang dilakukan antara lain pertama-tama guru menyampaikan tema yang akan dimainkan dan menjelaskan tentang alur cerita yang akan diperankan oleh anak kemudian anak dan guru menentukan atau memilih peran yang sesuai dengan karakter dan kemauan anak didik.setelah itu, guru dan anak mengatur tempat bermain peran agar sesuai dengan lokasi dalam alur cerita yang akan dilakonkan.setelah itu anak yang tidak mendapatkan peran, ditempatkan sebagai pengamat atau penonton jalannya kegiatan bermain peran kemudian anak melakukan kegiatan bermain peran dengan bimbingan dari guru lalu guru dan anak melakukan diskusi atau tanya jawab tentang kekurangan dalam kegiatan bermain peran dan pesan-pesan moral apa sajakah yang dapat mereka petik dari kegiatan bermain peran. Setelah itu anak melakukan kegiatan bermain peran kembali tanpa arahan dan bimbingan dari guru. lalu anak dan guru kembali melakukan evaluasi tentang hasil kegiatan bermain peran lalu anak mengungkapkan pengalamnnya ketika bermain peran. Hal-hal apa saja yang mereka sukai, dan yang tidak mereka sukai dalam kegiatan bermain peran.

Pada kegiatan siklus II pertemuan kedua sudah nampak perkembangan perilaku sosial anak dalam kegiatan bermain peran. Semua anak sudah ikut terlibat pada kegiatan bermain peran. Sudah tidak ada anak lagi yang memilih-milih teman dalam bermain, semuanya bermain dan bekerjasama dalam memainkan perannya masing-masing. Setelah kegiatan bermain peran usai, anak-anak saling tolong menolong membersihkan dan merapikan mainan yang mereka gunakan dalam bermain peran.

Selama proses pembelajaran berlangsung, peneliti memantau setiap kegiatan dan mengobservasi guru dan peserta didik dengan menggunakan lembar observasi untuk refleksi kegiatan guru dan mengisi lembar observasi/evaluasi perilaku sosial pada anak.

1. **Observasi**

Berdasarkan observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone pada siklus pertama dapat diamati bahwa saat awal pembelajaran bermain peran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kemudian memberikan informasi tentang langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran kepada anak. Tema yang dipilih dalam kegiatan bermain peran sama dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung pada hari itu. Skenario atau alur cerita juga mencakup aspek perkembangan perilaku sosial anak. Pada kegiatan bermain peran yang dilaksanakan guru sudah mengarahkan anak untuk bermain bersama-sama tanpa memilih-milih teman, saling bekerja sama dalam melakonkan peran masing-masing walaupun masih ada anak yang memilih-milih teman dan memilih untuk bermain sendiri tanpa terlibat dalam kegiatan bermain peran yang sedang dilaksanakan. Pada akhir kegiatan, guru mengarahkan anak untuk bersama-sama membersihkan dan merapikan semua mainan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran. Guru melakukan evaluasi kepada anak untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran yang sudah tercapai, walaupun pada pertemuan pertama tujuan yang dicapai masih kurang baik karena hanya sebagian anak yang ikut terlibat dalam kegiatan bermain peran dan sangat baik pada pertemuan kedua karena semua anak sudah mengikuti kegiatan bermain peran dan mengalami peningkatan dalam hal pengembangan perilaku sosial anak, karena sudah tampak kerjasama anak dalam melakukan kegaitan bermain peran.

Hasil observasi terhadap aktivitas anak dalam kegiatan bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, yaitu semua anak sudah ikut terlibat aktif dalam kegiatan bermaian peran, sudah tidak ada anak yang bermain sendiri dan memilih-milih teman yang ingin diajak bermain. Pada akhir kegiatan semua anak saling tolong-menolong membersihkan dan merapikan mainan yang sudah mereka gunakan dalam kegiatan bermain peran.

1. **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan siklus II, secara umum pelaksanaan tindakan siklus II sudah terlaksana dengan baik dan optimal, yakni anak mengalami perkembangan perilaku sosial setelah diterapkan metode bermain peran dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi guru dan anak. Adapun keberhasilan yang dilakukan oleh guru berdasarkan hasil observasi pada siklus II ini adalah:

1. Guru melaksanakan tugasnya dalam proses pembelajaran, melakukan pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi), memilih peran untuk anak didik, mengatur tempat permainan dan melakukan kegiatan bermain peran bersama anak.
2. Guru mengamati semua kegiatan pembelajaran terhadap anak mulai dari proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran
3. Guru mengarahkan anak untuk selalu bekerjasama dalam kegiatan bermain peran, bermain bersama teman tanpa memilih-milih teman, dan merapikan serta membersihkan mainan yang digunakan dalam proses bermain peran.
4. Pada pelaksanaan proses pembelajaran sudah tidak ditemukan anak yang senang bermain sendiri, memilih-milih teman untuk diajak bermain dan tidak mau merapikan mainan yang telah digunakan.
5. Waktu pembelajaran sudah terlaksana secara optimal sesuai dari waktu yang direncanakan. Hal ini disebabkan karena guru sudah menguasai kelas dengan baik dan menguasai maeri yang akan diajarkan.

Adapun keberhasilan anak yang dicapai adalah

* + - * 1. Semua anak sudah mengikuti kegiatan bermain peran dengan sangat antusias.
        2. Sudah tidak ada lagi anak yang bermain sendiri dan memilih-milih teman dalam bermain.
        3. Pada akhir kegiatan bermain peran, secara tolong menolong anak membersihkan dan merapikan mainan yang telah mereka gunakan dalam kegiatan bermain peran.

Berdasarkan analisis dan refleksi diatas dan mengacu pada kriteria ketuntasan yang diterapkan, maka disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone sudah tercapai dan terlaksana, karena anak sudah mengalami peningkatan terhadap perkembangan perilaku sosialnya, sehingga penelitian ini dihentikan pada siklus II.

**Pembahasan**

Perilaku sosial adalah cerminan kepribadian seseorang yang berdampak dalam perbuatan dan interaksi terhadap orang lain. Perilaku seseorang menunjukkan tingkat kematangan emosi, moral, agama, sosial kemandirian dan konsep dirinya. Perilaku anak usia dini adalam merupakan masa pembentukan yang disebabkan oleh faktor genetik, dan faktor lingkungan yang sangat berpengaruh dalam pembentukan dan perkembangan kepribadian anak sebab anak pada usia pembentukan dan perkembangan bersifat imitativ atau peniru, apa yang ia lihat, rasakan dari lingkungannya akan diikuti, baik buruk, salah-benar, pantas dan tidak pantas.

Salah satu sasaran bagi anak-anak belajar dan mengembangkan diri adalah kegiatan bermain. Dengan demikian, seorang anak akan mendapat kesempatan untuk mempelajari berbagai hal baru merupakan sarana untuk mengembangkan berbagai keterampilan sosialnya.

Melalui bermain anak dapat mengembangkan kemampuan sosialnya seperti membina hubungan dengan anak yang lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, dapat memahami tingkah lakunya sendiri dan paham bahwa perbuatan ada konsekuensiya.

Bermain peran adalah metode perkembangan yang efektif dimana seseorang memerankan karakter orang lain dan mencoba berpikir/ berbuat dengan cara/ sudut pandang sosok yang diperankannya. Bermain peran digunakan oleh anak untuk menyadari perasaan mereka dan membangun sikap menuju nilai-nilai dan pemahaman mereka sendiri.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya maka diperoleh gambaran bahwa perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dapat berkembang setelah penerapan metode bermain peran.

Pada pelaksanaan tindakan pada siklus I guru memulai kegiatan dengan menyampaikan tujuan yang ingin dicapai yaitu bermain peran, memberikan informasi tentang bagaimana cara bermain peran diantaranya: “Memilih tema” yang akan dimainkan dan menentukan waktu, membuat scenario kegiatan yang fleksibel yang mencakup aspek perkembangan sosial anak, menyediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan, menerangkan teknik bermain peran dan contoh memainkan perannya, memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya, anak bermain peran, membimbing anak yang belum mampu bermain peran, menilai kemampuan anak yang sudah mampu bermain peran sesuai dengan perannya masing-masing.

Pada kegiatan bermain peran ini, masih banyak anak yang belum mampu melaksanakan adegan sesuai dengan perannya masing-masing. Masih ada anak yang memilih-milih teman, mereka hanya mau bermain dengan teman yang mereka senangi. Adapula anak yang tidak mau bermain dengan temannya, ia hanya asik bermain sendiri tanpa menghiraukan aktivitas bermain peran yang sedang berlangsung. Setelah kegiatan bermain peran selesai, ada beberapa anak yang tidak mau membantu membersihkan mainan yang telah dipakai, ia hanya melihat temannya yang lain membersihkan mainan tanpa mau membantunya. Namun demikian guru tetap memberikan bimbingan dan arahan kepada anak untuk saling membantu dalam melakukan kegiatan bermain peran, mengajak anak untuk bermain bersama tanpa memilih-milih teman yang mereka senangi.

Pada pelaksanaan tindakan pada siklus II, berdasarkan observasi terhadap aktivitas guru dalam kegiatan bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone dapat diamati bahwa saat awal pembelajaran bermain peran guru terlebih dahulu menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai kemudian memberikan informasi tentang langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran kepada anak. Tema yang dipilih dalam kegiatan bermain peran sama dengan tema pembelajaran yang sedang berlangsung pada hari itu. Skenario atau alur cerita juga mencakup aspek perkembangan perilaku sosial anak. Pada kegiatan bermain peran yang dilaksanakan guru sudah mengarahkan anak untuk bermain bersama-sama tanpa memilih-milih teman, saling bekerja sama dalam melakonkan peran masing-masing walaupun masih ada anak yang memilih-milih teman dan memilih untuk bermain sendiri tanpa terlibat dalam kegiatan bermain peran yang sedang dilaksanakan. Pada akhir kegiatan, guru mengarahkan anak untuk bersama-sama membersihkan dan merapikan semua mainan yang digunakan dalam kegiatan bermain peran. Guru melakukan evaluasi kepada anak untuk mengetahui seberapa jauh tujuan pembelajaran yang sudah tercapai, walaupun pada pertemuan pertama tujuan yang dicapai masih kurang baik karena hanya sebagian anak yang ikut terlibat dalam kegiatan bermain peran dan sangat baik pada pertemuan kedua karena semua anak sudah mengikuti kegiatan bermain peran dan mengalami peningkatan dalam hal pengembangan perilaku sosial anak, karena sudah tampak kerjasama anak dalam melakukan kegaitan bermain peran.

Hasil observasi terhadap aktivitas anak dalam kegiatan bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone, yaitu semua anak sudah ikut terlibat aktif dalam kegiatan bermaian peran, sudah tidak ada anak yang bermain sendiri dan memilih-milih teman yang ingin diajak bermain. Pada akhir kegiatan semua anak saling tolong-menolong membersihkan dan merapikan mainan yang sudah mereka gunakan dalam kegiatan bermain peran. Hal ini sesuai dengan indikator perilaku sosial yang dikemukakan di dalam Departemen Pendidikan Nasional (2007: 15), diantaranya adalah: “1) mudah bergaul; 2) saling membantu sesama teman; 3) senang bermain bersama.

**BAB V**

55

**KESIMPULAN DAN SARAN**

* 1. **Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah, hasil analisis data dan pembahasan, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran dapat mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Khadijah Kelurahan ManurungE Kecamatan Tanete Riattang Kabupaten Bone. Hal ini ditandai dengan anak sudah mudah bergaul dalam kelas, senang bermain bersama teman tanpa memilih-milih teman, dan saling tolong menolong dalam membersihkan dan merapikan mainan. Hasil yang diperoleh yaitu pada siklus I terjadi perkembangan perilaku sosial anak tapi belum optimal serta aktivitas bermain peran belum terlaksana dengan baik. Pada siklus II terjadi perkembangan perilaku sosial anak dan aktivitas guru dalam bermain peran juga sudah terlaksana dengan optimal.

* 1. **Saran**

Berdasarkan kesimpulan yang telah diuraikan diatas, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

* + 1. Guru, kepala sekolah/ pengawas yang bertanggungjawab langsung kepada pendidikan/pembelajaran disarankan untuk menjadikan metode bermain peran sebagai salah satu alternatif dalam mengembangkan perilaku sosial anak.
    2. Guru TK disarankan untuk menerapkan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di dalam kelas.
    3. Diharapkan pada peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dan memperkuat hasil penelitian ini dengan mengadakan penelitian lebih lanjut.

**DAFTAR PUSTAKA**

Agoes Daryo*.* 2007*. Psikologi Perkembangan Anak 3 Tahun Pertama.* Bandung; PT. Rafika Aditama

Ali Nugraha & Yeni Rachmawati. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional.* Jakarta: Universitas Terbuka

Dasta, Samad. 2009. Penerapan Metode Bermain Peran Pada Aspek Perilaku Sosial Anak Di Taman Kanak-Kanak Negeri Pembina Kecamatan Soreang Kota Pare-Pare. *Skripsi.* Universitas Negeri Makassar. Tidak diterbitkan.

Depdikbud. 1995. *Program Kegiatan Belajar Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: depdikbud.

Depdikbud. 1998. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Depdikbud.

Departemen Pendidikan Nasional. 2007. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Pembiasaan di TK.* Jakarta: Direktorat Pembinaan TK dan SD.

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2005. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta : Universitas terbuka.

Hurlock, Elisabeth. 1999. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.

Nugraha, 2006. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak.* Yogyakarta : Armada Press.

Moentelalu B. E. F., dkk. 2008. *Bermain dan Permainan Anak.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Singgih Gunavsa. 1989. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: gunung mulia.

User, Usman. 1995. *Menjasi Guru Professional*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Winda Gunanti, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.*

**Lampiran 1**

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU**

**Hari/ Tanggal :**

**Tema/Sub Tema : Binatang**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang Diamati** | **PENILAIAN** | | | **KET** |
| **Baik** | **Cukup** | **Kurang** |
|  | Langkah-langkah dalam bermain peran:  Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)  Pemilihan peran   * + 1. Mengatur tempat main     2. Menyiapkan pengamat     3. Mencobakan permainan     4. Evaluasi dan diskus     5. Mengulang permainan     6. Diskusi dan evaluasi     7. Mengungkapkan pengalaman |  |  |  |  |

**Catatan:**

1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Baik : ketika guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai, menentukan tema, dan menentukan alur cerita)
3. Cukup: ketika guru hanya mentukan tema dan menentukan alaur cerita
4. Kurang :hanya melakukan kegiatan pemanasan
5. Pemilihan Peran
6. Baik : jika peran yang dibagikan sesuai dengan karakter anak
7. Cukup : jika hanya membagikan peran kepada anak secara acak
8. Kurang : jika tidak mennetukan peran anak
9. Mengatur tempat main
10. Baik : jika guru mendesain tempat permainan sesuai dengan jalannya cerita
11. Cukup : jika guru hanya mengatur tempat bermain seadanya
12. Kurang: jika guru hanya menentukan tempat permainan
13. Menyiapkan pengamat
14. Baik : jika guru mengundang guru lain untuk menyaksikan
15. Cukup; jika guru hanya menjadikan siswa yang lainnya sebagai pengamat
16. Kurang : jika guru tidak meyiapkan pengamat
17. Mencobakan permaian
18. Baik: jika guru melakukan gladi resik sebelum melakukan pementasan
19. Cukup : jika guru hanya melakukan pelatihan saja
20. Kurang : jika guru langsung melakukan permainan tanpa latihan
21. Evaluasi dan diskusi
22. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
23. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
24. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
25. Megulang permainan
26. Baik : jika guru mengulang permainan dengan baik
27. Cukup : jika guru hanya membiarkan anak melakukannya sendiri
28. Kurang: jika guru tidak mengulang permainan
29. Evaluasi dan diskusi
30. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
31. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
32. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
33. Mengungkapkan pengalaman
34. Baik : jika guru mengajak siswa mengungkapkan pengalaman setelah bermain peran
35. Cukup : jika guru hanya mengajak beberapa siswa untuk mengungkapkan pengalamannya.
36. Kurang : jika guru tidak megajak siswa mengungkapkan pengalamannya

**Lampiran 2**

**Lampiran 3**

**HASIL OBSERVASI UNTUK GURU**

**SIKLUS I PERTEMUAN I**

**Hari/ Tanggal : Senin, 7 November 2011**

**Tema/Sub Tema : Binatang**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang Diamati** | **PENILAIAN** | | | **KET** |
| **Baik** | **Cukup** | **Kurang** |
|  | Langkah-langkah dalam bermain peran:   1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi) 2. Pemilihan peran 3. Mengatur tempat main 4. Menyiapkan pengamat 5. Mencobakan permainan 6. Evaluasi dan diskus 7. Mengulang permainan 8. Diskusi dan evaluasi 9. Mengungkapkan pengalaman |  | √  √  √  √  √ | √  √  √  √ |  |

**Catatan:**

Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)

* + 1. Baik : ketika guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai, menentukan tema, dan menentukan alur cerita)
    2. Cukup: ketika guru hanya mentukan tema dan menentukan alaur cerita
    3. Kurang :hanya melakukan kegiatan pemanasan

1. Pemilihan Peran
2. Baik : jika peran yang dibagikan sesuai dengan karakter anak
3. Cukup : jika hanya membagikan peran kepada anak secara acak
4. Kurang : jika tidak mennetukan peran anak
5. Mengatur tempat main
6. Baik : jika guru mendesain tempat permainan sesuai dengan jalannya cerita
7. Cukup : jika guru hanya mengatur tempat bermain seadanya
8. Kurang: jika guru hanya menentukan tempat permainan
9. Menyiapkan pengamat
10. Baik : jika guru mengundang guru lain untuk menyaksikan
11. Cukup; jika guru hanya menjadikan siswa yang lainnya sebagai pengamat
12. Kurang : jika guru tidak meyiapkan pengamat
13. Mencobakan permaian
14. Baik: jika guru melakukan gladi resik sebelum melakukan pementasan
15. Cukup : jika guru hanya melakukan pelatihan saja
16. Kurang : jika guru langsung melakukan permainan tanpa latihan
17. Evaluasi dan diskusi
18. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
19. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
20. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
21. Megulang permainan
22. Baik : jika guru mengulang permainan dengan baik
23. Cukup : jika guru hanya membiarkan anak melakukannya sendiri
24. Kurang: jika guru tidak mengulang permainan
25. Evaluasi dan diskusi
26. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
27. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
28. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
29. Mengungkapkan pengalaman
30. Baik : jika guru mengajak siswa mengungkapkan pengalaman setelah bermain peran
31. Cukup : jika guru hanya mengajak beberapa siswa untuk mengungkapkan pengalamannya.

Kurang : jika guru tidak megajak siswa mengungkapkan pengalamannya

**HASIL OBSERVASI UNTUK GURU**

**SIKLUS I PERTEMUAN II**

**Hari/ Tanggal : Selasa, 8 November 2011**

**Tema/Sub Tema : Binatang**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang Diamati** | **PENILAIAN** | | | **KET** |
| **Baik** | **Cukup** | **Kurang** |
|  | Langkah-langkah dalam bermain peran:   1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi) 2. Pemilihan peran 3. Mengatur tempat main 4. Menyiapkan pengamat 5. Mencobakan permainan 6. Evaluasi dan diskus 7. Mengulang permainan 8. Diskusi dan evaluasi 9. Mengungkapkan pengalaman |  | √  √  √  √  √  √  √  √ |  |  |

**Catatan:**

1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Baik : ketika guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai, menentukan tema, dan menentukan alur cerita)
3. Cukup: ketika guru hanya mentukan tema dan menentukan alaur cerita
4. Kurang :hanya melakukan kegiatan pemanasan
5. Pemilihan Peran
6. Baik : jika peran yang dibagikan sesuai dengan karakter anak
7. Cukup : jika hanya membagikan peran kepada anak secara acak
8. Kurang : jika tidak mennetukan peran anak
9. Mengatur tempat main
10. Baik : jika guru mendesain tempat permainan sesuai dengan jalannya cerita
11. Cukup : jika guru hanya mengatur tempat bermain seadanya
12. Kurang: jika guru hanya menentukan tempat permainan
13. Menyiapkan pengamat
14. Baik : jika guru mengundang guru lain untuk menyaksikan
15. Cukup; jika guru hanya menjadikan siswa yang lainnya sebagai pengamat
16. Kurang : jika guru tidak meyiapkan pengamat
17. Mencobakan permaian
18. Baik: jika guru melakukan gladi resik sebelum melakukan pementasan
19. Cukup : jika guru hanya melakukan pelatihan saja
20. Kurang : jika guru langsung melakukan permainan tanpa latihan
21. Evaluasi dan diskusi
22. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
23. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
24. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
25. Megulang permainan
26. Baik : jika guru mengulang permainan dengan baik
27. Cukup : jika guru hanya membiarkan anak melakukannya sendiri
28. Kurang: jika guru tidak mengulang permainan
29. Evaluasi dan diskusi
30. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
31. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
32. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
33. Mengungkapkan pengalaman
34. Baik : jika guru mengajak siswa mengungkapkan pengalaman setelah bermain peran
35. Cukup : jika guru hanya mengajak beberapa siswa untuk mengungkapkan pengalamannya.
36. Kurang : jika guru tidak megajak siswa mengungkapkan pengalamannya

**HASIL OBSERVASI UNTUK GURU**

**SIKLUS II PERTEMUAN I**

**Hari/ Tanggal : Senin, 14 November 2011**

**Tema/Sub Tema : Binatang**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang Diamati** | **PENILAIAN** | | | **KET** |
| **Baik** | **Cukup** | **Kurang** |
|  | Langkah-langkah dalam bermain peran:   1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi) 2. Pemilihan peran 3. Mengatur tempat main 4. Menyiapkan pengamat 5. Mencobakan permainan 6. Evaluasi dan diskus 7. Mengulang permainan 8. Diskusi dan evaluasi 9. Mengungkapkan pengalaman | √  √  √  √  √  √  √  √ | √ |  |  |

**Catatan:**

1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Baik : ketika guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai, menentukan tema, dan menentukan alur cerita)
3. Cukup: ketika guru hanya mentukan tema dan menentukan alaur cerita
4. Kurang :hanya melakukan kegiatan pemanasan
5. Pemilihan Peran
6. Baik : jika peran yang dibagikan sesuai dengan karakter anak
7. Cukup : jika hanya membagikan peran kepada anak secara acak
8. Kurang : jika tidak mennetukan peran anak
9. Mengatur tempat main
10. Baik : jika guru mendesain tempat permainan sesuai dengan jalannya cerita
11. Cukup : jika guru hanya mengatur tempat bermain seadanya
12. Kurang: jika guru hanya menentukan tempat permainan
13. Menyiapkan pengamat
14. Baik : jika guru mengundang guru lain untuk menyaksikan
15. Cukup; jika guru hanya menjadikan siswa yang lainnya sebagai pengamat
16. Kurang : jika guru tidak meyiapkan pengamat
17. Mencobakan permaian
18. Baik: jika guru melakukan gladi resik sebelum melakukan pementasan
19. Cukup : jika guru hanya melakukan pelatihan saja
20. Kurang : jika guru langsung melakukan permainan tanpa latihan
21. Evaluasi dan diskusi
22. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
23. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
24. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
25. Megulang permainan
26. Baik : jika guru mengulang permainan dengan baik
27. Cukup : jika guru hanya membiarkan anak melakukannya sendiri
28. Kurang: jika guru tidak mengulang permainan
29. Evaluasi dan diskusi
30. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
31. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
32. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
33. Mengungkapkan pengalaman
34. Baik : jika guru mengajak siswa mengungkapkan pengalaman setelah bermain peran
35. Cukup : jika guru hanya mengajak beberapa siswa untuk mengungkapkan pengalamannya.
36. Kurang : jika guru tidak megajak siswa mengungkapkan pengalamannya

**HASIL OBSERVASI UNTUK GURU**

**SIKLUS II PERTEMUAN II**

**Hari/ Tanggal :Selasa, 15 November 2011**

**Tema/Sub Tema : Binatang**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No** | **Aspek yang Diamati** | **PENILAIAN** | | | **KET** |
| **Baik** | **Cukup** | **Kurang** |
|  | Langkah-langkah dalam bermain peran:   1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi) 2. Pemilihan peran 3. Mengatur tempat main 4. Menyiapkan pengamat 5. Mencobakan permainan 6. Evaluasi dan diskus 7. Mengulang permainan 8. Diskusi dan evaluasi 9. Mengungkapkan pengalaman | √  √  √  √  √  √  √  √  √ |  |  |  |

**Catatan:**

1. Pemanasan (penyampaian dan pembahasan situasi)
2. Baik : ketika guru menyampaikan tujuan yang ingin dicapai, menentukan tema, dan menentukan alur cerita)
3. Cukup: ketika guru hanya mentukan tema dan menentukan alaur cerita
4. Kurang :hanya melakukan kegiatan pemanasan
5. Pemilihan Peran
6. Baik : jika peran yang dibagikan sesuai dengan karakter anak
7. Cukup : jika hanya membagikan peran kepada anak secara acak
8. Kurang : jika tidak mennetukan peran anak
9. Mengatur tempat main
10. Baik : jika guru mendesain tempat permainan sesuai dengan jalannya cerita
11. Cukup : jika guru hanya mengatur tempat bermain seadanya
12. Kurang: jika guru hanya menentukan tempat permainan
13. Menyiapkan pengamat
14. Baik : jika guru mengundang guru lain untuk menyaksikan
15. Cukup; jika guru hanya menjadikan siswa yang lainnya sebagai pengamat
16. Kurang : jika guru tidak meyiapkan pengamat
17. Mencobakan permaian
18. Baik: jika guru melakukan gladi resik sebelum melakukan pementasan
19. Cukup : jika guru hanya melakukan pelatihan saja
20. Kurang : jika guru langsung melakukan permainan tanpa latihan
21. Evaluasi dan diskusi
22. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
23. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
24. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
25. Megulang permainan
26. Baik : jika guru mengulang permainan dengan baik
27. Cukup : jika guru hanya membiarkan anak melakukannya sendiri
28. Kurang: jika guru tidak mengulang permainan
29. Evaluasi dan diskusi
30. Baik : jika setelah kegiatan guru melakukan evaluasi dan diskusi
31. Cukup : jika guru hanya melakukan evaluasi saja
32. Kurang: jika guru tidak melakukan kegiatan evaluasi dan diskusi
33. Mengungkapkan pengalaman
34. Baik : jika guru mengajak siswa mengungkapkan pengalaman setelah bermain peran
35. Cukup : jika guru hanya mengajak beberapa siswa untuk mengungkapkan pengalamannya.
36. Kurang : jika guru tidak megajak siswa mengungkapkan pengalamannya