**BAB I**

**PENDAHULUAN**

**A. Latar Belakang**

Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

 Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitik beratkan pada peletakan dasar kearah pertumbuhan dan perkembangan fisik ( koordinasi motorik kasar dan halus), kecenderungan ( daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi dan kecerdasan spiritual), bahasa (komunikasi aktif dan pasif, serta sesuai dengan tahap-tahap perkembangan anak usia dini.

Masa kecil adalah masa yang paling penting dalam perkembangan dan pertumbuhan anak. Anak bertumbuh dan berkembang sesuai dengan struktur yang berlaku dalam diri mereka. Ketika mereka mulai mengenal lingkungan dan hal-hal yang terjadi disekelilingnya mereka belum mampu menggunakan dan menyelaraskan kemampuan-kemampuan yang mereka miliki dengan kejadian-kejadian yang terjadi dalam kehidupan mereka. Kemampuan yang mereka miliki sudah ada didalam diri mereka, hanya saja mereka belum mampu menempatkan peranan-peranan tersebut dalam situasi-situasi yang bagi mereka masih sangat rumit, mengingat bahwa mereka masih berfikir sesuai dengan apa yang mereka lihat saja. Perkembangan berfikir seorang anak masih sangat sempit sehingga perkembangan dan pertumbuhan pada tahun awal yang mereka miliki masih perlu dikembangkan.

Salah satu tugas perkembangan yang dimiliki anak diantaranya adalah perkembangan perilaku sosial emosional. Hubungan antara perilaku sosial anak semakin lama semakin luas, yang diartikan semakin bertambahnya usia di tahun awal maka perilaku sosialnya juga semakin kompleks, mereka sudah butuh teman sebaya dan perlu memahami orang lain, selain orang tuanya, termasuk guru-gurunya. Perilaku sosial yang terjadi pada anak berhubungan erat dengan kebutuhan emosinya, karena tindakan sosial biasanya merupakan ekspresi dari emosi yang dialami setiap anak. Ketepatan anak dalam menyelaraskan kondisi mereka yang meluap-luap dengan perilaku mereka merupakan kondisi yang sangat sulit untuk mereka lakukan. Anak pada usia Taman Kanak-kanak memiliki semangat besar untuk menguasai dunia mereka melakukan otonomi melalui kegiatan-kegiatan yang menantang perkembangan kemampuan mereka. Ahmadi (2001: 65 ) mengemukakan bahwa:

221

Sebagai mahluk sosial manusia selalu dituntut untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan hidupnya untuk dapat memenuhi tuntutan hidup tersebut diharapkan ia dapat menunjukkan dan mengembangkan perilaku-perilaku tertentu. Perilaku yang diperlukan manusia untuk dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, yaitu perilaku yang sesuai dengan harapan dengan lingkungannya tersebut sebagai perilaku yang sosial

 Semakin bertambahnya usia anak, maka semakin berkembang pula pemahaman dan pengetahuan anakp dalam berperilaku. Mereka mulai memahami mana yang baik dan yang pantas dalam berperilaku, mereka sudah mulai belajar mengontrol emosinya yang dapat merugikan diri dan orang lain agar mereka dapat diterima dalam suatu lingkungan yang baru. Anak usia 5-6 tahun yang duduk di bangku pendidikan Taman Kanak-kanak memiliki perkembangan perilaku sosial emosional yang sudah mulai meningkat. Ciri khas perilaku sosial emosional yang ditampilkan dapat dilihat dalam cara mereka bergaul dalam sebuah permainan baik cara mereka dalam berkomunikasi dan berperilaku.

 Fenomena yang terjadi di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru Kecamatan Mallussetasi Kabupaten Barru, pada anak usia 5-6 tahun, masih banyak ditemukan memiliki perilaku sosial emosional yang kurang, hal ini terlihat selama proses pembelajaran melalui metode bermain role playing tentang gambar anak yang mau bekerjasama dengan teman dalam kegiatan bermain. Selama proses pembelajaran berlangsung sebagian besar anak terlihat belum mampu mencapai indikator pembelajaran sebagai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Anak terlihat kurang mampu mengendalikan emosinya dalam bertindak dan berbicara. Anak-anak terlihat kurang antusias dalam kegiatan bermain, mereka hanya saling mengganggu satu sama lain, kemampuan mereka dalam bekerjasama menanggapi masalah yang dihadirkan guru dalam kegiatan bermain role playing masih sangat kurang. Mereka terlihat sering berbicara dengan teriakan yang sangat mengganggu teman sekelasnya, dan ketika guru membagikan alat permainan, mereka sulit untuk berbagi dengan teman kelompoknya.

 Terkait dengan hal tersebut diatas, faktor yang menyebabkan perilaku ini muncul karena proses dari metode yang digunakan dengan bercakap-cakap hanya menuntut kemampuan anak dalam menanggapi isi gambar tentang perilaku yang diilustrasikan. Interaksi dalam pembelajaran hanya menuntut anak duduk tenang dalam bercakap-cakap tanpa melibatkan mereka secara langsung bagaimanakah mempraktekkan perilaku yang sesuai dengan standar sosial yang diharapkan untuk dicapai anak dalam proses pembelajaran. Fenomena ini jika tidak dilakukan tindakan dalam mengantisipasi perilaku yang ditampilkan anak selama proses pembelajaran akan mempengaruhi perkembangan sosial emosianal anak pada usia selanjutnya. Anak akan sulit diterima oleh lingkungan, dihindari oleh teman-temannya, bahkan mereka akan tumbuh menjadi pribadi yang egois dan mementingkan diri sendiri, sulit bergaul dan bekerjasama, serta kemampuan dalam berbicara yang sopan sulit dilakukan.

 Memandang bahwa masalah yang terjadi sangat penting untuk ditindaki maka tugas seorang guru dalam menentukan tindakan perbaikan pembelajaran dan perlu memilih serta melaksanakan metode pengajaran yang sesuai dengan karakteristik anak usia Taman Kanak-kanak, salah satunya melalui metode bermain *role playing*. Metode bermain *role playing* memilki makna penting seperti mengkomunikasikan nilai-nilai kehidupan berupa nilai sosial, budaya dan keagamaan. [Goldfriend](http://fertobhades.wordpress.com/author/fertobhades/) (2006) mengemukakan bermain bahkan dipakai oleh kalangan psikologi sebagai terapi, yang lebih dikenal dengan nama terapi bermain (play therapy). Terapi ini digunakan bagi anak yang mempunyai masalah dengan emosi. Tujuan dari terapi bermain adalah mengubah tingkah laku anak yang tidak sesuai menjadi tingkah laku yang diharapkan. Dengan terapi, anak mampu diubah perilakunya melalui cara yang menyenangkan. Dalam metode ini, anak-anak berperan sebagai orang lain tanpa perlu latihan/spontan dan tidak untuk hiburan, namun lebih menekankan terhadap masalah yang diangkat dalam pertunjukan dan bukan pada kemampuan pemain dalam melakukan permainan peran. Metode bermain *role playing* biasanya menyampaikan suatu masalah seperti ketika anak-anak sedang bermain tiba-tiba ada anak yang lain merebut mainan tersebut sehingga terjadi pertengkaran, ada juga anak yang tidak mau berbagi mainan ataupun makanan dan ada juga anak yang susah bekerjasama dengan temannya sehingga timbul masalah. Sebelum memberikan pemecahan atas masalah itu. [Anak-anak](http://rinshop.com/category/child/) yang memainkan peran itu menunjukkan apa yang akan mereka lakukan, bagaimana reaksi mereka terhadap suatu kejadian atau situasi.

 Upaya dalam Meningkatkan kemampuan perilaku sosial emosional anak di Taman kanak-kanak, dapat melatih mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas perkembang lainnya. Perilaku sosial emosional memiliki dampak yang positif baik dimasa kanak-kanaknya maupun dimasa mendatang hingga beranjak dewasa. Anak akan mampu memahami kondisi dan situasi masalah yang kritis, anak akan mampu berempati terhadap apa yang dialami orang lain bahkan mampu menjunjung tinggi nilai dari sebuah kerjasama yang merupakan ciri khas bangsa Indonesia.

 Berdasarkan uraian tersebut diatas maka penulis tertarik untuk melakukan sebuah penelitian tindakan perbaikan pembelajaran dengan judul “Peningkatan Perilaku Sosial Emosional Melalui Metode Bermain *Role Playing* Di Taman Kanak-Kanak PGRI Sakinah Bojo Baru Kecamatan Mallusetasi Kabupaten Barru”.

**B. RUMUSAN MASALAH**

 Rumusan masalah dalam penelitian yaitu “bagaimanakah peningkatkan prilaku sosial emosional anak melalui metode bermain *role playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru Kecamatan Mallusetasi Kabupaten Barru?

**C. TUJUAN PENELITIAN**

 Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan perilaku sosial emosional anak melalui metode bermain *Role Playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru kecamatan mallusetasi kabupaten barru.

 **D. MANFAAT PENELITIAN**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
2. Bagi pengembangan ilmu pengetahuan untuk memberikan masukan teoritis tentang peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing*.
3. Sebagai bahan masukan dalam penelitian selanjutnya.
4. Manfaat Praktisi.
5. Bagi Taman Kanak-kanak dan guru TK serta mahasiswa sebagai guru TK mendapatkan informasi tentang cara-cara peningkatan perilaku sosial emosioanal pada anak taman kanak-kanak.
6. Bagi orang tua, sebagai bahan informasi dalam menerapkan proses perilaku sosial emosional bagi anak untuk dirumah

**BAB II**

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

**A. Kajian Pustaka**

**1. Tinjauan tentang Perilaku Sosial Emosional**

**a. Pengertian Perilaku Sosial Emosional**

 Perilaku merupakan aksi dan reaksi organisme terhadap lingkungannya. hal ini bahwa perilaku baru terjadi apabila ada sesuatu yang diperlukan untuk menimbulkan reaksi, yakni yang disebut rangsangan. Dengan demikian maka suatu rangsangan tertentu akan menghasilkan reaksi atau perilaku tertentu. Adapun perilaku ditinjau dari sudut pandang behavioristik respon terhadap stimulus, akan sangat ditentukan oleh keadaan stimulusnya dan individu atau organisme seakan-akan tidak mempunyai kemampuan untuk menentukan perilakunya.

 Perilaku menurut Sobur (2003: 356) yaitu “pengalaman tentang suatu masalah atau obyek dari sisi dimensi penilaian”. Apabila individu memilki sikap terhadap suatu obyek, individu tidak cuma mengalaminya, tetapi mengalaminya sebagai sesuatu yang hingga batas tertentu diinginkan, lebih baik atau lebih buruk. Terkait dengan perkembangan perilaku sosial emosional, maka perilaku sosial emosional menurut Yusuf ( 2005: 122) yaitu:

Pencapaian kematangan dalam hubungan sosial, perilaku sosial emosional juga bermakna sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dalam tradisi ataupun meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerjasama

8

 Adapun perilaku sosial emosinoal menurut Ahmadi (2001: 166) yaitu “perilaku yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu berada”.

Perilku sosial emosional meliputi perkembangan dalam hal emosi kepribadian, dan hubungan interpersonal, perkembangan sosial emosional berkisar tentang proses sosialisasi, yaitu proses ketika anak mempelajari nilai-nilai dan perilaku yang dapat diterima oleh masyarakat. Peran orang tua dan guru disekolah dalam hal mengembangkan perilaku sosial emosional adalah ditempuh dengan menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap yang dapat dilakukan melalui pembiasaan yang baik. Hal inilah yang menjadi dasar utama pengembangan perilaku sosail emosional dalam mengarahkan pribadi anak yang sesuai dengan nilai-nilai yang dijunjung tinggai dalam masyarakat.

 Perilaku sosial emosional menurut Hurlock (1999: 250) dapat diartikan sebagai “kemampuan untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial”. Adapun perilaku sosial emosional menurut Ahmadi (2001: 166) yaitu “perilaku yang menunjukkan atau memperlihatkan, menerima, mengakui, menyetujui serta melaksanakan norma-norma yang berlaku dimana individu berada”.

 Individu dengan perilaku sosial emosionalnya adalah individu yang perilakunya mencerminkan tiga proses sosialisasi, sehingga mereka cocok dengan kelompok tempat mereka menggabungkan diri dan diterima sebagai anggota kelompok. Adapun proses perilaku sosial emosional menurut Hurlock (1999: 250) yaitu “belajar berperilaku sosial emosional yamg dapat diterima secara sosial, memainkan peran sosial emosiaonal yang dapat diterima dan perkembangan sikap sosial emosional’. Sedangkan Moeslichatoen (2004: 1.21) mengemukakan bahwa

 Perilaku sosial adalah perilaku anak dalam membina hubungan dengan orang lain, yakni anak mendapat kesempatan tinggal disekolah bersama anak lain untuk belajar menikmati dan menaggapi kebutuhan antar pribadi dengan anak lain secara memuaskan tidak suka bertengkar, tidak ingin menang sendiri, berbagi kue atau mainan dan saling membantu

 Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial emosional adalah kemampuan individu untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan lingkungan sosial yang ada disekitarnya.

**b. Karakteristik perilaku sosial emosional**

 Karakteristik dapat didefinisikan sebagai kecenderungan-kecenderungan tingkah laku yang konsisten secara lahiriah dan batiniah. Karakteristik adalah hasil kegiatan yang sangat mendalam dan kekal yang nantinya akan membawa kearah pertumbuhan sosial. Snowman (Patmonodewo. 1995: 29) mengemukakan beberapa karakteristik perilaku sosial emosional pada anak usia prasekolah, diantaranya sebagai berikut:

1. Pada umumnya anak usia memiliki satu atau dua sahabat. Akan tetapi sahabat ini cepat berganti. Mereka pada umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial. 2) Kelompok bermainnya cenderung kelompok kecil, atau tidak terlalu teroganisasi secara baku sehingga kelompok tersebut cepat berganti-ganti. 3) Anak yang lebih kecil sering kali mengamati anak yang lebih besar. 4) Pola bermain anak pra sekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. 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 kesadaraan mereka terhadap peran jenis kelamin telah berkembang. Anak laki-laki lebih senang bermain di luar, bermain kasar dan bertingkah laku agresif. Sedangkan anak perempuan lebih suka bermain kesenian, bermain boneka atau menari.

 Hurlock ( 1999: 262) mengemukakan beberapa pola perilaku sosial emosional pada awal masa kanak-kanak yaitu kerjasama, kemurahan hati, hasrat akan penerimaan sosial, simpati, sikap ramah dan meniru. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

* 1. Kerjasama

Anak belajar bermain atau bekerjasama hingga usia mereka empati tahun. Semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melatih keterampilan, semakin cepat mereka belajar dan menerapkan secaranyatadalam kehidupanya.

 2) Kemurahan hati

 Kemurahan hati merupakan perilaku kesediaan untuk berbagi dengan anak lain. Apabila kemurahan hati anak meningkat dan sikap mementingkan diri sendiri semakin berkurang maka menghasilkan penerimaan anak di lingkungan sosialnya.

 3) Hasrat akan penerimaan sosial

 Jika anak memiliki hasrat yang kuat akan penerimaan sosial, hal ini anak mendorong anak untuk melakukan penyesuaian sosial secara baik. Hasrat untuk untuk diterima oleh teman sebaya. Ada beberapa faktor yang dapat meningkatkan penerimaan sosial yaitu adanya aspirasi yang realities, wawancara diri dan wawasan sosial serta konsep yang stabil.

 4) Simpati

 Seorang anak belum melakukan simpati sehingga mereka pernah mengalami situasi yang mirip dengan duka cita. Anak mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih.

 5) Empati

 Merupakan kemampuan meletakkan diri sendiri dalam posisi orang lain serta menghayati pengalaman orang tersebut. Hal ini hanya berkembang apabila anak dapat memahami ekspresi wajah maksud pembicaraan orang lain.

 6) Sikap ramah

 Seorang anak memperlihatkan sikap ramah dengan cara melakukan sesuatu bersama orang lain, membantu dan menunjukkan kasih sayang.

 7) Meniru

 Anak-anak melakukan peniruan terhadap orang-orang yang diterima baik oleh lingkungan. Dengan meniru seseorang yang diterima oleh lingkungan sosial anak, anak dapat mengembangkan sifat yang menambah penerimaan kelompok terhadap diri mereka. Anak memperolehnya dengan jalan meniru perbuatan dan kebiasaan orang dewasa.

 Selanjutnya menurut Hildayani (2005) bahwa di usia ini anak mengalami banyak perubahan baik fisik dan mental, dengan karakteristik sebagai berikut :

1. berkembangnya konsep diri, secara perlahan pemahamannya tentang kehidupan berkembang, anak mulai menyadari bahwa dirinya, identitasnya karena kesadanya itu menunjukkan akunya ( eksitensi diri). Segalanya ingin ia ingin coba, ia merasa dirinya biasa.
2. Munculnya egosentris, di usia ini anak berfikir bahwa segala yang ada dan tersedia adalah untuk dirinya, semuanya ada untuk memenuhi kebutuhannya. Kuatnya egosentris ini mempengaruhi perilaku anak dalam bermain, saat bermain anak enggan untuk meminjamkan mainannya pada anak lain juga menolak mengembalikan mainan pinjamannya. Wajarlah jika saat seperti ini terjadi konflik dengan temannya. Pada saat mengalami konflik ini anak belum bisa menyelesaikan secara efektif, ia cenderung menghindar dan menyalahkan orang lain.
3. Rasa ingin tahu yang tinggi, rasa ingin tahu meliputi berbagai hal termasuk seksual sehingga ia selalu bereksplorasi dalam apapun dimanapun
4. Imajinasi yang tinggi, imajinasi yang tinggi di usia ini sangat mendominasi setiap perilakunya, sehingga anak sulit membedakan mana khayalan mana kenyataan. Ia kadang suka melebih-lebihkan cerita. Daya imajinasi ini biasanya melahirkan teman imajiner (teman yang tidak pernah ada), teman khayalan ini mampu mencurahkan segala pengalaman dan perasaanya
5. Belajar menimbang rasa, diusia 4 tahun minat meniru terhadap teman-temannya mulai berkembang, anak mulai bisa terlibat dalam permainan kelompok bersama-sama teman-temannya walaupun kerap terjadi pertengkaran. Hal ini karena ia masih memikirkan dirinya sendiri. Empati anak mulai berkembang, ia mulai merasakan apa yang sedang orang lain rasakan. Jika melihat ibunya bersedih ia akan mendekati, memeluk dan membawa sesuatu yang dapat menghibur. Pada masa ini anak mulai belajar konsep benar salah.
6. Munculnya kontrol internal, kontrol internal muncul di akhir masa usia pra sekolah, perasaan malu mulai muncul ia akan merasa malu dan bersalah jika ia melakukan perbuatan yang salah. Dengan demikian tepatnya diusia 5 tahun ia sudah siap terjun kelingkungan di luar rumah dan sudah sanggup menyesuaikan diri dengan standar perilaku yang di harapkan.
7. Belajar dari lingkungan, anak mulai meniru apa yang sering dilakukannya ia belajar mengidentifikasi dirinya dengan model yang dilihatnya misalnya ia akan berperilaku sama persis seperti apa saja yang di lihatnya di TV dan ia pun akan bercita-cita sama seperti profesi orang tuanya. Jadi di usia ini lingkunganlah yang sangat berperan dalam membentuk perilakunya.
8. Berkembangnya cara berfikir, anak mulai mengembangkan pemahannya tentang hubungan benda antar bagian dan keseluruhan. Pemahaman konsep waktu belum berkembang sempurna anak belum bisa membedakan antara tadi pagi dan kemarin sore.
9. Berkembangnya kemampuan berbahasa, dibidang masa sebelumnya anak lebih bisa diajak berkomunikasi ia ingin berksperimen dengan kata-kata yang kotor atau yang mengejutkan orang tuanya.

 Berdasarkan dari uraian diatas karakteristik perilaku sosial emosional pada anak usia pra sekolah diperoleh dari kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon lingkungan terhadap anak, baik dalam lingkungan keluarga, sekolah maupun lingkungan dimana anak berada.

**c. Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan perilaku sosial emosional pada anak usia taman kanak-kanak**

 Memahami perilaku itu ternyata merupakan keunikan tersendiri dan akan sangat menarik untuk dianalisa . ketika seorang anak berperilaku yang baik atau ideal lebih cenderung untuk dianalisa. Ketika seorang anak berperilaku yang baik atau ideal lebih cenderung kurang memerlukan pengamatan terhadap hal mendasar mengapa berperilaku baik, namun tidaklah semua orang demikian. Akan tetapi jika seseorang berperilaku buruk atau kurang baik maka ia akan menjadi pusat perhatian. Dalam memahami perilaku manusia pada dasarnya seperti kita melihat gunung es, sebagian struktur gunung es itu tidak tampak atau tersembunyi di bawah permukaan dan hanya sebagian kecil yang tampak terlihat. Jadi memahami mengapa orang berperilaku demikian dan apa yang melatar belakanginya menjadi bagian yang menarik untuk dikaji lebih mendalam.

 Perilaku itu sendiri pada dasarnya di pengaruhi oleh beberapa faktor-faktor, ini dikemukakan oleh Soetarno (1989 : 4.15) bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah atau luar keluarga. Kedua faktor tersebut dilengkapi oleh Hurlock (1978) dengan faktor ketiga yaitu faktor pengalaman awal yang diterima anak.Adapun penjelasan dari ketiga faktor tersebut:

1. Faktor lingkungan keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan anak. Di dalam keluarga yang interaksi sosialnya berdasarkan simpati ipnilah manusia pertama kali belajar memperhatikan keinginan-keinginan orang lain, belajar kerjasama, belajar membantu orang lain. Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan status sosial ekonomi keluarga, keutuhan keluarga, sikap dan kebiasaan orang tua.

1. Faktor dari luar rumah

Pengalaman sosial awal di luar rumah melengkapi pengalaman di dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak.

1. Faktor pengalaman sosial awal

Pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian selanjutnya. Banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan menorong anak mencari pengalaman selanjutnya.

 Berdasarkan uraian dapat di simpulkan kekuatan perilaku sosial emosional sebagai pola perilaku yang cenderung menetap mampu mempengaruhi perilaku anak pada situasi sosial selanjutnya, oleh karena itu, pengalaman sosial emosional awal anak harus difasilitasi dengan situasi sosial yang positif dan dapat diterima oleh lingkungan yang luas. Situasi sosial emosional yang dikemas orang tua dan guru hendaknya mencerminkan kesinambungan dan konsisten sehingga perilaku sosial anak terjaga secara terus menerus. Artinya diciptakan situasi sosial emosional yang ideal bagi anak disekolah sehingga terciptalah lingkungan sosial yang senada dirumah maupun dalam kelompok bermainnya.

**d. Pentingnya Meningkatkan Perilaku Sosial Emosional pada Anak Usia TK**

 Anak dilahirkan dengan potensi mampu berkembang secara baik, tetapi mereka tidak sepenuhnya melakukannya secara sendiri, anak-anak dalam pengembangan dirinya, termasuk aspek pengembangan perilaku sosial emosional, anak membutuhkan bantuan orang lain, dalam hal ini orangtua dirumah dan guru disekolah. Pentingnya peningkatan prilaku sosial emosional pada setiap anak perlu dipahami oleh semua pihak, terutama orangtua dan pendidik. Untuk itu membimbing dan mendidik mereka tentang cara mengenali dan mengontrol perasaan-perasaannya akan banyak membantu mereka dalam meningkatkan kemampuannya dalam proses pengembangan perilaku sosial emosionalnya yang dibutuhkan untuk mengatasi masalah-masalah kehidupan yang sedang akan dijalaninya. Pembekalan dan pemberian rangsangan-rangsangan yang tepat pada perilaku sosial emosional anak sejak dini, yaitu sejak usia pra sekolah akan memberikan kekuatan kepada mereka untuk mengenali, mengolah dan mengontrol emosi secara lebih mantap sehingga diharapkan mereka akan lebih mampu untuk mengatasi berbagai masalah yang timbul selama prosese perkembangannya.

 Menurut Nugraha (2006) mengemukakan bahwa pentingnya pengembangan perilaku sosial emosional pada anak usia taman kanak-kanak adalah:

1) Anak dapat bekerjasama dengan anak lainnya

2) Anak akan termotivasi untuk menjadi lebih baik melalui persaingan

3) Anak akan dengan senang hati berbagi miliknya dengan teman-temannya

 Adapun penjelasan dari ketiga faktor tersebut adalah sebagai berikut:

1. Anak dapat bekerjasama dengan anak lainnya.

Salah satu bentuk perilaku sosial anak adalah dengan kerjasama anak akan merasa bahwa segala sesuatu yang dilakukan oleh banyak orang akan menjadi lebih mudah dari pada dilakukan seorang diri. Hal ini nantinya akan membuat anak memilih melakukan sesuatu secara bersama-sama.

1. Anak akan termotivasai untuk menjadi lebih baik melalui persaingan.

Persaingan merupakan dorongan bagi anak-anak untuk berusaha menjadi lebih baik, hal ini akan menambah sosialisasi mereka, selain itu dapat berakibat baik pada prestasi dan pengolahan motivasinya.

1. Anak akan senang berbagi miliknya dengan orang teman-temannya.

Berbagi merupakan keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan oleh anak dengan berbagi, sifat egois anak semakin lama semakin berkurang selain itu, melalui berbagi anak akan terlatih untuk membaca situasi lingkungan, berempati terhadap kebutuhan anak lain dan bermurah hati terhadap orang lain. Perilaku berbagi juga men ghasilkan penerimaan sosial.

 Pengembangan perilaku sosial emosional anak sebaiknya dilakukan sedini mungkin atau sejak mereka berada pada level taman kanak-kanak karena fase tersebut merupakan fase yang paling strategis di dalam kehidupan anak. Karena apabila orang tua menyia-nyiakan dan menelantarkan anak mungkin anak tersebut akan membawa cap atau bekas yang sulit, bahkan tidak bisa dihapus.

 Menurut Reynold (Nugraha, 2006: 9.7) bahwa: peran orangtua diharapkan dapat memberikan latar kehidupan yang baik bukan latar kehidupan yang buruk, kehidupan yang buruk dapat mengakibatkan timbulnya perilaku yang buruk bagi anak.

 Alasan dan faktor lain yang perlu disadari tentang pentingnya mengembangkan perilaku sosial emosional anak sejak dini atau atau sejak mereka berada pada level prasekolah adalah anak merupakan praktisi masa depan. Dialah yang akan mengisi baik atau buruknya hari esok. Keberhasilan orangtua dan pendidik membina anak sejak dini, merupakan kesuksesan bagi masa depan anak. Sebaliknya kegagalan dalam memberikan pembinaan, pendidikan, pengasuhan, dan perlakuan merupakan bencana bagi kehidupan anak di kemudain hari. Tentunya harapan orangtua dan guru adalah kesuksesan dicapai oleh anak atau generasinya.

**e. Indikator peningkatan perilaku sosial emosional pada anak**

 Pengembangan perilaku sosial emosional pada anak usia taman kanak-kanak telah dikuasai dengan sendirinya, akan tetapi membutuhkan proses pembelajaran yang diatur dalam kurikulum kemudian dikembangkan sesuai dengan keadaan dan kebudayaan daerahnya masing-masing dengan mengikuti pola perkembangan yang perlu dicapai anak untuk memperoleh hasil belajar. perilaku sosial yang diharapkan dari anak pada usia ini ialah perilaku-perilaku yang baik, seperti kedisiplinan, kemandirian, tanggung jawab, percaya diri, jujur, adil, setia kawan, sifat kasih sayang terhadap sesama, dan memiliki toleransi yang tinggi dan telah diuraikan dalam kurikulum taman kanak-kanak berdasarkan Permen No 58 tahun 2009 menegaskan tentang indikator-indikator berkembangnya perilaku sosial emosional anak di tandai dengan kemampuan anak seperti:

Mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, 2) Dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, 3) Berbicara baik dan sopan tidak marah atau membentak-bentak, 4) Mau berbagi dengan teman.

 Kesabaran dan ketekunan orangtua dan guru untuk mengawasi dan mengingatkan anak sangat diperlukan, disamping perlunya memperhatikan keadaan-keadaan khusus yang berbeda antara satu anak dengan anak lainnya penanaman perilaku sosial emosional di sesuaikan dengan ciri-ciri perkembangan pada tahap perkembangan anak sehingga perilaku sosial emosional yang diharapkan dapat tercapai.

**2. Metode bermain Role Playing**

**a. Pengertian Metode bermain Role Playing**

 Metode adalah salah satu komponen yang harus diperhatikan dalam setiap proses belajar mengajar. Sebagaimana Sabri (2007: 1) mengemukakan bahwa metode adalah “adalah daya usaha guru dalam menciptakan suatu sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar mengajar agar tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dapat tercapai dan berhasil guna”.Adapun menurut Moeslichaton (2004: 7) metode merupakan “cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan”.

 Sebagai sebuah cara dan alat, maka akan sangat bergantung kepada keterampilan pemakaianya serta kondisi dan keadaan yang dihadapi. Untuk mencapai sebuah tujuan tertentu maka sebuah alat harus difungsikan dengan baik oleh pemakainya. Dalam hal ini guru sebagai orang yang menggunakan alat atau metode dalam mengajar harus memilih metode yang tepat dalam proses mengajar, karena banyak sekali jenis-jenis metode dalam pengajaran.

 Anak mengenal dunia nyata melalui kegiatan bermain. Peran-peran orang dewasa dapat ditiru melalui kegiatan bermain. Bermain *Role Playing* bagi anak memberikan situasi yang menarik dan menyenangkan karena mereka dapat mengenal apa, bagaimana, dan mengapa suatu pekerjaan, benda, perasaan, tanggung jawab dan sebagainya. Kegiatan bermain peran adalah salah satu metode bermain yang memilki pengertian yang dikemukakan oleh Hidayat (2007: 11.8) bahwa:

 Kegiatan bermain Role Playing adalah suatu kegiatan permainan untuk memerankan tokoh-tokoh atau benda-beanda di sekitar anak sehingga dapat diperagakan/ diperbaiki oleh anak untuk mengembangkan daya khayal atau imajinasinya

 Bermain role playing merupakan salah satu aktivitas yang penting bagi pertumbuhan anak karena dapat mengembangkan potensi yang terdapat dalam diri sang anak. Oleh Rachman (2008: 2) pengertian kegiatan bermain peran adalah: Bermain peran adalah bentuk permainan di mana seorang anak dapat menjadi apa saja yang memiliki seperangkat perilaku tertentu yang unik, seperti guru, dokter, dan juga orang tua. Selanjutnya diartikan bermain peran oleh Supriyadi (Gunarti 2008: 10.9) berpendapat bahwa :

 Peran dapat diartikan sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan individu yang ditujukan kepada orang lain. Sedangkan metode bermain peran adalah permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan

 Berdasarkan uraian dari beberapa pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa bermain *role playing* adalah bentuk permainan dimana seorang anak dapat menjadi apa saja untuk memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda disekitarnya yang memilki seperangkat perilaku tertentu yang unik sehingga anak dapat mengembangkan daya khayal atau imajinasinya.

**b. Pentingnya Bermain *Role Playing* di Taman Kanak-kanak**

 Pendidikan di taman kanak-kanak memberikan pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode mengikuti karakteristik anak pada usia tertentu. Kegemaran anak terhadap berbagai kegiatan dapat terlihat ketika guru melaksanakan metode bermain dalam memberikan pembelajaran.

 Kegiatan bermain *role playing* adalah salah satu metode yang memberikan pengalaman belajar bagi setiap anak didik baik itu dilakukan di rumah ataupun di sekolah. Pentingnya bermain metode bermain *role playing* ini membantu anak untuk mempelajari berbagai hal dalam dunia orang lain, atau dunia mereka sendiri. Hidayat (2007: 11.8) mengemukakan bahwa:

Melalui kegiatan bermain peran anak akan mengekspresika tuntutan dan kebutuhannya. Melalui bermain peran pula ia mengekspresikan jiwanya. Sehingga dapat dikatakan kegiatan bermain peran dapat menumbuhkan dan mengembangkan potensi tersembunyi (hidden potention) anak sehingga akan mincul dalam kenyataan. Bermain peran juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan nilai-nilai agama, yaitu anak mampu memahami serta dapat merasakan suasana kehidupan beragama yang riil dalam konteks belajar

 Bermain *role playing* sangat penting bagi anak untuk memupuk adanya pemahaman peran sosial emosional dan melibatkan interaksi verbal. Penggunaan metode ini membantu anak untuk mempelajari lebih dalam mengenai dirinya sendiri, keluarga dan masyarakat disekitar (Sujiono 2007: 71) mengemukakan bahwa: “Bermain peran mendukung munculnya kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda dan kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel”. Bermain *role playing* memilki makna penting bagi perkembangan anak usia dini. Anak dapat mengembangkan daya khayal, menggali kreatifitas, melatih motorik kasar untuk bergerak dan melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, serta menggali perasaan anak”.

 Pentingnya bermain *role playing* oleh Wijana (2008: 8.34) mengemukakan bahwa “anak dapat belajar berbagai hal seperti munculnya keaksaraan, konsep matimatika, sains/ ilmu pengetahuan alam, pengetahuan sosial dan seni”.

 Berdasarkan dari beberapa pendapat yang telah diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pentingnya metode bermain *role playing* bagi anak-anak di taman kanak-kanak adalah membantu anak mengekspresikan tuntutan dan kebutuhannya dan memberikan kesempatan untuk mengekspreikan jiwanya, menumbuhkan dan mengembangkan potensi tersembunyi, sebagai alat untuk mengembangkan nilai-nilai agama, memampukan anak untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda-benda dan kemampuan mereka menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Mengembangkan daya khayal, menggali kreativitas anak, melatih motorik kasar dan keaksaraan, konsep matimatika, sains pengetahuan sosial emosional serta melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, serta menggali perasaan anak.

**c. Jenis-jenis Metode Bermain Role Playing di Taman Kanak-kanak**

 Bermain role playing atau main peran dapat dibedakan menjadi 2 jenis yaitu main peran makro dan main peran mikro. Menurut Erikson (2011) yaitu:

1. Makro disebut main peran besar, anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peranan-peranan tertentu sesuai dengan tema. Misalnya peran sebagai ayah, ibu, dan anak dalam sebuah rumah tangga.
2. Mikro disebut main peran kecil, anak memainkan peran dengan menggunakan alat bermain berukuran kecil, misalnya orang-orang kecil yang lagi berjual beli.

 Alat peran makro umumnya berukuran besar, seperti macam-macam pakaian yang menunjukkan profesi, misalnya pakaian dokter atau polisi, dapur dan peralatannya, perlengkapan makan, atau seperangkat meja dan kursi. Sedangkan alat dan bahan permainan mikro hanya dibedakan cara penggunannya saja.

 Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa jenis metode bermain peran ada 2 yaitu bermain peran makro atau main besar, dan bermain peran mikro disebut main peran kecil. Bermain peran makro yaitu anak menjadi seorang ayah, ibu, dan anak dalam sebuah keluarga dan menuangkannya dalam perilaku yang dipikirkan. Sedangkan bermain peran mikro yaitu peran yang diwakilkan pada benda atau sesuatu yang lain misalnya orang-orangan kecil dimana anak bertindak sebagai seorang dalang dalam untuk mengatur peran-peran yang dipikirkannya. Dalam hal ini penulis memilih permainan makro karena milibatkan anak secara langsung, dalam permainan ini anak terlibat langsung memerankan tokoh-tokoh yang ada dalam cerita tersebut seperti bermain *role playing* mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu.

**3. Meningkatkan Perilaku Sosial Emosional Melalui Metode Bermain *Role Playing* di Taman Kanak-Kanak**

 Dunia bermain adalah dunia anak. Melalui bermain anak dapat mempelajari banyak hal, tanpa ia sadari dan tanpa terasa terbebani. Melalui bermain peran anak dapat mengenal aturan, bersosialisai, menempatkan diri, menata emosi, toleransi, kerjasama, mengalah, sportif dan sikap-sikap positif lainnya.

 Mulyadi (2006) psikolog anak, menjelaskan bahwa anak adalah anak bukan manusia dewasa mini, karena itu metode pembelajaran terhadap anak harus disesuaikan dengan perkembangannya. Dunia anak adalah dunia bermain, pada dasarnya anak senang sekali belajar, asal dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan salah satunya yaitu metode bermain peran. Sebelum penerapan pembelajaran bermain peran seyogyanya terlebih dahulu untuk merancang kegiatan bermain peran.

 Beberapa langkah rancangan kegiatan bermain *role playing* menurut (Moeslichatoen 2004: 62):

1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan, 2) Menetapkan bentuk kegiatan bermain peran, 3) Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain peran, 4) Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain peran, 5) Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain peran

Adapun penjelasan dari masing-masing rancangan yaitu:

1. Menetapkan tujuan dan tema yang dipilih

 Tujuan penggunaan metode bermain peran terutama dalam rangka memberi pengalaman belajar melalui bermain peran guna untuk mencapai tujuan pengajaran. Tujuan pengajaran melalui metode bermain peran ada dua macam yakni memberi informasi atau menanamkan nilai-nilai sosial, moral atau keagamaan. Misalnya guru merancang tujuan menanamkan nilai-nilai. Dalam menetapkan tujuan pengajaran itu harus dikaitkan dengan tema yang dipilih, tema itu harus ada kedekatan hubungan dengan kehidupan anak di dalam keluarga, sekolah atau diluar sekolah. Tema itu harus menarik dan memikat perhatian anak dan menantang anak untuk menanggapi, menggetarkan perasaan serta menyentuh nurani.

1. Menetapkan bentuk kegiatan bermain peran yang dipilih

 Apabila tujuan dan tema telah ditentukan, maka langkah selanjutnya yaitu menentukan bentuk kegiatan bermain peran. Teknik atau bentuk bermain peran hendaknya disesuaikan dengan cerita sehingga dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi anak taman kanak-kanak.

1. Menetapkan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegitan bermain peran

 Bentuk bermain peran yang telah ditetapkan, tentu memerlukan bahan atau alat dalam proses pelaksanaannya. Misalnya apabila bentuk perminannya menggunakan alat-alat dokter maka, guru harus menyediakan bahan atau alat seperti pola gambar para tokoh yang terdapat dalam cerita tersebut.

1. Menetapkan rancangan langkah-langkah kegiatan bermain peran

 Sesuai dengan tujuan dan tema bermain peran yang telah dipilih, maka dapat dirancang penilaian kegiatan bermain peran dengan menggunakan teknik bertanya pada akhir kegiatan bermain peran dengan menggunakan teknik bertanya pada akhir kegiatan yang memberikan petunjuk seberapa besar perhatian dan tanggapan anak terhadap isi cerita dalam permainan itu.

**B.Kerangka Pikir**

 Peranan guru dalam proses meningkatan perilaku sosial emosional pada anak, pada dasarnya yaitu menetapkan bentuk atau jenis perilaku sosial emosional yang sesuai dengan anak agar anak dapat mencapai perkembangan yang optimal. Untuk itu hendaknya guru harus memiliki sifat sabar, lemah lembut, dan tegas, mempunyai jiwa mendidik dan sayang kepada anak. Guru juga harus peka, cepat dan kritis dalam mengenali perbedaan individualitas pada anak serta menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

 Penggunaan metode bermain *role playing* memberi efek yang cukup signifikan karena metode bermain *role playing* merupakan kegiatan yang memberikan dampak positif bagi anak. Melalui metode bermain *role playing*, anak memperoleh pembatasan dalam memahami kehidupan. Metode bermain *role* *playing* merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan dilaksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya dari pada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu**.** Peningkatan perilaku sosial emosional bukan kegiatan yang hanya dilakukakan sekali melainkan berkali-kali. Melatih dan mendorong perlu dilakukan berulang-ulang sampai tercapai keadaan dimana anak bisa melakukan sendiri sebagai kebiasaan. Kesabaran dan ketekunan orangtua dan guru untuk mengawasi dan mengingatkan sangat diperlukan, disamping perlunya memperhatikan keadaan-keadaan khusus yang berbeda antara satu masa perkembangan dengan masa berikutnya atau berbeda antara satu anak dengan anak lain. Penanaman perilaku sosial disesuaikan dengan ciri-ciri perkembangan pada tahap perkembangan anak sehingga perilaku sosial emosional seperti: mampu bekerjasama dengan teman, mampu bermain dengan teman, mampu berbagi dengan teman, antusias ketika melakukan kegiatan yang diinginkan, mampu berbicara dengan tidak berteriak dapat tercapai secara maksimal. Uraian diatas dapat dilihat pada bagan kerangka pikir dibawah ini:

Tanda-tandanya:

1. Anak saling mengganggu satu sama lain
2. Anak kurang mampu bekerjasama.
3. Anak berbicara dengan teriakan yang sangat mengganggu teman sekelasnya.
4. Anak sulit untuk berbagi dengan teman kelompoknya.

Perencanaan bermain role playing:

1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan,
2. Menetapkan bentuk kegiatan bermain *role* *playing*
3. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain.
4. Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain
5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain role playing.

Indikator:

1. Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengganggu
2. Anak Dapat bekerjasama dengan teman/kelompok.
3. Anak Berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak).
4. Anak Mau berbagi.

Gambar 2.1.Bagan kerangka pikir

**C. Hipotesis Tindakan**

 Hipotesis tindakan ini adalah jika metode bermain role playing diterapkan maka dapat meningkatkan perilaku sosial emosional anak di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Sukmadinata (2006: 60) bahwa “Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok.

 Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk memahami permasalahan yang dihadapi anak didik yaitu kurang berkembangnya perilaku moral yang dimiliki anak didik. Dalam penelitian guru mencoba menerapkan metode bermain role playing dalam proses pembelajaran sehingga terjadi peningkatan perilaku sosial emosional pada anak didik ditaman kanak-kanak.

1. **Jenis penelitian**

 Adapun jenis penelitian ini adalah tindakan kelas (PTK), karena relevan dengan upaya pemecahan masalah pembelajaran. Model PTK yang digunakan adalah menurut Kemmis dan Mc Taggart. Menurut Umar dan Kaco (2008: 5) bahwa “PTK adalah suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek pembelajaran di kelas secara lebih professional”.

32

1. **Fokus Penelitian**

 Adapun yang merupakan fokus dalam penelitian tindakan kelas ini yaitu:

1. Bermain *role playing* adalah sebuah kegiatan yang dilakukan oleh anak untuk menyampaikan perasaan kepada orang lain secara lisan dan merupakan wadah yang mendukung usaha orang untuk memahami perasaannya. Metode bermain *role playing* adalah suatu cara pembelajaran yang menyampaikan sesuatu dengan perilaku dan perasaan anak atau memberikan penjelasan secara lisan melalui bermain role playing. Dalam penelitian ini metode bermain *role playing* yang digunakan adalah jenis metode bermain makro yang melibatkan anak secara langsung dalam permainan ini.
2. Perilaku sosial emosional yaitu suatu bentuk perilaku yang diajarkan kepada anak, dimana perilaku tersebut merupakan perilaku yang harus sesuai dengan standar nilai-nilai tertentu dan apabila perilaku yang menyimpang dari standar-standar tersebut dapat dicegah. Adapun indikatornya yaitu anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atu membentak-bentak), anak mau berbagi.
3. **Setting penelitian dan subjek penelitian.**
4. Setting penelitian

 Setting penelitian di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru Kecamatan Mallusetasi Kab. Barru yang berlokasi di Komp SD Inp Bojo Utara, jl. Poros Makassar – Parepare yang didirikan pada tahun 2006 yang teraftar di Yayasan PGRI di bawah pimpinan H. Ridwan Tini, BA, dan terdiri dari 5 orang pendidik.

1. Subjek Penelitian

 Subjek penelitian dilakukan di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru kecamatan mallusetasi kabupaten Barru. Subjek penelitian di kelompok B2 sebanyak 10 anak didik dan 1 orang guru. Penulis memilih kelas B2 sebab pada kelompok ini penulis melihat kurangnya kemampuan anak dalam perilaku sosial emosionalnya, sewaktu guru memberikan kegiatan pembelajaran perilaku sosial emosional dari sebagian besar anak masih kurang.

**D. Prosedur dan Desain Penelitian**

 Prosedur penelitian mengikuti prinsip dasar penelitian tindakan kelas yaitu proses penelitian yang berdaur ulang (siklus) yang terdiri dari empat tahapan yang dimulai dengan perancanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi terhadap hasil yang telah dicapai pada siklus akhir pembelajaran. Adapun prosedur dalam pelaksanaan penelitian diuraikan sebagai berikut:

Refleksi

Siklus I

Oservasi

Siklus I

Pelaksanaan Tindakan

Siklus I

Perencanaan

Siklus I

Belum berhasil

Observasi

Siklus II

Refleksi

Siklis II

Pelaksanaan

Tindakan siklus II

Perencanaan

Siklus II

Kesimpulan

Berhasil

**Gambar 3.1 Bagan prosedur penelitian menurut Kemmis dan Mc Tanggart (2008:5)**

 Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas berupa tindakan mengembangkan Perilaku Sosial anak melalui penerapan metode bermain *role playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru.

 Adapun uraian lebih terperinci dari pelaksanaan masing-masing siklus tersebut yaitu:

1. **Pelaksanaan Siklus I**

 Metode pelaksanaan penelitian tindakan kelas mengikuti prinsip-prinsip penelitian tindakan kelas meliputi persiapan, pelaksanaan, observasi, evaluasi dan refleksi. Data hasil penelitian diperoleh secara kualitatif yaitu observasi sebagai cara pengumpulan data. Hasil penelitian digambarkan berdasarkan indikator yang dicapai dalam penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru.

 Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan dengan setiap satu kali pertemuan dengan indikator dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang dicapai pada kriteria penelitian tindakan kelas yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, tahap evaluasi, dan refleksi:

1. Tahap persiapan

Pada tahap persiapan kegiatan yang akan dilakukan adalah:

1. Mengidentifikasi tentang permasalahan dalam pelaksanaan kegiatan pengajaran yang berhubungan dengan metode bermain bermain peran dalam meningkatkan perialku sosial emosional anak
2. Membuat rencana kegiatan harian (RKH) sesuai dengan tema pembelajaran
3. Menyiapkan media yang akan dijadikan media pembelajaran dalam pelaksana penelitian
4. Membuat lembar observasi untuk melihat penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan perilaku sosial anak pada saat proses pembelajaran berlangsung selama peneitian
5. Tahap pelaksanaan

Dalam tahap pelaksanaan ini adalah merupakan tahap dimana tindakan dalam sekali pertemuan dilaksanakan langkah-langkah yang dilakukan sebagai berikut:

1. Pada tahap awal, guru mengemukakan dan menjelaskan tema dan sub tema pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai.
2. Guru mengemukakan metode pembelajaran yang akan digunakan: yaitu bermain role playing, kemudian mengemukakan judul cerita yang akan dibawakan dan menjelaskan mengenai perilaku yang akan ditampilkan dalam cerita yang akan dibawakan.
3. Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam bermain role playing.
4. Guru menerangkan teknik bermain role playing dengan cara yang sederhana, bila kelompok anak didik baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain role playing, guru dapat memberi contoh satu persatu.
5. Guru memberi contoh cara memainkan dan menekankan pengggalan-penggalan kalimat dialog dengan mengulang-ulangi kembali sehingga memudahkan anak memahami dan melakonkan permainan tersebut.
6. Jika bermain role playing untuk pertama kalinya dilakukan sebaiknya guru sendirilah memilih anak yang kiranya dapat melaksanakan tugas itu.
7. Guru memberi kebebasan kepada anak untuk memeilih peran yang disukainya.
8. Anak yang belum bermain peran diberi kesempatan untuk bermain peran.
9. Selama kegiatan berlangsung, setiap anak diminta memperhatika. Penampilan kelompok yang belum bermain peran dapat memainkannya dengan cara serupa. Sudah barang tentu penampilan sebelumnya lebih baik baik dari pada penampilan sebelumnya.
10. Setelah kegiatan bermain role playing usai, anak-anak diberi kesempatan untuk menyatakan komentarnya tentang penampilan kelompok lainnya agar anak-anak memahami kelebihan dan kekurangan setelah bermain peran.
11. Guru melakukan tanya jawab tentang isi cerita dan menanamkan beberapa konsep moral kepada anak, yang dapat merangsang perilaku sosial emosional mereka.
12. Mengevaluasi peningkatan perilaku sosial emosional anak melalui penilaian perkembangan anak pada kolom observasi yang telah disediakan.

 Langkah-langkah pelaksanaan tindakan mengembangkan perilaku sosial emosional pada anak didik ditaman kanak-kanak diharapkan dapat membangkitkan motivasi anak didik, meningkatkan keterlibatan anak didik, serta menciptakan suasana pembelajaran yang kooperatif dalam mengembangkan perilaku sosial anak melalui penerapan metode bermain peran

1. Tahap observasi
2. Pelaksanaan observasi harus menjadi perhatian bagi peneliti agar hasil penelitian menjadi valid dan dapat dipertanggung jawabkan. Observasi dilakukan dengan cara mengidentifikasi keadaan anak selama prosese belajar mengajar berlangsung dan mencatat pada lembar observasi. Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian kelas bertujuan untuk mengembangkan perilaku sosial anak melalui penerapan metode bermain *role playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru.
3. Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengganggu
4. Anak Dapat bekerjasama dengan teman/kelompok.
5. Anak Berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak).
6. Anak Mau berbagi.
7. Mengumpulkan data, observasi dalam proses pembelajaran sejauh mana anak dapat mengembangakan perilaku sosial emosionalnya.
8. Tahap Refleksi

Hasil yang diperoleh pada tahap observasi dan evaluasi selanjutnya dibahas dan dianalisis oleh peneliti Refleksi yang dimaksudkan adalah pengkajian terhadap keberhasilan maupun kegagalan pencapaian tujuan yang dilakukan guru setelah memberikan atau menerapkan metode bermain role playing dalam mengembangkan perilaku sosial anak pada Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru. Refleksi berpedoman bahwa semakin banyak anak didik yang mampu bermain peran dengan baik, maka semakin baik pengembangan perilaku sosial anak didik. Hasil yang didapatkan dalam tahap observasi dianalisis pada tahap refleksi.

1. **Pelaksanaan Siklus II**

 Pelaksanaan kegiatan yang dilakukan pada siklus II pada dasarnya adalah mengulang tahap-tahap pada siklus I, akan tetapi dilakukan pula sejumlah rencana baru untuk memperbaiki kekurangan yang terdapat pada siklus sebelumnya yaitu dengan memperbaiki beberapa tindakan yang berkaitan dengan pengembangan perilaku sosial anak

 Pelaksanaan siklus II ini juga dilakukan selama 2 kali tatap muka, yang mana pelaksanaannya meliputi:

1. Tahap Persiapan
2. Menganalisis materi pembelajaran
3. Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH)
4. Menyiapkan media yang akan dijadikan media dalam pembelajaran dalam pelaksanaan penelitian
5. Membuat lembar observasi
6. Tahap Pelaksanaan
7. Melanjutkan kegiatan pembelajaran yang telah dilkasanakan pada siklus I peningkatan perilaku sosial anak melalui metode bermain role playing.
8. Membangkitkan minat anak dan memotivasi belajar anak.
9. Menyiapkan kembali media yang akan digunakan anak agar anak tidak bosan.
10. Menjelaskan kembali pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai

c. Tahap Observasi

 dalam tahap observasi pengamatan dan pemantauan dilaksanakan oleh guru, dalam peningkatan perilaku sosial emosional anak dengan melihat perilaku-perilaku yang dilakukan oleh anak selama mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan format penelitian yang telah disediakan sebelumnya. dilakukan pada saat penelitian berlangsung, data yang diambil pada dasarnya sama dengan siklus I yaitu tentang sejauh mana keaktifan anak dalam metode bermain peran dikelas.

 d. Tahap Refleksi

 Tahap refleksi pada akhir siklus mendiskusikan dengan guru mengenai pelaksanaan tindakan yang baru saja dilakukan, melakukan penyimpulan data tentang adanya peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain role playing. Dalam pelaksanaan tindakan ini kegiatan akan berakhir setelah metode bermain role playing diterapkan berhasil di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru.

**E. Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi yaitu pengamatan langsung yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan data konkrit terhadap pengembangan perilaku sosial melalui metode bermain role playing di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru dengan menggunakan lembar observasi. Adapun indikator peningkatan perilaku sosial yang akan dikembangkan menjadi bahan observasi yaitu: a) Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengganggu, b) Anak Dapat bekerjasama dengan teman/kelompok. c) Anak Berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak). d) Anak Mau berbagi.
2. Dokumentasi dimaksudkan untuk memperoleh data tentang peningkatan perilaku sosial emosional anak melalui metode bermain *role playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru, hasil pengamatan penelitian, didokumentasikan agar data yang diperoleh peneliti bisa lebih akurat dan menjadi bahan penunjang dalam menyusun laporan penelitian.

**F.** **Teknik Analisis Data dan Standar Pencapaian**

**1. Teknik Analisis Data**

 Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis kualitatif, sehingga data-data yang terungkap melalui observasi akan dianalisis dengan secara kualitatif guna mendeskripsikan hasil penelitian yang diperoleh. Dengan demikian hasil penelitian dapat dipaparkan secara kualitatif sehingga diharapkan dapat menjelaskan tentang permasalahan yang dikaji tentang pengembangan perilaku sosial melalui metode bermain peran.

**2. Standar Pencapaian**

 Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan penelitian yang dilakukan adalah apabila guru dapat meningkatkan perilaku sosial emosional anak melalui metode bermain role playing, maka perilaku sosial anak dapat berkembang sesuai dengan indikator perkembangan sosial anak yang diharapkan dapat membantu membuka kesadaran pada anak tentang pentingnya prinsip tersebut. Sehingga anak tertolong dalam kehidupannya serta menjadi lebih percaya diri dan adaptif dengan lingkungan sosialny.

 Penilaian hasil belajar penelitian ini didasarkan pada Pedoman Penilaan di Taman Kanak-kanak oleh (Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini Deperteman Pendidikan Nasional, 2007) secara kualitatif dalam tabel sebagai berikut:

 Tabel 1. Skor Pencapaian Indikator Kemampuan Perilaku SosialEmosional

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Penilaian | Simbol | Keterangan |
| 1 | Baik | ● | Anak didik menunjukkan Perilaku sosial emosional yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari  |
| 2 | Cukup | 🗸 | Anak didik menunjukkan Perilaku sosial emosional cukup, benar pelaksanaannya kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari |
| 3 | Kurang | ⭘ | Anak didik menunjukkan Perilaku sosial emosional yang kurang, kurang benar pelaksanaanya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari |

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Taman Kanak-Kanak PGRI Sakinah Bojo Baru terdapat di Kabupaten BarruProvinsi Sulawesi Selatan. Adapun fasilitas yang dimiliki oleh taman Kanak-kanak ini yaitu:

1. Gedung taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru memiliki 1 ruang kantor kepala sekolah.
2. 1 ruagan dapur dan kamar mandi
3. Memiliki halaman yang cukup sebagai tempat bagi anak untuk bermain seperti bermain jungkitan, luncuran dan lain sebagainya.
4. **Hasil Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan mulai tanggal 19 Juli 2012 sampai dengan 19 September 2012. Lama penelitian kurang lebih satu (1) bulan. Penelitian dilaksanakan mulai pukul 07.30 sampai dengan pukul 10.00. hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan sikap anak didik yang diperolah melalui lembar observasi selama penelitia berlangsung pada anak didik kelompok B2 Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru. Adapun yang dianalisis adalah data kualitatif pada tes siklus I dan siklus II. Data tersebut ditabulasikan lalu diskoring dan dihitung nilai frekuensi dan presantesenya kemudian menjadi sumber acuan untuk interprestasi dalam bentuk analisis deskriptif.

44

 Metode pelaksanaan penelitian tindakan kelas meliputi prinsip-prinsip penelitian kelas terdiri dari dua siklus, setiap siklus meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Data hasil penelitian penelitian diperoleh dari dua bagian yaitu data kualitatif sesuai dengan bentuk instrument pengumpulan data yang digunakan. Berikut diuraikan data hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada kelompok B2 Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru. Hasil penelitian digambarkan berdasarkan hasil observasi dan urutan-urutan indikator yang dicapai dalam peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing*.

 Berdasarkan hasil observasi, maka dapat dikemukan beberapa hal yang terkait dengan peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing*. Untuk kegiatan pembukaan atau kegiatan awal, berdasarkan hasil Observasi peneliti yang dilaksanakan hari Kamis, 23Agustus 2012 yaitu menetapkan tujuan dan tema dari proses pelaksanaan kegiatan bermain *role playing* karena “dengan menetapkan tujuan dan tema proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran bisa lebih sistematis dan terarah”. Langkah selanjutnya Observasi di laksanakan pada hari Kamis, 23 Agustus 2012 yaitu menetapkan bentuk bemain *role playing* karena “dengan menetapkan bentuk bermain *role playing* proses pembelajaran dengan menggunakan metode ini lebih fokus. Dalam proses ini bentuk permainan yang digunakan yaitu dengan melibatkan anak secara langsung”.

 Setelah menetapkan bentuk bermain *role playing*, maka peneliti melaksanakan Observasi pada hari kamis, 23 Agustus 2012 yaitu “menetapkan rancangan bahan dan alat karena bahan dan alat adalah faktor pendukung dari pelaksanaan metode bermain *role playing*”. Kemudian guru juga menetapkan langkah-langkah dalam kegiatan bermain *role playing* agar guru mempunyai panduan dalam proses pelaksanaannya. Adapun langkah-langkahnya anatara lain mengkomunikasikan tujuan dan tema, menetapkan bentuk kegiatan bermain role playing dan membagikan masing-masing kepada anak sesuai peran yang akan dilakoni, mengatur tempat duduk, agar anak yang belum naik bisa memperhatikan temannya.

 Langkah terakhir yaitu menetapkan rancangan penilain, peneliti melakukan Observasi pada hari Kamis, 23 Agustus 2012 bahwa rancangan penilaian bertujuan “agar guru bisa mengevaluasi kemajuan anak setelah proses pembelajaran berlangsung”.

 Kemudian terkait dengan data observasi, maka berdasarkan hasil penelitian terhadap 10 orang anak didik mengenai peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru, berikut ini dianalisis secara kualitatif. Analisis secara kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahan kemampuan anak didi kelompok B2 pada siklus I dan siklus II serta data tambahan berupa perubahan kemampuan anak didik yang di peroleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung.

1. **Hasil Penelitian siklus I**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh maka penelitian ini dianalisis secara kualitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data tentang perubahab sikap anak didik yang diperoleh melalui lembar observasi selama penelitian berlangsung pada anak didik di kelompok B2 Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru. Guna menggambarkan peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* pada tes siklus setiap pembelajaran.

1. Tahap perencanaan

 Perencanaan Siklus I dilaksanakan pada hari kamis, 23 Agustus 2012, hal-hal yang dilakukan dengan memperlihatkan rencana pembelajaran sebagai tindak lanjut upaya menelaah kurikulum tingkat satuan pendidikan Taman Kanak-kanak 2007. Membuat silabus taman kanak-kanak yang dituangkan dalam SKM dan SKH tentang tema pembelajaran diri sendiri sebagai bahan acuan, membuat lembar observasi untuk melihat peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* pada saat proses pembelajaran berlangsung selama penelitian.

1. Tahap pelaksanaan

 Pelaksanaan pertemuan pembelajaran I dan II pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 24 Agustus dan 30 Agustus 2012, alokasi waktu 2 x 45 menit mulai dari jam 07.30 Wita sampai dengan 10.00 Wita dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal 15 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 15 menit.

1. Tahap observasi

 Hal-hal yang menjadi perhatian dan pengamatan bagi pelaksanaan observasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah kemampuan anak mau bekerjasama dengan teman, anak mau bermain dengan teman, anak berbicara baik dan sopan tidak membentak-bentak serta anak mau berbagi.

1. Pelaksaan pembelajaran I siklus I

 Pelaksanaan tahap observasi pembelajaran I siklus I dilaksanakan tanggal 24 Agustus 2012, alokasi waktu 2 x 45 menit mulai dari jam 07.30 Wita sampai dengan 10.00 Wita dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakna terdiri dari kegiatan awal 15 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegeiatan penutup 15 menit.

 Gambaran hasil observasi kegiatan pembelajaran I siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

 Tabel 4.1 Gambaran Peningkatan Perilaku Sosial Emosional Melalui Metode Bermain *Role Playing* Pembelajaran I Siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No |  | Nam Anak Didik |  | Aspek yang diamati |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengganggu | Anak dapat bekerjasama dengan teman / kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) | Anak mau berbagi |
| **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |
| 1 |  | Rayhan |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ |  | √ |  |
| 2 |  | Airin |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 3 |  | Aizah |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  | √ |  |
| 4 |  | Fitri |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ |  | √ |  |
| 5 |  | Harfiani |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 6 |  | Zahra |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 7 |  | Rahman |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 8 |  | Ramadhan |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 9 |  | Ahyar |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |
| 10 |  | Arif |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |

 Sumber : Data Primer, 2012

 Keterangan:

* Baik : Baik jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup : Cukup jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang : Kurang jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Dari hasil observasi pada tabel 4.1 diatas menunjukkan perilaku sosial emosional melalui metode bermain role playing siklus I pembelajaran I dapat diuraikan pada Tabel berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No  | NamaAnak Didik | Aspek yang diamati | Ket  |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu | Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) | Anak mau berbagi |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12345678910 | Rayhan Airin Aizah Fitri Harfiani Zahra Rahman Ramadhan Rahman Arif  | ---------- | √ | √√√√√√√√√ |  | √√√√√ | √√√√√ |  |  | √√√√√√√√√√ |  | √√√√ | √√√√√√ |  |
| **Jumlah** | - | 1 | 9 | - | 5 | 5 | - | - | 10 | - | 4 | 6 |  |

 Tabel diatas menunjukkan bahwa selama kegiatan berlangsung berdasarkan hasil penilain guru dan hasil observasi yang dilakukan pada anak yaitu:

1. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rayhan menunjukkan aspek perilaku sosial emosional seperti dapat bekerjasama dengan teman, mau berbagi menunjukkan perilaku cukup. Adapun aspek perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) kurang.
2. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Airin menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau berbagi dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak) kurang.
3. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Aisyah menunjukkan kemampuan yang cukup untuk aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak), mau berbagi. Adapun aspek perilaku berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) kurang.
4. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Fitri menunjukkan perilaku dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, mau berbagi. Adapun untuk aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) kurang.
5. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Harfiani menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman / kelompok, berbicara baik sopan (tidak marah atau tidak membentak-membantak), mau berbagi kurang.
6. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Zahra menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman / kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak), mau berbagi kurang.
7. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rahman menunjukkan perilaku soasial mau berbagi cukup. Adapun perilaku seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membembentak-bentak), kurang.
8. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Ramadhan menunujukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman / kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi kurang.
9. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Ahyar menunjukkan bahwa untuk aspek perilaku sosial emosional seperti, dapat bekerjasama dengan teman / kelompok. Adapun aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak), serta mau berbagi kurang.
10. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Arif menunjukkan kemampuan cukup dapat bekerjasama dengan teman / kelompok. Adapun dalam hal aspek perilaku, mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tiadak membentak-bentak) serta mau berbagi kurang.

 Uraian tentang hasil observasi terhadap guru dan anak didik diatas menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran dengan menggunakan kegiatan bermain *role playing* masih belum sempurna dan masih terdapat kekurangan yang perlu dibenahi oleh guru misalnya pada kegiatan penutup guru tidak mengajukan pertanyaan kepada anak. Selain itu, pada saat bermain guru harus memperhatikan anak didik apabila terdapat anak yang tidak memperhatikan atau melakukan kegiatan lain misalnya main dengan teman yang belum mendapat giliran untuk maju kedepan, maka guru seharusnya memberhentikan sejenak dan meminta anak didik untuk lebih fokus dan memperhatikan cerita yang diperankan oleh temannya.

 Berdasarkan langkah-langkah dalam metode bermain *role playing* yang tidak maksimal dilaksanakan dengan baik oleh guru, maka proses pencapain tujuan dalam peningkatan perilaku sosial emosional masih kurang efektif karena terdapat 100% atau sebanyak 10 orang didik yang tidak mengikuti kegiatan belajar secara maksimal dan masih kurang memerlukan bimbingan dari guru.

1. Pelaksanaan Pembelajaran II pada Siklus I

 Pelaksanaan pertemuan pembelajaran II pada siklus I dilaksanakan pada tanggal 30 Agustus 2012, alokasi waktu 2 x 45 menit mulai dari jam 07.30 Wita sampai dengan 10.00 Wita dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal 15 menit, kegiatan ini 60 menit dan kegiatan penutup 15 menit.

 Hasil observasi penelitian terhadap guru dalam penelitian ini pada pembelajaran II dan I menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Langkah-langkah metode bercerita yang tidak terlaksana dalam pembelajaran I siklus I dievaluasi kemudian dilaksanakan di pembeljaran II. Rangkaian kegiatan mulai dari kegiatan pembukaan yang meliputi kegiatan pembukaan yang meliputi kegiatan pembukaan yang meliputi guru menetapkan tujuan dan tema, guru menetapkan bahan dan alat yang digunakan serta menetapkan bentuk bermain *role playing*. Dalam prosesnya guru berusaha membuat cerita yang menarik dibawakan anak agar dapat menarik perhatian anak dan dapat terlaksana dengan baik. Begitu pula dengan kegiatan penutup berupa memberikan rangsangan dengan mengajukan pertanyaan menanyakan isi cerita yang telah dilakoni, member pujian bagi anak yang mampu membawakan peran yang sesuai dengan permainan itu serta guru memberi arahan dan kesimpulan.

 Uraian di atas mengindikasikan bahwa pada pembelajaran II siklus I menunjukkan bahwa semua indikator yang diberikan kepada guru telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru terlihat mampu mengatasi hal-hal yang kurang sempurna dilakukan guru pada siklus I. Gambaran hasil observasi kegiatan pembelajaran II Siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Gambaran Peningkatan Perilaku Sosial Emosional Melalui Metode Bermain *Role Playing* Pembelajaran II Siklus I

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| No |  | Nama Anak Didik |  | Aspek yang diamati |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengganggu | Anak dapat bekerjasama dengan teman / kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) | Anak mau berbagi |
| **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |
| 1 |  | Rayhan |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 2 |  | Airin |  | √ |  |  |  | √ |  | √ |  |  |  | √ |
| 3 |  | Aizah |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 4 |  | Fitri |  |  | √ |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 5 |  | Harfiani |  |  | √ |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 6 |  | Zahra |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  | √ |  |
| 7 |  | Rahman |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  | √ |  |
| 8 |  | Ramadhan |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |
| 9 |  | Ahyar |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |
| 10 |  | Arif |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |

 Sumber : Data Primer, 2012

 Keterangan:

* Baik : Baik jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup : Cukup jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup,benar pelaksanaanya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang : Kurang jika perilaku sosial emosional anak masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Dari hasil observasi pada tabel 4.2 diatas menunjukkan peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* pembelajaran II siklus I dapat diuraikan pada Tabel berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No  | Nama Anak Didik | Aspek yang diamati | Ket  |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu | Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) | Anak mau berbagi |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12345678910 | Rayhan Airin Aizah Fitri Harfiani Zahra Rahman Ramadhan Ahyar Arif  |  | √√√√√√ | √√√√ |  | √√√√√√√ | √√√ |  | √√√√√ | √√√√√ |  | √√√√√√ | √√√√ |  |
| **Jumlah** | - | 6 | 4 | - | 7 | 3 | - | 5 | 5 | - | 6 | 4 |  |

 Tabel diatas menunjukkan bahwa selama kegiatan berlangsung berdasarkan hasil penilain guru dan hasil observasi yang dilakukan pada anak yaitu:

1. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rayhan menunjukkan adanya peningkatan perilaku sosial emosional. Pada pembelajaran I siklus I Rayhan menunjukkan adanya peningkatan perilaku sosial emosional. Pada pembelajaran I siklus I Rayhan menunjukkan perilaku yang cukup dalam hal mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu. Adapun untuk aspek perilaku seperti dapat bekerjasama dengan teman, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak), mau berbagi dengan teman. Pada pembelajaran II siklus I, aspek-aspek perilaku yang masih dalam tahap kurang sudah mampu dilaksanakn secara baik dan benar meskipun sedikit lamban oleh Rayhan sehingga ketiga aspek tersebut masuk dalam kategori cukup.
2. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Airin menunjukkan bahwa pada pembelajaran I siklus I semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak), mau berbagi masih kurang. Pada pembelajaran II siklus II mengalami peningkatan, dimana dua dari empat aspek perilaku diatas sudah mampu dilakukan Airin dengan cukup dan benar meskipun sedikit lamban yaitu pada aspek bekerjasama dengan teman serta mau berbagi.
3. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Aisyah pada pembelajaran I siklus I menunjukkan kemampuan yang cukup dalam mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu dapat bekerjasama serta mau berbagi. Adapun untuk aspek berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) masih kurang. Untuk pembelajaran II siklus I, satu aspek yang masuk kategori masih kurang mengalami peningkatan kekategori cukup karena aspek tersebut berupa menunjukkan perilaku berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) sudah mampu dilakukan oleh Aisyah dengan cukup dan benar.
4. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Fitri pada pembelajaran I siklus I menunjukkan bahwa Fitri menunjukkan perilaku cukup dalam hal dapat bekerjasam dengan teman / kelompok serta mau berbagi. Adapun untuk aspek mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu serta mau berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) masih kurang. Adapun untuk pembelajaran II sikluis I mengalami perubahan yaitu aspek berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) berpindah dari kategori kurang kekategori cukup. Sedangkan untuk aspek perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu belum menunjukkan adanya peningkatan.
5. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Harfiani pembelajaran I siklus I menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman / kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak), mau berbagi kurang. Sedangakan pada pembelajaran II siklus I, peningkatan yang dialami Harfiani sangat signifikan yaitu tiga aspek diantaranya yakni dapat bekerjasama denagan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi mampu dilakukan dengan cukup meskipun agak lamban. Oleh karena itu ketiga aspek tersebut dapat dikategorikan cukup sedangkan satu aspek lainnya yaitu mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu masih kurang.
6. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Zahra pada pembelajaran I siklus I menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi kurang. Sedangkan pada pembelajaran II siklus I, peningkatan yang dialami Zahra sangat signifikan yaitu tiga aspek diantaranya yakni mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman / kelompok serta mau berbagi mampu dilakukan dengan cukup meskipun agak lamban. Oleh karena itu ketiga aspek tersebut dapat dikategorikan cukup sedangkan satu aspek lainnya yaitu berbicara baik dan sopan (tidak berteriak atau membentak-bentak) kurang.
7. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rahman pada pembelajaran I siklus I menunjukkan kemampuan yang baik dalam mau berbagi. Adapun untuk aspek perilaku seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok serta berbicara baik dan sopan (tidak berteriak atau membentak-bentak) kurang. Pada pembelajaran II siklus I Rahman belum mengalami perubahan yang signifikan dalam artian aspek-aspek perilaku yang dikategorikan kurang belum mampu dilakukan Rahman dengan tepat.
8. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Ramadhan pada pembelajaran I siklus I menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau berbagi dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi kurang. Pada pembelajaran II siklus I Ramadhan belum mengalami perubahan yang signifikan dalam artian aspek-aspek perilaku yang dikategorikan kurang belum mampu dilakukan Ramadhan dengan baik dan benar
9. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Ahyar pada pembelajara I siklus I menunjukkan kemampuan perilaku cukup dapat bekerjasama dengan teman / kelompok. Adapun untuk aspek perilaku seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi kurang. Adapun pada pembelajaran II siklus I aspek mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu serta dapat bekerjasama dengan teman/kelompok mengalami peningkatan sehingga masuk kategori cukup, sedangkan dua aspek lainnya yaitu kemampuan Ahyar berbicara baik dan sopan (tidak marah atau berteriak-teriak) serta mau berbagi masih kurang.
10. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Arif pada pembelajaran I siklus I menunjukkan kemampuan perilaku yang cukup dapat bekerjasama dengan teman / kelompok. Adapun untuk aspek perilaku seperti mau berbagi dengan teman tanpa saling menggangu, berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi masih kurang. Adapun pada pembelajaran II siklus I, aspek perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok mengalami peningkatan sehingga masuk kategori cukup, sedangkan dua aspek lainnya yaitu perilaku Arif berbicara baik dan sopan serta mau berbagi masih kurang.
11. Tahap Refleksi siklus I

 Berdasarkan hasil penelitian maka tahap refleksi dapat diungkap bahwa peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain role playing di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru ditemukan bahwa masih ada beberapa anak didik yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan yang artinya perilaku yang dilakukan masih lamban, kadang salah serta kurang tepat.

 Refleksi terhadap proses pelaksanaan penelitian pembelajaran I siklus I dan pembelajaran II siklus I dapat berjalan, namun ada beberapa hal yang menjadi kekurangan dan kelemahan dalam pelaksanaannya. Proses pelaksanaan penelitian dilaksanakan dengan mengalokasikan waktu 2 x 45 menit dengan langkah-langkah yang dapat diajukan dalam pelaksanaan tindakan kelas tersebut diatas.

 Hal ini dapat terlihat dari tahap observasi yang dilakukan maka terlihat hasil penelitian dari indikator mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi masih terdapat 4 (empat orang anak) yang masuk kategori masih memerlukan bimbingan. Berdasarkan hasil observasi guru pada pembelajaran II siklus I menunujukkan bahwa terlihat masih ada yang kurang sempurna dilakukan guru antaralain kurang memberikan rangsangan yang tepat guna menunjang peningkatan perilaku sosial emosional, sehingga hasil pelaksanaan tindakan kurang sempurna, karena masih ada anak didik yang memerlukan bimbingan guru.

 Berdasarkan hasil refleksi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa mulai dari perencanaan dapat berjalan dengan baik sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Tahap pelaksanaan tindakan masih terdapat kekurangan dan kelemahan baik dari anak didik maupun dari guru. Tahap observasi masih terdapat kekurangan dan kelemahan antara lain masih ada anak didik yang masuk kategori masih perlu bimbingan. Dengan demikian pelaksanaan pembelajaran I siklus II pada siklus I belum dapat dikatakan berhasil, sehingga harus dilaksanakan siklus II.

1. **Hasil Penelitian Siklus II**

Siklus II dilaksanakan karena pemberian perlakuan pada siklus I berupa peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain role playing di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru belum dapat dikatakan berhasil. Adapun hasil penelitiannya yaitu sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Pembelajaran III siklus II

 Pelaksanaan pertemuan pembelajaran III pada siklus II dilaksanakan pada tanggal 3 September 2012, alokasi waktu 2 x 45 menit mulai dari jam 07.30 Wita sampai dengan 10.00 Wita dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan tindakan terdiri dari kegiatan awal 15 menit, kegiatan ini 60 menit dan kegiatan penutup 15 menit.

 Kegiatan pembukaan yang meliputi guru menetapkan bahan dan alat yang digunakan serta menetapkan tujuan dan tema, guru menetapkan bentuk cerita. Kemudian kegiatan inti yaitu guru memulai kegiatan bermain peran. Dalam prosesnya guru berusaha menyesuaikan alur cerita, gerakan tubuh maupun suara dengan alur cerita yang dibawakan anak agar dapat menarik perhatian anak. Adapun kegiatan penutup berupa guru memberikan rangsangan dengan menanyakan kembali isi cerita yang telah diceritakan, member pujian bagi anak yang mampu menjawab pertanyaan serta guru memberi pujian bagi anak yang mampu menjawab pertanyan serta guru member arahan dan kesimpulan.

 Hasil observasi penelitian terhadap guru dalam penelitian ini pada pembelajaran III siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Langkah-langkah metode bermain role playing yang tidak terlaksana dalam pembelajaraan II siklus I dievaluasi dilaksanakan di pembelajaran III. Rangkaian kegiatan pembukaan yang meliputi guru menetapkan tujuan dan tema, guru menetapkan bahan dan alat yang digunakan serta menetapkan bentuk bermain role playing. Dalam prosesnya guru berusaha menyampaikan dan memberi contoh mimik wajah, gerakan tubuh maupun suara dengan alur cerita yang dibawakan anak, agar dapat menarik perhatian anak dan dapat terlaksana dengan baik. Begitu pula dengan kegiatan penutup berupa guru memberikan rangsangan dengan menyakan kembali isi cerita yang telah diperankan oleh anak, member pujian bagi anak yang mampu menjawab pertanyaan serta guru member arahan dan kesimpulan.

 Uraian diatas mengindikasikan bahwa pada pembelajaran III siklus II menunjukkan bahwa semua indicator yang diberikan kepada guru telah dilaksanakan dengan baik oleh guru. Guru terlihat mampu mengatasi hal-hal yang kurang sempurna dilakukan pada siklus I.

 Gambaran hasil observasi kegiatan pembelajaran III Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

 Tabel 4.3 Gambaran Peningkatan Perilaku Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Role Playing Pembelajaran III Siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak Didik |  | Aspek yang diamati |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengganggu | Anak dapat bekerjasama dengan teman / kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) |  | Anak mau berbagi |
| **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |  | **●** | **√** | **○** |
| 1 | Rayhan |  | √ |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 2 | Airin | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 3 | Aizah | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 4 | Fitri |  | √ |  | √ |  |  | √ |  |  |  |  | √ |  |
| 5 | Harfiani |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 6 | Zahra |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 7 | Rahman |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 8 | Ramadhan |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 9 | Ahyar |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |
| 10 | Arif |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |

 Sumber : Data Primer, 2012

 Keterangan:

* Baik : Biak jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik, benar dalam pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup : Cukup jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup, benar dalam pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: Kurang jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional kurang, kurang benar pelaksanaanya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Dari hasil observasi pada tabel 4.3 di atas menunjukkan peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* siklus II pembelajaran III dapat diuraikan pada Tabel sebagai berikut:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No  | Nama Anak Didik | Aspek yang diamati | Ket  |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu | Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) | Anak mau berbagi |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12345678910 | Rayhan Airin Aizah Fitri Harfiani Zahra Rahman Ramadhan Ahyar Arif  | √√ | √√√√√√√√ |  | √√√√ | √√√√√√ |  | √ | √√√√√√√√√ |  | √ | √√√√√√√√√ |  |  |
| **Jumlah** | 2 | 8 | - | 4 | 6 | - | 1 | 9 |  | 1 | 9 | - |  |

 Tabel diatas menunjukkan bahwa selama kegiatan berlangsung berdasarkan hasil penilain guru dan hasil observasi yang dilakukan pada anak yaitu:

1. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rayhan menunjukkan adanya peningkatan perilaku sosial emosional. Pada pembelajaran III siklus II Rayhan menunjukkan perilaku yang baik dalam kegiatan dapat bekerjasama dengan teman/kelompok serta mau berbagi. Sedangakan untuk aspek lainnya seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu serta berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) sudah dapat dilakukan dengan cukup.
2. ) Hasil observasi yerhadap anak yang bernama Airin menunjukkan bahwa pada pembelajaran III siklus II mengalami peningkatan yaitu aspek mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu serta dapat bekerjasama dengan teman berada pada kategori baik. Sedangkan untuk sikap berbicara baik dan sopan serta mau berbagi berada pada kategori cukup.
3. ) Hasil observasi terhadap anak yang bernama Aizah pada pembelajaran II siklus II menunjukkan perilaku berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi. Pada pembelajaran III siklus II mengalami peningkatan yaitu aspek mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu serta dapat bekerjasama dengan teman/kelompok berada pada kategori baik. Sedangkan untuk aspek perilaku berbicara baik dan sopan serta mau berbagi berada pada kategori cukup.
4. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Fitri pada pembelajaran II siklus I menunjukkan bahwa Fitri menunjukkan perilaku cukup dapat bekerjasam dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi. Sedangkan untuk aspek perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu belum menunjukkan peningkatan. Untuk pembelajaran III siklus II mengalami perubahan yang cukup besar karena aspek dapat bekerjasama dengan teman/kelompok serta berbicara baik dan sopan berada pada kategori baik. Sedangkan untuk aspek perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu serta mau berbagi berada pada kategori cukup.
5. Hasil observasi terhada anak yang bernama Harfiani pada pembelajaran II siklus I, yaitu tiga aspek diantaranya yakni dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi mampu dilakukan dengan cukup meskipun agak lamban. Oleh karena itu ketiga aspek tersebut dapat dikategorikan cukup sedangkan satu aspek lainnya yaitu mau berbagi dengan teman masih kurang. Pada pembelajaran III siklus II indikator perilaku mau bermain dengan teman mengalami peningkatan karena sudah mampu dilakukan oleh Harfiani dengan cukup dan benar.
6. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Zahra menunjukkan bahwa pada pembelajaran II siklus I, peningkatan yang dialami Zahra, indikator perilaku sosial emosional berupa perilaku mau bermain denagan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok serta mau berbagi mampu dilakukan dengan cukup sedangkan satu aspek lainnya yaitu berbicara baik dan sopan masih kurang. Pada pembelajaran III siklus II aspek atau indikator perilaku berbicara baik dan sopan dapat ditingkatkan oleh Zahra sehingga bisa dimasukkan dalam kategori cukup.
7. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rahman pada pembelajaran II siklus I menunjukkan perilaku yang cukup yaitu mau berbagi. Adapun untuk aspek perilaku yang mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama denagan teman/kelompok serta berbicara baik dan sopan masih kurang. Peningkatan ditunjukkan Rahman pada pembelajaran III siklus II dimana tiga aspek atau indikator perilaku sosial emosional yang sebelumnya kurang, pada akhirnya mampu dilakukan Rahman cukup dan benar sehingga dapat dimasukkan dalam kategori cukup
8. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Ramadhan pada pembelajaran II siklus I menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi kurang. Pada pembelajaran III siklus I Ramadhan menunjukkan perubahan yang signifikan dalam artian aspek-aspek perilaku yang dikategorikan kurang di atas mampu dilakuka Ramadhan dengan cukup setelah mengalami proses pembelajaran yang berulang-ulang.
9. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Ahyar pada pembelajaran II siklus I menunjukkan perilaku yang cukup untuk aspek perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu dan dapat bekerjasama dengan teman /kelompok. Adapun untuk aspek perilaku seperti berbicara baik dan sopan serta mau berbagi masih kurang. Kemudian pada pembelajaran III siklus I menunjukkan adanya peningkatan karena dua aspek perilaku yakni berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi mampu dilakukan Ahyar dengan cukup sehingga tidak dalam proses pembelajarannya tidak memerlukan bimbingan dari guru lagi.
10. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Arif pada pembelajaran II siklus I menunjukkan perilaku cukup yaitu perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok. Sedangkan dua aspek lainnya yaitu berbicara baik dan sopan serta mau berbagi kurang. Pada pembelajaran III siklus II Arif menunjukkan perubahan yang cukup karena aspek perilaku yang sebelumnya masuk kategri masih kurang, mampu dilakukan dengan lebih maksimal sehingga aspek perilaku tersebut bisa dikategorikan cukup.

b. Pelaksanaan pembelajaran III siklus I

 Pelaksanaan pertemuan pembelajaran III pada siklus II dilaksanakn pada tanggal 6 September 2012, alokasi waktu 2x 45 menit mulai jam 07.30 wita sampai dengan 10.00 wita dengan langkah-langkahdalam pelaksanaan tindakan kelasterdiri dari kegiatan awal 15 menit, kegiatan inti 60 menit dan kegiatan penutup 15 menit.

 Kegiatan pembukaan yang meliputi guru menetapkan tujuan dan tema, guru menetapkan bahan dan alat yang digunakan serta menetapkan bentuk cerita dalam bermain role playing. Dalam prosesnya guru berusaha menyesuaikan alur cerita yang dibawakan agar dapat menarik perhatian anak. Adapun kegiatan penutup berupa guru memberikan rangsangan dengan menanyakan kembali isi cerita yang telah diperankan oleh anak, memberikan pujian bagi anak yang mampu menjawab pertanyaan serta guru member arahan dan kesimpulan.

 Hasil observasi penelitian terhadap guru dalam penelitian ini pada pembelajaran IV siklus II menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Langkah-langkah metode bermain role playing yang tidak terlaksana pada pembelajaran III siklus II dievaluasi kemudian dilaksanakan di pembelajara IV. Rangkaian kegiatan pembukaan yang meliputi guru menetapkan tujuan dan tema, guru menetapkan bahan dan alat yang digunakan serta menetapkan bentuk alur cerita. Kemudian kegiatan inti yaitu guru memulai kegiatan bermain role playing. Dalam prosesnya guru berusaha menyesuaikan alur cerita yang diperankan oleh anak, gerakan tubuh maupun suara dengan alur cerita yang dibawakan agar dapat menarik perhatian anak sehingga dapat terlaksana dengan baik.begitu pula dengan kegiatn penutup berupa guru memberikan rangsangan dengan menanyakan kembali isi cerita yang telah diceritakan, member pujian bagi anak yang mampu menjawab pertanyaan serta guru memeberi arahan dan kesimpulan.

 Uraian diatas mengindikasikan bahwa pada pembelajaran IV siklus II menunjukkan bahwa semua indikator yang diberikan kepada guru telah dilaksanakn dengan baik oleh guru. Guru terlihat mampu mengatasi hal-hal yang kurang sempurna dilakukan guru pada siklus

 Gambaran hasil observasi kegiatan pembelajaran IV Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini

 Tabel 4.4 Gambaran Peningkatan Perilaku Sosial Emosional Metode Bermain *Role Playing* Pembelajaran IV Siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Nama Anak Didik |  | Aspek yang diamati |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengganggu |  | Anak dapat bekerjasama dengan teman / kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) | Anak mau berbagi |
| **●** | **√** | **○** |  | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |
| 1 | Rayhan | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 2 | Airin | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 3 | Aizah | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 4 | Fitri | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 5 | Harfiani |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 6 | Zahra |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |  |
| 7 | Rahman |  | √ |  |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 8 | Ramadhan |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 9 | Ahyar |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |
| 10 | Arif |  | √ |  |  |  | √ |  |  | √ |  |  | √ |  |

 Sumber : Data Primer, 2012

 Keterangan

* Baik :Biak jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik, benar dalam pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup : Cukup jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup, benar pelaksanaanya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang :Kurang jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Dari hasil observasi pada tabel 4.4 diatas menunjukkan peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* siklus II pembelajaran IV dapat diuraikan sebagai berikut pada tabel dibawah

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No  | Nama Anak Didik | Aspek yang diamati | Ket  |
| Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu | Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok | Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) | Anak mau berbagi |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| 12345678910 | Rayhan Airin Aizah Fitri Harfiani Zahra Rahman Ramadhan Ahyar Arif  | √√√√ | √√√√√√ | ---------- | √√√√√√√ | √√√ | ------- | √√√√√√ | √√√√√√√√ | ---------- | √√√√√√ | √√√√ | ---------- |  |
| **Jumlah** | 4 | 6 | - | 6 | 4 | - | 6 | 8 | - | 6 | 4 | - |  |

 Tabel diatas menunjukkan bahwa selama kegiatan berlangsung berdasarkan hasil penilain guru dan hasil observasi yang dilakukan

1. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rayhan menunjukkan adanya peningkatan perilaku sosial emosional. Pada pembelajaran IV siklus II Rayhan memilki kemampuan yang baik semua aspek penunjang peningkatan perilaku sosial emosional yaitu Rayhan mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, anak berbicara baik dan sopan tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi
2. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Airin menunjukkan bahwa pada pembelajaran III siklus II mengalami peningkatan yaitu aspek mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok berada pada kategori baik. Sedangkan untuk perilaku berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) serta mau berbagi berada pada kategori cukup. Pada pembelajaran IV siklus II semua aspek perilaku sosial emosional yang diperlihatkan Airin masuk kategori baik.
3. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Aisyah pada pembelajaran III siklus II menunjukkan aspek perilaku sosial emosional mau berbagi dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok berada pada kategori baik. Sedangkan untuk perilku berbicara baik dan sopan serta mau berbagi berada pada kategori cukup. Pada pembelajaran IV siklus II semua aspek perilku sosial emosional yang diperlihatkan Aisyah masuk kategori baik.
4. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Fitri pada pembelajaran III siklus II mengalami perubahan yang cukup besar karena aspek perilaku dapat bekerjasama dengan teman/kelompok dan berbicara baik dan sopan berada pada kategori baik. Sedangkan untuk aspek mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu serta mau berbagi berada pada kategori cukup. Pada pembelajaran IV siklus II semua aspek perilaku sosial emosional yang diperlihatkan Fitri masuk kategori baik.
5. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Harfiani pada pembelajaran IV siklus II, yaitu tiga aspek diantaranya yakni dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi mampu dilakukan dengan cukup meskipun agak lamban. Oleh karena itu ketiga aspek tersebut dapat dikategorikan cukup baik sedangkan satu indikator perilaku lainnya yaitu mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu mengalami peningkatan karena sudah mampu dilakukan oleh Harfiani dengan lebih baik dan benar.
6. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Zahra pada pembelajaran IV siklus II, yaitu tiga aspek diantaranya yakni dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi mampu dilakukan dengan cukup meskipun agak lamban. Oleh karena itu ketiga aspek tersebut dapat dikategorikan cukup sedangkan satu indikator perilaku lainnya mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu mengalami peningkatan karena sudah mampu dilakukan oleh Zahra dengan lebih baik dan benar.
7. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Rahman pada pembelajaran III siklus II menunjukkan perilaku yang cukup dalam mau bernain dengan teman tanpa saling menggangu. Adapun untuk aspek perilaku seperti dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi mampu dilakukan Rahman dengan cukup dan benar sehingga dapat dimasukkan dalam kategori cukup baik setelah sebelumnya masuk kategori kurang. Pada pembelajaran IV siklus II mengalami peningkatan karena aspek perilaku dapat bekerjasama dengan teman/kelompok dikategorikan sangat baik dan tiga aspek lainnya masuk kategori baik.
8. Hasil observasi terhadapa anak yang bernama Ramadhan pada pembelajaran III siklus II menunjukkan bahwa untuk semua aspek perilaku sosial emosional seperti mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama, berbicara baik dan sopan serta mau berbagi yang sebelumnya kurang, menunjukka perubahan yang signifikan dalam artian aspek-aspek perilaku yang dikategorikan kurang di atas mampu dilakukan Ramadhan dengan baik setelah mengalami proses berulang-ulang. Pada pembelajaran IV siklus II hal tersebut tetap dipertahankan oleh Ramadhan sehingga semua aspek perilaku yang menunjang peningkatan perilaku sosial emosional dapat dikategorikan baik.
9. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Ahyar pada pembelajaran II siklus I menunjukkan perilaku yang cukup untuk aspek mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu dan mau bekerjasama dengan teman/kelompok. Adapun untuk aspek perilaku seperti berbicara baik dan sopan serta mau berbagi kurang. Kemudian pada pembelajaran III siklus II menunjukkan adanya peningkatan karena dua aspek perilaku yakni berbicara baik dan sopan serta mau berbagi sudah mampu dilakukan Ahyar dengan cukup sehingga dalam proses pembelajaran IV siklus II hal tersebut tetap dipertahankan oleh Ahyar sehingga semua aspek perilaku yang menunjang peningkatan perilaku sosial emosional dapat dikategorikan baik.
10. Hasil observasi terhadap anak yang bernama Arif pada pembelajaran II siklus I menunjukkan perilaku cukup mau bermain denagn teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasam dengan reman/kelompok. Sedangkan dua aspek lainnya yaitu berbicara baik dan sopan serta mau berbagi kurang. Pada pembelajaran III siklus II Zahra menunjukkan perubahan yang cukup baik karena aspek perilaku yang sebelumnya masuk kategori kurang, mampu dilakukan dengan lebih maksimal sehingga aspek perilaku tersebut bisa dikategorikan cukup. Pada pembelajaran IV siklus II hal tersebut tetap dipertahankan oleh Arif sehingga semua aspek perilaku yang menunjang peningkatan perilaku sosial emosional dapat dikategorikan baik.

c. Refleksi Siklus II

 Berdasarkan hasil penelitian siklus II, maka pada tahap refleksi dapat diungkapkan bahwa peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru ditemukan bahwa sebagian besar anak didik sudah masuk kategori, beberapa anak didik masuk kategori baik dan sudah tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang. Secara lebih mendetail dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5 Rekapitulasi Peningkatan Perilaku Sosial Emosional Melalui Metode Bermain *Role Playing* Siklus I

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian Pembelajaran I Siklus I | Penilain Pembelajaran II Siklus I |
| Baik | Cukup | Kurang | Baik | Cukup | Kurang |
| 1234 | Anak mau bermain dengan teman tanpa saling mengguAnak dapat bekerjasama dengan teman tanpa saling menggangukAnak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-benta)Anak mau berbagi | ---- | 154- | 95106 | ---6 | 6756 | 4354 |

Sumber : Data Primer, 2012

Tabel 4.6 Rekapitulasi Peningkatan Perilaku Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Role Playing Siklus II

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No | Hal-hal yang diamati | Penilaian Pembelajaran III Siklus II | Penilaian Pembelajaran IV Siklus II |
| Baik | Cukup | Kurang | Baik | Cukup | Kurang |
| 1234 | Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu Anak dapat bekerjasama dengan teman tanpa saling mengganguAnak berbicara baik dan sopan tanpa saling menggangu Anak mau berbagi  | 2411 | 8699 | ---- | 4766 | 6344 | ---- |

 Sumber: Data Primer 2012

 Hal ini berarti bahwa peningkatan perilaku sosial emosional melalui kegiatan bermain role playing dikelas B2 di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru telah berhasil. Hal ini terlihat dari tahap observasi pada siklus II telah berhasil dilakukan maka hasil penelitian dari empat indikator yaitu mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, berbicara baik dan sopan (tidak Hal ini berarti bahwa peningkatan perilaku sosial emosional melalui kegiatan bermain *role playing* kelas B2 di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru telah berhasil. Hal ini terlihat dari tahap observasi pada siklus II telah berhasil dilakukan maka hasil penelitian dari empat indikator yaitu mau bermain dengan teman tanpa saling menggangumarah atau membentak-bentak) serta mau berbagi.

**C. Pembahasan**

 Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diuraikan beberapa hal terkait dengan peningkatan perilaku sosial emosional melalui metode bermain *role playing* pada anak didik kelompok B2 Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru. Kab. Barru telah dilaksanakan pada dua tahapan siklus sehingga dapat berhasil karena sebagian besar anak didik melalui metode bermain *role playing* dapat berhasil karena sebagian besar anak didik masuk kategori baik dan tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang.

 Hasil penelitian siklus II mengamati perilaku anak untuk mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu, menunjukkan peningkatan karena pembelajaran II siklus I terdapat 4 orang anak didik yang masuk kategori kurang. Namun pada pembelajaran IV siklus II hasil observasi menunjukkan bahwa 4 orang anak yang masuk kategori baik dan 6 orang anak yang masuk kategori cukup serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori masih kurang. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan seluruh anak didik untuk menunjukkan perilaku mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu.

 Hasil penelitian siklus II mengamati kemampuan anak menunjukkan perilaku anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok, menunjukkan peningkatan karena pembelajaran II siklus I terdapat 3 orang anak didik yang masuk kategori masih kurang. Namun pada pembelajaran IV siklus II hasil observasi menunjukkan bahwa 7 orang anak yang masuk kategori baik dan 3 orang anak masuk kategori cukup serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori masih kurang. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan seluruh anak menunjukkan perilaku dapat bekerjasama dengan teman/kelompok misalnya dengan melaksanaka perintah yang diberikan oleh guru dengan bekerjasama dengan teman.

 Hasil penelitian siklus II mengamati kemampuan anak untuk menunjukkan perilaku berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) menunjukkan peningkatan karena pembelajaran II siklus I terdapat 5 orang anak didik masih kurang. Namun pada pembelajaran IV siklus II hasil observasi menunjukkan bahwa 6 orang anak yang masuk kategori baik dan 4 orang anak yang masuk kategori cukup serta tidak ada lagi anak didik yang masuk kategori kurang. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan seluruh anak didik untuk menunjukkan perilaku berbicara baik dan sopan (tidak marah maupun membentak-bentak) seperti ketika bermain tidak marah ketika teman meminjam salah satu mainan atau membentak-bentak ketika sedang bermain.

 Hasil penelitian siklus II mengamati kemampuan anak menunjukkan perilaku mau berbagi, menunjukkan peningkatan karena pembelajaran II siklus I terdapat 4 orang anak didik yang masuk kategori kurang. Namun pada pembelajaran IV siklus II hasil observasi menunjukkan bahwa 6 orang anak yang masuk kategori baik. Hal tersebut ditandai dengan kemampuan seluruh anak didik menunjukkan perilaku mau berbagi seperti memberikan kue atau makanan kepada temannya.

 Salah satu tujuan pendidikan anak usia taman kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar-dasar penanaman perilaku sosial emosional yang diperlukan anak, untuk menyesuaikan diri dengan lingkungannya pada masa pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Menurut Sunarto dan Hartono (1999) menyatakan bahwa:

 Hubungan sosial merupakan hubungan antara manusia yang saling membutuhkan, hubungan sosial mulai dari tingkat sederhana dan terbatas, yang didasari oleh kebutuhan yang sederhana. Semakin dewasa dan bertambah umur, kebutuhan manusia menjadi kompleks dan dengan demikian tingkat hubungan sosial emosional juga berkembang amat kompleks

 Perilaku sosial emosional adalah suatu bentuk perilaku yang diajarkan kepada anak, dimana perilaku tersebut merupakan perilaku yang harus sesuai dengan standar nilai tertentu dan apabila yang menyimpang standar tersebut dapat dicegah dan ditanggulangi. Adapun perilaku sosial emosional ditanamkan untuk mengefektifkan kesinambungan proses belajar sosial emosional yang sejak awal diterapkan oleh orang tua dirumah.hal tersebut karena proses penanaman perilaku sosial merupakan suatu hal yang harus diterapkan kepada anak secara bertahap dan terus menerus. Selain itu sekolah atau taman kanak-kanak merupakan tempat dimana seorang anak banyak menghabiskan waktunya dan mengenal serta mengetahui banyak pengetahuan.

 Menanamkan perilaku soaial emosioanal pada anak membutuhkan keterampilan khusus yang tentu saja dapat dipelajari oleh semua guru dan orang tua, khususnya kemampuan untuk memahami perasaan dan keinginan anak dan kemampuan untuk mengekspresikan suasana emosional. Ketika orang tua dan guru tidak terampil mengekspresikan perasannya maka yang terjadi adalah guru cenderung menghukum dan mengecam anak. Guru seperti ini tidak memahami bahwa ucapan mereka bersifat merusak dan menyakiti hati anak. Akibatnya anak mulai membenci diri mereka sendiri dan orang tua bahkan gurunya. Anak menjadi suka melawan dan kalau ini dibiarkan berlarut-larut, maka bisa saja ada anak yang dikuasai hasrat untuk membalas dendam kepada orang tuanya.

 Melalui metode bermain *role playing* merupakan salah satu metode yang cukup efektif untuk diterapkan di taman kanak-kanak termasuk di dalamnya peningkatan perilaku sosial emosional, secara tidak langsung bermain *role palying* merupakan suatu kesempatan yang baik untuk mengajarkan sesuatu kepada anak. Bermain *role playing* akan membuat anak-anak mengerti hal-hal yang baik dan buruk juga bermanfaat untuk daya imajinasi dan mempertajam daya kreatif anak-anak, karena bermain *role palying* yang dibawakan anak akan mendorong anak untuk berfikir dan bertingkah laku baik terus menerus dan akhirnya berkembang menjadi seseorang yang bersifat baik dan kritis. Misalnya apabila mereka membawakan sebuah peran yang sama selama dua hari berturut-turut tetapi pada hari kedua ada bagian yang diubah pada cerita tersebut, maka secara spontan anak akan berusaha untuk membetulkannya dan melanjutkan cerita tersebut sampai selesai. Meskipun pada dasarnya bermain *role playing* memilki beberapa kekurangan seperti pemahaman anak menjadi sulit ketika alur cerita dalam bermain *role playing* itu telah terakumulasi oleh masalah lain, cerita lebih bersifat monolg dan dapat menjenuhkan anak serta sering terjadi ketidak larasan isi cerita dengan konteks yang dimaksud sehingga pencapain tujuan sulit diwujudkan, namun hal tersebut tidak mengurangi keefektifan cerita untuk perilaku sosial emosional.

 Peran yang dibawakan oleh anak akan mengaktifkan dan membangkitkan semangat anak. Karena setiap anak akan senantiasa merenungkan makna dan mengikuti berbagai situasi kisah, sehingga anak didik terpengaruh oleh masing-masing tokoh yang diperankan dan topik cerita tersebut. Cerita juga dapat mengarahkan semua emosi hingga menyatu pada satu kesimpulan yang menjadi akhir cerita, selain itu cerita dalam peran selalu memikat, karena mengundang pendengaran untuk mengikuti peristiwanya dan merenungkan maknanya dan yang terpenting yaitu peran yang dibawakan oleh anak dapat melatih dasar-dasar perilaku sosial emosional. Dalam hal ini gutu harus menjadi model yang baik bagi anak. Jika ibu guru tidak member contoh dengan baik dalam berperilaku khususnya perilaku sosial emosional, maka hal tersebut akan dicontoh anak dan menjadi acuan dalam kehudupannya sehari-hari.

 Pelaksanaan kegiatan bermain *role playing* guna meningkatkan perilaku sosial emosional di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru. Berlangsung cukup lancar dan efektif. Namun tetap membutuhkan peningkatan kualitas secara menyeluruh agar hasil yang dicapai anak pun lebih maksimal serta dapat pula mengembangkan aspek-aspek lainnya.

**BAB V**

**KESIMPULAN DAN SARAN**

1. **Kesimpulan**

 Berdasarkan hasil penelitian, penulis dapat menyimpulkan bahwa terjadi peningkatan perilaku sosial emosional pada anak melalui metode bermain *role playing* di Taman Kanak-kanak PGRI Sakinah Bojo Baru. Hal ini dilihat dari rata-rata hasil belajar pada siklus I berada pada kategori kurang mengalami peningkatan pada siklus II dengan berada pada baik dan cukup. Penerapan metode bermain role playing dapat meningkatkan perilaku sosial emosional pada anak secara lebih optimal dan maksimal.

1. **Saran**

Saran yang diajukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Kepada guru, hendaknya dalam menerapkan metode bermain *role playing* dalam meningkatkan perilaku sosial emosional dapat memperhatikan Karakteristik anak sebab perilaku sosial emosional sangat berkaitan dengan Karakteristik individual yang antara anak yang satu dengan anak yang lain memilki perbedaan yang cukup signifikan. Selain itu hendaknya memperhatikan minat guru itu sendiri terhadap tema peran sehingga guru lebih bersungguh-sungguh dalam membawakan peran dalam cerita tersebut.
2. Kepada orang tua, hendaknya konsisten dalam menerapkan pembiasaan sikap dan perilaku sosial emosional pada anak termasuk di dalamnya dengan menggunakan metode bermain *role playing*, karena peningkatan perilaku

86

1. Sosial emosional pada dasarnya bersifat bertahap, oleh karena dibutuh proses dan waktu yang cukup lama. Selain itu orang tua juga harus menjadi contoh yang baik bagi anak agar dalam prosesnya, peningkatan perilaku sosial emosional pada anak dapat mencapai hasil yang optimal.
2. Kepada kepala taman kanak-kanak, hendaknya pendidikan tentang perilaku sosial emosional dapat dijadikan sebagai salah satu jenis pendidikan utama di sekolah agar anak didik bukan hanya berhasil secara akademik tetapi juga berhasil membentuk perilaku sosial emosional.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Abu. 2001*. Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Rineke Cipta.

Erikson, 2011. *Penerapan System Bermain Sambil Belajar, Belajar Seraya Bermain*. Posted on February 8, 2011 by KB-TK Anak Ceria Banjarbaru (diakses 4 maret 2012).

Goldfriend. (http:rinshop./com/category/child:2006). On. Line Diakses 25 November 2011.

Gunarti Winda. 2008. *Metode Pengembanga Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini.* Jakarta: Universitas terbuka

Hidayat Otib Satibi. 2007. *Metode Pengembangan Moral dan Nilai-nilai Agama*. Jakarta: Universitas terbuka.

Hildayani, Rini. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Hurlock. 1978, *Peranan Cerita Dalam Pembentukan Perkembangan Anak TK*. Jakarta: 2005. Depdiknas.

Hurlock. 1999. *Perkembangan Anak*, Alih Bahasa, Med. Meitasari Tjandrasa dan Muslicah Zarkasih. Jilid I. Jakarta: Erlangga.

Moeslichatoen. 2004*. Metode mengajar di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.

Mulyadi Seto. *Penerapan Sistem Bermain Sambil Belajar dan Belajar Seraya* *Bermain*. Posted on Februari 8, 2011 by KB-TK Anak Ceria Banjarbaru. Diakses tanggal 4 Maret 2012.

Nugraha Ali dan Rahmawati Yeni. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Patmonadewo. 1995. *Perkembangan Anak Usia Dini (Pengantar dalam Berbagai Aspeknya)*. Jakarta: Kencana, 2011.

88

Rachman, Arief Prof Dr. 2008.. *Bermain Penting bagi Pertumbuhan Potensi Anak*<http://abumuthi.multiply.com/jurnal/item/73> Diakses 28 Maret.

Sabri, Ahmad. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Micro Teaching*. Jakarta: Quantum Teaching

Sobour, Alex. 2003. *Psikologi Umum*. CV Pustaka Setia.

Sujiono Yuliani Nurani. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Universitas terbuka

Sukmadinata, N.S. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya.

Umar, A dan Kaco, N. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas* ( Pengantar Kedalam dan Pemahaman Konsep dan Aplikasi) Makassar: Badan penerbit UNM.

Wijana Widarmi D. 2008. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas terbuka.

Yusuf, Samsul. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT. Rosdakarya. Bandung.

Yusuf Samsu. Sunarto dan Hartono (1999). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja Bandung* : Remaja Rosdakarya

**LAMPIRAN - LAMPIRAN**

**Lampiran 2:**

**Lembar observasi kemampuan anak**

**Nama anak:**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Variable indikator** | **Indikator** | **Penilaian** | **Jumlah** |
| **B** | **C** | **K** |
| Peningkatan perilaku sosial emosional | 1.Anak mau bermaidengan teman tanpa saling mengganggu2. Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok 3. Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau tidak membentak-bentak) 4. Anak mau berbagi   |  |  |  |  |

**Rubrik penilaian instrument kegiatan anak**

* Baik : jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup : jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup, benar pelaksanaanya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang : jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang kurang, kurang benar pelaksanaanya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 **Lampiran 3:**

 **Lembar observasi guru**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Variabel** | **Indikator/Kegiatan yang Diamati** | **Hasil Observasi** |
| **Ya** | **Tidak** |
| **Penerapan metode bermain *role playing***  | 1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan
2. Menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing*
3. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain *role playing*
4. Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain *role playing*
5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing*
 |  |  |

**Rubrik penilaian instrument kegiatan guru**

1. **Menetapkan tujuan dan tema kegiatan**

**-**Ya = Apabila guru telah menetapkan tujuan dan tema kegiatan bermain *role playing* sesuai alur cerita.

**-** Tidak = Apabila guru tidak menetapkan tujuan dan tema kegiatan bermain *role playing* sesuai alur cerita.

 **2. Menetapkan bentuk kegiatan bermaian *role playing***

 - Ya = Apabila guru telah menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing* dengan mengemukakan metode pembelajaran yang akan digunakan : yaitu bermain role playing, kemudian mengemukakan judul cerita yang akan dibawakan dan menjelaskan cerita yang akan ditampilakan

 - Tidak = Apabila guru tidak menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing* dan guru tidak mengemukakan metode pembelajaran yang akan dipakai dan membiarkan anak didik bermain tidak sesuai dengan cerita yang akan dibawakan.

 **3.** **Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain *role playing***

 - Ya = Apabila guru telah menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain *role playing*. seperti guru menyiapkan naskah, alat, dan kostum yang akan digunakan dalam permainan ini

 - Tidak = Apabila guru tidak menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan seperti menyiapkan naskah, alat dan kostum yang akan digunakan

 **4. Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain peran**

 **-** Ya = Apabila guru telah menetapkan rancangan langkah-langkah dalam bermain *role playing* dan melaksanakan secara seksama, seperti guru menerangkan teknik bermain *role playing* secara sederhana, bila kelompok anak didik baru pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain *role playing*, guru dapat memberi contoh satu persatu

 **-** Tidak = Apabila guru tidak menetapkan rancangan langkah-langkah dalam bermain *role playing* dan tidak dilaksanakan secara seksama. Seperti guru hanya membiarkan anak bermain *role playing* tanpa terlebih dahulu menerangkan bagaimana teknik bermain *role playing*

 **5.** **Menetapkan rancangan** **penilaian kegiatan bermain peran**

 **-** Ya = Apabila guru telah melaksanakn semua rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing* dengan baik. Seperti mengevaluasi peningkatan perilaku sosial emosional anak melalui penilaian perkembangan anak pada kolom observasi yang telah disediakan

 **-** Tidak = Apabila guru tidak menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing* dengan baik, serta tidak menyiapkan kolom lembar observasi dan mengisinya berdasarkan kemampuan anak secara langsung

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU**

**PERTEMUAN I SIKLUS I**

**Hari/tgl : Jumat, 24 Agustus 2012**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fokus Penelitian** | **Indikator/Kegiatan yang diamati**  | **Hasil Observasi** |
|  |  | **Ya** | **Tidak** |
| Penerapan metode bermain *role playing* | 1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan
2. Menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing.*
3. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain
4. Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain
5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing*

  |  |  |

Keterangan :

Ya=

* Apabila guru telah menetapkan tujuan dan tema kegiatan bermain *role playing* sesuai alur cerita.
* Apabila guru menetapkan bentuk kegiatan bermain yaitu bermain *role playing*, mengemukakan judul dan menjelaskan cerita yang akan ditampilakan
* Apabila guru menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain *role playing*. Menyiapkan alat dan kostum yang akan digunakan dalam permainan ini
* Apabila guru menetapkan rancangan langkah-langkah dalam bermain *role playing* dan melaksanakan secara seksama, seperti guru menerangkan teknik bermain *role playing* secara sederhana, bila kelompok anak didik baru pertama kalinya diperkenalkan guru dapat memberi contoh satu persatu

 Tidak=

* Apabila guru tidak menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing* dengan baik, serta tidak megisi lembar observasi berdasarkan kemampuan anak secara langsung

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU**

**PERTEMUAN II SIKLUS I**

**Hari / Tgl : Kamis, 30 Agustus 2012**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fokus Penelitian**  | **Indikator/ Kegiatan yang Diamati** | **Hasil Observasi** |
| **Ya** | **Tidak** |
| Penerapan metode bermain *role playing* | 1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan
2. Menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing*
3. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan
4. Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain
5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing*
 |  |  |

Keterangan :

Ya =

* Apabila guru menetapkan tujuan dan tema sesuai dengan cerita yang disediakan untuk anak
* Apabila guru telah menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing* dengan mengemukakan metode pembelajaran yang akan digunakan : yaitu bermain role playing, kemudian mengemukakan judul cerita yang akan dibawakan dan menjelaskan cerita yang akan ditampilakan
* Apabila guru telah menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain *role playing*. seperti guru menyiapkan naskah, alat, dan kostum yang akan digunakan dalam permainan ini
* Apabila guru menetapkan rancangan langkah-langkah dalam bermain *role playing* dan melaksanakan secara seksama, seperti guru menerangkan teknik bermain *role playing* secara sederhana. bila kelompok anak didik baru pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain *role playing*, guru dapat memberi contoh satu persatu
* Apabila guru telah menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing* dengan baik, serta mengisi lembar observasi berdasarkan kemampuan anak secara langsung

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU**

**PERTEMUAN I SIKLUS II**

**Hari/Tgl : Senin, 3 September 2012**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fokus Penelitian** | **Indikator/Kegiatan yang Diamati** | **Hasil Observasi** |
| **Ya** | **Tidak** |
| Penerapan metode bermain *role playing* | 1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan
2. Menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing*
3. Menetapkan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain
4. Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain
5. Menetapkan rancangan penilaian kegiatan bermain *role playing*
 |  |  |

Keterangan

Ya =

* Apabila di dalam menetapkan tujuan dan tema memperhatikan isi cerita yang akan diperankan anak
* Apabila di dalam menetapkan bentuk kegiatan disesuaikan dengan karakteristik anak
* Apabila di dalam menyiapkan bahan dan alat disesuaikan dengan kebutuhan anak.
* Apabila didalam menetapkan rancangan langkah-langkah ,bila kelompok anak didik baru pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain *role playing*, guru dapat memberi contoh satu persatu
* Apabila di dalam menetapkan rancangan penilaian berdasarkan kemampuan anak serta melihat tingkah laku anak pada saat bermain sewaktu berlangsungnya permainan

**LEMBAR OBSERVASI UNTUK GURU**

**PERTEMUAN II SIKLUS II**

**Hari/Tgl : Kamis, 6 September 2012**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Fokus Penelitian** | **Indikator/kegiatan yang diamati** | **Hasil Observasi** |
| **Ya** | **Tidak** |
| Penerapan metode bermain *role playing* | 1. Menetapkan tujuan dan tema kegiatan
2. Menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing*
3. Menetapakan rancangan bahan dan alat yang diperlukan untuk kegiatan bermain
4. Menetapkan rancangan langkah-langkah bermain
5. Menetapkan rancanagan penilaian kegiatan bermain *role playing*
 |  |  |

Keterangan :

Ya =

* Apabila guru menetapkan tujuan dan tema sesuai dengan cerita dalam permainan peran yang akan dimainkan
* Apabila didalam menetapkan bentuk kegiatan bermain *role playing* dan memilih cerita yang sangat menyentuh sehingga anak sangat senang dengan apa yang ada dalam cerita tersebut
* Apabila guru menyiapkan semua alat dan bahan sesuai dengan apa yang diperlukan oleh anak
* Apabila guru menetapkan rancangan penilaian berdasarkan kemampuan anak

**HASIL OBSERVASI ASPEK YANG DINILAI SAAT PEMBELAJARAN I SIKLUS I PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL MELALUI METODE BERMAIN *ROLE PLAYING* DI TK PGRI SAKINAH BOJO BARU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak Didik** | **Aspek Yang Diamati** |
| **Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu** | **Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok** | **Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak)** | **Anak mau berbagi** |
| **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |
| **1** | **Rayhan** |  |  | **√** |  | **√** |  |  |  | **√** |  | **√** |  |
| **2** | **Airin**  |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |
| **3** | **Aizah** |  | **√** |  |  | **√** |  |  |  | **√** |  | **√** |  |
| **4** | **Fitri** |  | **√** | **√** |  | **√** |  |  |  | **√** |  | **√** |  |
| **5** | **Harfiani** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |
| **6** | **Zahra** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |
| **7** | **Rahman** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  | **√** |  |
| **8** | **Ramadhan** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |
| **9** | **Ahyar** |  |  | **√** |  | **√** |  |  |  | **√** |  |  | **√** |
| **10** | **Arif** |  |  | **√** |  | **√** |  |  |  | **√** |  |  | **√** |

|  |
| --- |
| Keterangan |
| **● = Baik****√ = Cukup****○ = Kurang** |

Makassar, 2012

Observer

**Kumalasari Yusuf**

 Keterangan :

 Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik, mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu. Pelaksanaannya benar dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional cukup, mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu. Pelaksanaannya benar namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional, tidak mau bermain dengan teman kurang, kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional dapat bekerjasama dengan teman/kelompok cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional tidak mau bekerjasama dengan teman/kelompok masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak)

* Baik: jika anak didik menunjukkan prilaku sosial emosional berbicara baik dan sopan tidak marah atau membentak-bentak dengan baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional mau berbicara baik dan sopan tidak marah atau membentak-bentak cukup baik, benar pelaksanaanya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional tidak berbicara baik dan sopan masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak mau berbagi

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang baik mau berbagi dengan anak lain, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehiduopan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup, benar mau berbagi dengan anak lain, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional tidak mau berbagi dengan teman masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

**HASIL OBSERVASI ASPEK YANG DINILAI SAAT PEMBELAJARAN II SIKLUS I PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL MELALUI METODE BERMAIN *ROLE PLAYING* DI TK PGRI SAKINAH BOJO BARU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak Didik** | **Aspek Yang Diamati** |
| **Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu** | **Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok** | **Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak)** | **Anak mau berbagi** |
| **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |
| **1** | **Rayhan** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **2** | **Airin**  |  | **√** |  |  |  | **√** |  | **√** |  |  |  | **√** |
| **3** | **Aizah** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **4** | **Fitri** |  |  | **√** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **5** | **Harfiani** |  |  | **√** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **6** | **Zahra** |  | **√** |  |  | **√** |  |  |  | **√** |  | **√** |  |
| **7** | **Rahman** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  | **√** |  |
| **8** | **Ramadhan** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |
| **9** | **Ahyar** |  | **√** |  |  | **√** |  |  |  | **√** |  |  | **√** |
| **10** | **Arif** |  | **√** |  |  | **√** |  |  |  | **√** |  |  | **√** |

|  |
| --- |
| Keterangan |
| **● = Baik****√ = Cukup****○ = Kurang** |

Makassar, 2012

Observer

**Kumalasari Yusuf**

 Keterangan:

 Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu

* Baik : jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional tidak mau bermain dengan teman masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku dapat bekerjasama dengan teman/kelompok yang baik, benar pelaksanaanya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional dapat bekerjasama dengan teman/kelompok yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional tidak mau bekerjasama dengan teman/kelompok masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

 Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak)

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Kurang: jika anak didik tidak menunjukkan perilaku sosial emosional berbicara baik dan sopan masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak mau berbagi

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau berbagi yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak sulit menampilkan perilaku sosial emosional masih kurang dalam hal mau berbagi. Kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

**HASIL OBSERVASI ASPEK YANG DINILAI SAAT PEMBELAJARAN I SIKLUS II PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL MELALUI METODE BERMAIN *ROLE PLAYING* DI TK PGRI SAKINAH BOJO BARU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak Didik** | **Aspek Yang Diamati** |
| **Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu** | **Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok** | **Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak)** | **Anak mau berbagi** |
| **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |
| **1** | **Rayhan** |  | **√** |  | **√** |  |  |  | **√** |  | **√** |  |  |
| **2** | **Airin**  | **√** |  |  | **√** |  |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **3** | **Aizah** | **√** |  |  | **√** |  |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **4** | **Fitri** |  | **√** |  | **√** |  |  | **√** |  |  |  | **√** |  |
| **5** | **Harfiani** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **6** | **Zahra** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **7** | **Rahman** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **8** | **Ramadhan** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **9** | **Ahyar** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **10** | **Arif** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |

|  |
| --- |
| Keterangan |
| **● = Baik****√ = Cukup****○ = Kurang** |

Makassar, 2012

Observer

**Kumalasari Yusuf**

Keterangan :

Anak mau bermain tanpa saling menggangu

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional mau bermain dengan teman yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak dapat bekerjasama dengan teman yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak dapat bekerjasama dengan teman yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilaksanakan dalam kehidupan sehari-hari.
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak dapat bekerjasama dengan teman kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak)

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak berbicara baik dan sopan yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak berbicara baik dan sopan yang cukup, benar pelaksanaannya namun kuran konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak berbicara baik dan sopan yang masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dialkukan dalam kehidupan sehari-hari.

Anak mau berbagi

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau berbagi yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau berbagi yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau berbagi masih kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisiten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

**HASIL OBSERVASI ASPEK YANG DINILAI SAAT PEMBELAJARAN II SIKLUS II PENINGKATAN PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL MELALUI METODE BERMAIN *ROLE PLAYING* DI TK PGRI SAKINAH BOJO BARU**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama Anak Didik** | **Aspek Yang Diamati** |
| **Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu** | **Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok**  | **Anak berbicara baik dan sopan ( tidak marah atau membentak-bentak)** | **Anak mau berbagi** |
| **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** | **●** | **√** | **○** |
| **1** | **Rayhan** | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  |
| **2** | **Airin**  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  |
| **3** | **Aizah** | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  |
| **4** | **Fitri** | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  |
| **5** | **Harfiani** |  | **√** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  |
| **6** | **Zahra** |  | **√** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  |
| **7** | **Rahman** |  | **√** |  | **√** |  |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **8** | **Ramadhan** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **9** | **Ahyar** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |
| **10** | **Arif** |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |  | **√** |  |

|  |
| --- |
| Keterangan |
| **● = Baik****√ = Cukup****○ = Kurang** |

Makassar, 2012

Observer

**Kumalasari Yusuf**

 Keterangan :

 Anak mau bermain dengan teman tanpa saling menggangu

* Baik: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau bermain dengan teman yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau bermain dengan teman yang cukup, benar pelaksanannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau bermain dengan teman masih kurang, kurang benar pelaksanannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok

* Baik: jika anak menunjukkan perilaku sosial emosional anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Cukup: jika anak menunjukkan perilaku sosial emosional anak dapat bekerjasama dengan teman/kelompok yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisiten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak dapat bekerjasama dengan kelompok masih kurang, kurang benar pelaksanaanya dan tidak konsisiten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak)

* Baik: jika anak menujukkan perilaku sosial emosional anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilkukan dalam kehidupan sehari-hari
* Cukup : jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak berbicara baik dan sopan (tidak marah atau membentak-bentak) yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisiten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang : jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak berbicara baik dan sopan yang kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari

 Anak mau berbagi

* Baik : jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau berbagi yang baik, benar pelaksanaannya dan konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.
* Cukup: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau berbagi yang cukup, benar pelaksanaannya namun kurang konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari
* Kurang: jika anak didik menunjukkan perilaku sosial emosional anak mau berbagi yang kurang, kurang benar pelaksanaannya dan tidak konsisten dilakukan dalam kehidupan sehari-hari