

MENINGKATKAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN PADA KELOMPOK A1TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL (ABA 4) MANGLI JEMBER TAHUN PELAJARAN 2016/2017

Lusi Ahsani Fidiyah, Wahyu Dyah Laksmi, Angraeny Unedia Rachman
Universitas Muhammadiyah Jember

ABSTRAK

Kata kunci: Bermain Peran, sosial.

Bermain peran dapat meningkatkan peran sosial, melalui bermain peran bersama teman-temannya maka akan tumbuh kemampuannya dalam berkomunikasi. Dengan bermain peran “Pedagang” kemampuan daya imajinasi anak terarah serta, bagaimana anak mampu berkomunikasi dengan temannya. Ia berperan layaknya pedagang bagaimana menawarkan barang dagangan kepada pembeli dengan cara berkomunikasi.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bermain peran apa dapat meningkatkan sosial. Penelitian ini dilakukan tanggal 29 Mei 2017 pada anak Kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Tahun Pelajaran 2016-2017.

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Metode penjumlahan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode observasi dan dokumentasi.

Data yang dikumpulkan berupa aktivitas anak selama bermain peran dan hasil observasi. Berdasarkan hasil observasi dapat di simpulkan bahwa bermain peran pedagang dapat meningkatkan sosial anak secara klasikal dari 20 anak terdapat 15 anak berkembang optimal sosial. Dari perhitungan tersebut dapat di ketahui perkembangan sosial pada anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal pada siklus II 75% atau 15 anak. Hal ini membuktikan bahwa bermain peran sangat efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial anak.

Keywords: Role Playing, social.

Playing roles can enhance the social role, through playing the role with his friends then will grow his ability in communicating. By playing the role of "Merchants" the ability of child focused imagination as well as, how children are able to communicate with their friends. It acts like a merchant how to offer merchandise to buyers by communicating.

This research is conducted to know what role play can improve social. This research was conducted on May 29, 2017 on children of Group A1 TK AisyiyahBustanulAthfal (ABA 4) Mangli Lesson Year 2016-2017.

The type of research conducted is classroom action research. Method of summing data used in this research is the method of observation and documentation.

Data collected in the form of child activity during role play and observation results. Based on the results of observation can be concluded that the role of traders play can improve children's social classically from 20 children there are 15 children develop optimal social. From these calculations can be in the social development of children in the group A1 TK AisyiyahBustanulAthfal on the second cycle of 75% or 15 children. This proves that role play is very effective for improving the social ability of children.

1. PENDAHULUAN

Sebagaimana yang telah diungkapkan Erikson (Santrock, 2005. Universitas Terbuka) Ciri – ciri perkembangan anak adalah Fase usia 0 – 2 Tahun fase menyerap kasih sayang yang perhatian dari lingkungan yang akan mendasari kepercayaan diri, kepedulian, dan kepercayaan terhadap lingkungan. Fase 0 (usia 3 tahun) anak senang melanggar aturan, anak senang memamerkan diri, anak memaksakan keinginannya, mudah didorong untuk berbuat baik, mengharapkan hadiah (pujian) dan menghindari hukuman. Fase 1 (umur 4,5-6 tahun) anak – anak lebih penurut, anak sudah bisa dia ajak kerja sama, agar terhindar dari hukuman orang tua, anak sudah dapat menerima pandangan orang lain, terutama orang dewasa. Fase 2 (usia 6,5 – 8 tahun) anak merasa memiliki hak sebagaimana orang dewasa; tidak lagi berfikir bahwa orang dewasa bisa memerintah anak–anak.

Berdasarkan ciri – ciri perkembangan sosial anak hal yang terpenting bagi pendidik (guru dan orang tua) adalah memahami makna

keterkaitan dan dapat memfasilitasi perkembangan anak ke arah yang lebih baik, yaitu menuju kematangan yang sesuai dengan potensi yang dimiliki oleh anak.

Di Kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Mangli Jember, yang terdiri dari 20 orang anak hanya sekitar 8 anak yang memiliki perkembangan sosial yang cukup baik, ditandai dengan percaya diri serta mampu berkomunikasi dengan lancar. Rata-rata anak-anak masih malu-malu serta enggan untuk bermain bersama serta tampil di depan teman-temannya, baik bercerita pengalaman pribadi maupun memperagakan gerakan peran-peran tertentu, dan belum bisa berkomunikasi dengan baik dan lancar, meskipun di kegiatan sehari-harinya.

Kenyataan yang ada tentang perkembangan sosial anak kelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal 4 Mangli Jember masih rendah. Rendahnya kemampuan sosial anak muncul dalam bentuk sikap kurang percaya diri, belum berani mengungkapkan pendapat dan kurangnya kerja sama antar teman.

Kondisi itu menyebabkan anak menjadi kurang dalam menjawab pertanyaan atau berinteraksi dengan teman.

Meningkatkan perkembangan sosial anak dapat dilakukan dengan memberikan kesenangan dan kepuasan pada anak melalui aktivitas yang mereka lakukan sendiri dengan bermain bersama temannya dan terlibat kegiatan sosial secara aktif. Saat bermain anak berbicara, meminjamkan mainan atau membiarkan mainannya dimainkan oleh temannya. Oleh karena itu guru ataupun orang tua dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

Adapun salah satu kegiatan yang dapat meningkatkan Perkembangan sosial anak melalui bermain peran. Bermain Peran adalah suatu kegiatan atau permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreatifitas, empati serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak-anak dapat menjadi apapun yang di

inginkan dan ia juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek seperti yang ia harapkan. Pada saat memerankan peran-peran tertentu misalnya peran sebagai pedagang, dokter, nelayan dan sebagainya. Dalam permainan ini anak dapat meningkatkan perkembangan sosial. Oleh karena itu, diperlukan simulasi-simulasi yang mampu mengoptimalkan seluruh aspek perkembangannya, agar seorang anak mampu menjadi pribadi yang matang, bertanggung jawab, percaya diri dalam menghadapi segala permasalahan dalam hidupnya.

Penelitian Nikmah Tahun 2015 hal:66 mengatakan bahwa untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional adalah dengan bermain peran memberi kesempatan anak memerankan tokoh tertentu serta menumbuhkan rasa senang, takut dan lain sebagainya. Dengan bermain peran akan meningkatkan sosial emosional anak bagaimana anak mampu bekerja sama dengan baik dan berkomunikasi saat bermain peran dokter, pasien, apoteker dan lain sebagainya. Mempunyai rasa

empati terhadap perannya masing-masing.

Berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti bermaksud untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dengan bermain peran pedagang, karena dengan bermain peran pedagang anak dapat bersosialisasi dengan teman sehingga dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelas sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kerja sebagai guru, sehingga hasil belajar anak menjadi meningkat. Penelitian tindakan dapat dilakukan tidak hanya diruang kelas, tetapi dimana saja yang penting ada sekelompok anak yang sedang belajar sehingga yang dilakukan penulis dalam penelitian adalah meningkatkan suasana pembelajaran kelas yang menyenangkan melalui kegiatan bermain peran yang meliputi empat langkah yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

Penelitian Tindakan Kelas
mempunyai banyak model, peneliti

★★★★★

memilih model Hopkins, pada model ini penelitian menurut Hopkins (1993), pelaksanaan penelitian tindakan dilakukan membentuk spiral yang dimulai dari merasakan adanya masalah menyusun perencanaan, melaksanakan tindakan melakukan observasi mengadakan refleksi, melakukan rencana ulang, melaksanakan tindakan, dan seterusnya.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian yang dilakukan dikelompok A1 TK Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA 4) Mangli Jember diperoleh informasi bahwa kelompok A1 perkembangan sosialnya masih kurang dikarenakan masih ada anak yang mempunyai perasaan malu serta tidak mau bermain bersama teman-teman ketika sedang melakukan kegiatan, ada anak yang hanya melihat temannya bermain tampil, tampil didepan teman-temannya masih kurang percaya diri dan komunikasi anak masih belum baik.

Oleh karena itu guru mencoba membuat pembelajaran untuk meningkatkan sosial anak dengan bermain peran “pedagang”.

★★★★★

★★★★★

★★★★★

Pada siklus I pertemuan I diperoleh 10 anak atau 50% dan dilanjutkan dengan pertemuan ke II memperoleh sebanyak 13 anak atau 65% ,kemudian dilanjutkan dengan pertemuan ke III memperoleh sebanyak 14 anak atau 70% dan dari siklus I diperoleh rata-rata kemampuan anak dalam bermain peran pedagang sebanyak 14 anak atau 70%, sebanyak 4,3 anak atau 23%, sebanyak 1,6 anak atau 7%, sebanyak 0 anak atau 0%. Karena pada siklus I hasil belajar belum mencapai kesuksesan klasikal, maka peneliti melanjutkan pada siklus II dengan alasan: 1) Media yang digunakan kurang banyak. 2) Guru kurang menguasai perkembangan anak, 3) Guru kurang memberikan kebebasan kepada anak untuk memilih peran yang dipilih anak dikarenakan masih banyak arahan dari guru, 4) Strategi pembelajaran yang digunakan guru kepada anak masih kurang tepat, 5) Anak belum mampu berkomunikasi dengan baik, seperti saat menawarkan barang dagangannya pada pembeli. 6) Masih ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti permainan sehingga peneliti

mendapat kendala dalam memberikan penilaian. 7) Masih ada anak yang belum mau bergantian peran pedagang. 8) Masih ada anak yang tidak mengikuti peraturan permainan tersebut. Masih ada anak yang enggan untuk berkomunikasi dengan baik dengan temannya.

Selanjutnya dalam pelaksanaan siklus II pertemuan ke I 16 anak atau 80%. Dari siklus ke II dibuat rata-rata kemampuan hasil belajar anak

yaitu 16 anak atau 80%, yaitu 3 anak atau 15%, yaitu 1 anak atau 5%, yaitu 0 atau 0%. Pada tahap siklus II anak-anak antusias bermain peran dengan baik. Menurut Moeslichaton (1999:37-44) bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Jenis permainan yang meningkatkan perkembangan sosial adalah bermain peran, karena dengan bermain peran akan memerankan tokoh tertentu serta menumbuhkan

rasa senang, takut dan lain sebagainya. Bermain peran akan meningkatkan sosial anak bagaimana anak mampu bekerja sama dengan baik dan dapat berkomunikasi dengan baik saat bermain peran pedagang, pembeli, tukang angkut barang, tukang bersih-bersih pasar.

Bermain peran akan membekali anak dengan pengalaman-pengalaman yang menyenangkan serta membekali anak dalam penyesuaian dalam tingkatan sosial atau lingkungannya juga membentuk karakter anak karena dengan bermain peran, sosial anak akan terstimulasi atau terangsang dengan sendirinya, sehingga anak dapat berkomunikasi dengan baik kepada orang lain. Sebagai contoh anak merasakan senang saat bermain peran pedagang serta bersikap baik saat ada pembeli yang yang membeli barang dagangannya.

Menurut Piaget (dalam Gunarti dkk: 2008:212) mengatakan bahwa bermain peran merupakan aktifitas anak yang alamiah karena sesuai dengan cara berfikir anak usia dini, yaitu simbolik. Berikut beberapa tujuan bermain peran yaitu:

- 1) Anak dapat mengekspresikan perasaan-perasaannya.
- 2) Memperoleh wawasan tentang sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Mengembangkan kreatifitas yang membuat jalan cerita atas inisiatif anak.
- 5) Melatih daya tangkap.
- 6) Melatih daya konsentrasi.
- 7) Melatih membuat kesimpulan.
- 8) Membantu mengembangkan kognitif.
- 9) Mencapai kemampuan berkomunikasi.
- 10) Membangun pemikiran yang analistis dan kritis, membangun sikap positif dalam diri anak

Bermain peran adalah salah satu permainan favorit anak-anak. Bagi kita orang dewasa peran tersebut tampaknya sepele, namun tidak bagaikan-anak karena dengan bermain peran anak-anak akan banyak belajar tentang banyak hal serta untuk menyelesaikan persoalan yang dihadapinya. Manfaat bermain peran menurut Jatmika (2012: 40-41) diantaranya yaitu:1) Memicu imajinasi, melalui permainan ini, anak bisa terpacu imajinasinya yang bisa meningkatkan kreativitas anak.

- 2) Mengembangkan bahasa dan

intelektual. 3) Menumbuhkan rasa percayadiri, memainkan peran orang dewasa membuat anak sudah mampu melakukannya, rasa mampu inilah yang sanggup memupuk konsep diri positif pada anak-anak. 4) Meningkatkan peran sosial danemosi, melalui bermain peran bersama teman-temannya, maka akan tumbuh kemampuannya dalam berkomunikasi, kepemimpinan, dan kemampuan mengelola emosi. 5) Membantu perkembangan motorik, saat anak bermain peran, ia akan lincah dan berlari kesana kemari. 6) Menumbuhkan sosialisasi dan bekerjasama. Melalui permainan ini dapat membangun motivasi mereka dalam berkompetisi sehat dengan teman-teman mereka, sehingga menjadi pribadi yang mempunyai rasa percaya diri tetapi berempati terhadap sesama.

Kemampuan sosial merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi oleh orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya (chaplin dalam

Suhartini:

<https://dheweeq.multiply.com>)

Kemampuan sosial merupakan proses kemampuan belajar dan tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup dan sebagai bagian kelompoknya. Kemampuan sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar terhadap dirinya.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, kongkrit dan dapat diamati.

Oleh karena itu dengan bermain peran anak memperoleh kesempatan memilih peran yang anak sukai, anak mampu menerangkan benda atau tokoh yang diinginkannya sesuai dengan daya imajinasi anak. Dengan bermain peran anak akan memperoleh pengalaman yang menyenangkan serta, kerjasama dengan baik sesama teman. Meningkatkan interaksi sosial anak dan melatih emosi anak dalam

mengubah perilaku dalam menyesuaikan dilingkungannya.

4. Kesimpulan

Dari hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa salah satu yang

dapat membantu guru untuk mengetahui kemampuan perkembangan sosial anak usia dini adalah melalui bermain peran. Dalam hal ini adalah bermain peran pedagang.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmawati, Luluk. 2014. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini* Jakarta: Universitas Terbuka.
- Gunarti, W, dkk. 2008. *Metode Perkembangan Perilaku Anak dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Hartati Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Haenilah. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Yogyakarta: Media Akademi.
- Hurlock B. Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga,
- Nuryanti lusi. 2008. *Psikologi anak*. Jakarta: Indeks.
- Loree, MR. 1970. *Psikologi Belajar*. Ciputat: Logos Wacana Ilmu
- Rachmawati Yeni, Nugraha Ali. 2014. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Rachmawati Yeni, Kurniati Euis. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Taman Kanak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sujiono, Nurani Yulani. 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Indeks.
- Sujiono, Nurani Yuliani. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: Indeks.
- Susanto Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Pramenedia Group.
- Syah, Muhibin, 1999. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wihardit Kuswaya, Wardhani IGAK. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Yamin, Martinis, M.Pd. 2013. *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Referensi.
- <https://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008.PenelitianTindakanKelas>

*htt://www.psychologymania.com/201
2/06/pengertian-bermain-peran-
role-
play.html*

*htt://www.psychologymania.com/201
2/06/pengertian –bermain-peran-
role-
play.html*

<https://dheweeq.multiply.com/2016>
*kemampuan sosial anak AUD
melalui bermain peran*