

ABSTRAK

Nurhayani.2017. *Meningkatkan Kecerdasan Sosial Pada anak kelompok B Melalui Bermain Peran TK PGRI 2 Prajekan Tahun ajaran 2016-2017*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Jember. Pembimbing: (1) Dra. Khoiriyah, M.Pd. (2) Nuraini Kusumaningtyas, S.Psi, M.Psi

Kata Kunci : Bermain Peran, Kecerdasan Sosial.

Kecerdasan sosial adalah kemampuan untuk berhubungan dengan orang lain. Bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting, atau situasi yang imajinatif. Anak perlu mempunyai kecerdasan sosial yang baik karena sudah merupakan fitrah manusia membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

Rumusan masalah dalam penelitian ini bagaimana meningkatkan kecerdasan sosial pada anak. Tujuan penelitian mengetahui bagaimana cara peningkatan kecerdasan sosial pada anak melalui bermain peran. Kompetensi dasar yang dinilai memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran) untuk melatih kedisiplinan, mengenali dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklusnya berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan pada 12 anak dengan jumlah anak perempuan 4 dan jumlah anak laki-laki 8 pada TK PGRI 2 Prajekan. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana cara meningkatkan kecerdasan sosial anak melalui bermain peran pada TK PGRI 2 Prajekan tahun ajaran 2016-2017.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak, hal ini terbukti pada siklus I sebesar 41,6% anak mendapatkan nilai baik, 50% anak mendapat nilai cukup, dan 8,3% anak mendapat nilai kurang, sedangkan siklus II sebesar 83,3% anak mendapat nilai baik, 16,6% anak mendapat nilai cukup, dan 8,3% anak mendapat nilai kurang. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial anak pada TK PGRI 2 Prajekan, tahun ajaran 2016-2017.

ABSTRACT

Nurhayanik.2017. Improving Social Intelligence of Group B Children Through Character Playing In PGRI 2 Prajekan Kindergarten Academic Year of 2016-2017. Thesis, Early Childhood Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Muhammadiyah University of Jember. Counselor: (1) Dra. Khoiriyah, M.Pd. (2) Nuraini Kusumaningtyas, S.Psi, M.Psi.

Keywords: Character Playing, Social Intelligence.

Social intelligence is an ability to make contact with others. Character playing is a game where children must be able to be play the character or behaviour in a repeating, future, today, or imagination event. It is important for children to have good social intelligence because human is a social creature who need others.

Formulation of problem in this study is how to increase children's social intelligence by character playing. Basic competence measured is having independent, patient (want to be stay in line) behaviour to train their disciplinety, know and talk what they need, want, and interest in the good way.

Research method used are classroom laction conducted in to cycles of each is planning implementation, observation, and reflection. Classroom action research was conducted on 12 childs with four girls and eight boys in Kindergarten of PGRI 2 Prajekan. The purpose of this research is to know how improve children social intelligence by character playing in TK PGRI 2 Prajekan academic year of 2016-2017.

Research shows that character playing can improve children's social intelligence. It is proved by increasing of value in which in first cycle 41.6% children got good value, 50% got enough value , 8.3% children got less value, while in the second cycle 83.3% children got good value, 16.6% children got enough value, and 8.3% children got less value.

The results show that character playing can improve children social intelligence in TK PGRI 2 Prajekan academic year of 2016-2017.

A. PENDAHULUAN

Menurut Erikson (dalam Mutiah, 2012) anak yang berusia 3 sampai dengan 5 tahun berada pada tahap *Innitiatif vs Guilt* (tahap prakarsa/inisiatif dan rasa bersalah) Anak mulai memasuki lingkungan sosial yang lebih luas dan mereka dituntut untuk mengembangkan perilaku yang dituntut dalam lingkungan sosialnya dan juga dituntut untuk mengembangkan inisiatif dan bertanggung jawab atas apa yang dilakukan. Hal ini ditunjang dengan perkembangan bahasa dan motoriknya yang sudah dapat menjelaskan dan mencoba apa yang ia inginkan.

Hasil dari tahap *Innitiatif vs Guilt* ini jika dilewati dengan sukses maka anak menjadi tidak terganggu dengan perasaan bersalah dan bisa menentukan apakah mereka mau menjadi seperti ayah/ibu tanpa perasaan bersalah dan anak tidak akan mengalami banyak kegelisahan karena merasa tidak dimengerti. Anak akan memiliki inisiatif dalam lingkungannya misalnya ketika anak melihat orang dewasa membantu orang yang sedang terjatuh maka ketika anak tersebut melihat temannya yang sedang jatuh akan membantunya sebagai bentuk peniruan dari apa yang telah dilihatnya.

Menurut Suyanto (2008) kecerdasan sosial adalah kemampuan anak untuk berinteraksi sosial dengan temannya, dengan keluarga, guru dan masyarakat di sekitarnya. Anak perlu mempunyai kecerdasan sosial yang baik karena setiap anak membutuhkan orang lain untuk berinteraksi dengan dirinya. Sebagai makhluk sosial sudah merupakan fitrah manusia membutuhkan orang lain dalam menjalani kehidupan di dunia ini.

Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecerdasan sosial pada anak usia dini adalah dengan *bermain peran*. 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, konkret dan dapat diamati.

Bermain merupakan cara yang baik untuk mengembangkan kemampuan anak didik. Berdasarkan hasil observasi pada anak TK PGRI 2 Prajejan Kelompok B, kerjasama antar anak kurang terjalin dengan baik, anak-anak cenderung asyik dengan dirinya sendiri sehingga kurang dalam komunikasi, anak kurang peduli dengan lingkungan sekitarnya sehingga proses sosialisasinya kurang berkembang dengan baik, seharusnya anak yang memasuki usia 5-6 tahun mampu menjalin kerjasama dengan baik antar sesama teman karena pada tahap ini anak telah memasuki lingkungan sosial yang lebih luas. Metode yang dipakai oleh guru selama ini hanya berupa *statement* (pernyataan) sehingga tidak ada bentuk nyata yang langsung dapat dirasakan oleh anak.

Berdasarkan uraian di atas, penulis memilih judul penelitian “Meningkatan kecerdasan sosial pada anak Kelompok B melalui *bermain peran* TK PGRI 2 Prajejan Kabupaten Tahun Ajaran 2016-2017”.

1.2 Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana meningkatkan kecerdasan sosial melalui bermain peran pada anak kelompok B TK PGRI 2 Prajejan Tahun Ajaran 2016-2017?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana cara peningkatan kecerdasan sosial anak melalui bermain peran kelompok B TK PGRI 2 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016-2017.

1.4 Definisi Operasional

Definisi operasional adalah definisi yang didasarkan atas sifat-sifat hal yang didefinisikan yang dapat diamati. Untuk menghindari pengertian yang keliru dan tidak terjadi kesalah pahaman, maka dalam penelitian ini perlu adanya pendefinisian istilah yang dipergunakan dalam variabel yang akan diteliti yaitu :

1. Kecerdasan Sosial

Kecerdasan sosial adalah kemampuan anak dalam hal memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian, memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran) untuk melatih kedisiplinan, mengenali dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat.

2. Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara

memerankan tokoh-tokoh yang ada di sekitar anak. Dalam penelitian ini jenis main peran yang dipilih adalah bermain peran makro, dalam bermain peran makro ini anak dapat berkomunikasi dengan lancar dan anak dapat menunjukkan ekspresi sesuai dengan apa yang diperankannya.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kecerdasan sosial bagi anak karena dalam bermain peran ini anak-anak dapat menunjukkan sikap bekerja sama

dengan teman, mengenal sopan santun, dan dapat berinteraksi/bergaul tanpa rasa takut karena kegiatan ini memberikan kesempatan pada anak untuk mengekspresikan perasaannya dan kegiatan ini sangat menyenangkan bagi anak.

2. Bagi Guru

Dapat memberikan pengetahuan dalam proses pembelajaran agar lebih kreatif dan inovatif dan dapat membangun kedekatan emosional antara guru dan anak didik.

3. Bagi Sekolah

Dapat memberikan motivasi dan sumbangan pemikiran bagi lembaga pendidikan dalam mengupayakan dan meningkatkan kualitas belajar anak didik, sehingga dapat melahirkan generasi yang memiliki kecerdasan sosial yang tinggi.

1.6 Ruang Lingkup Penelitian

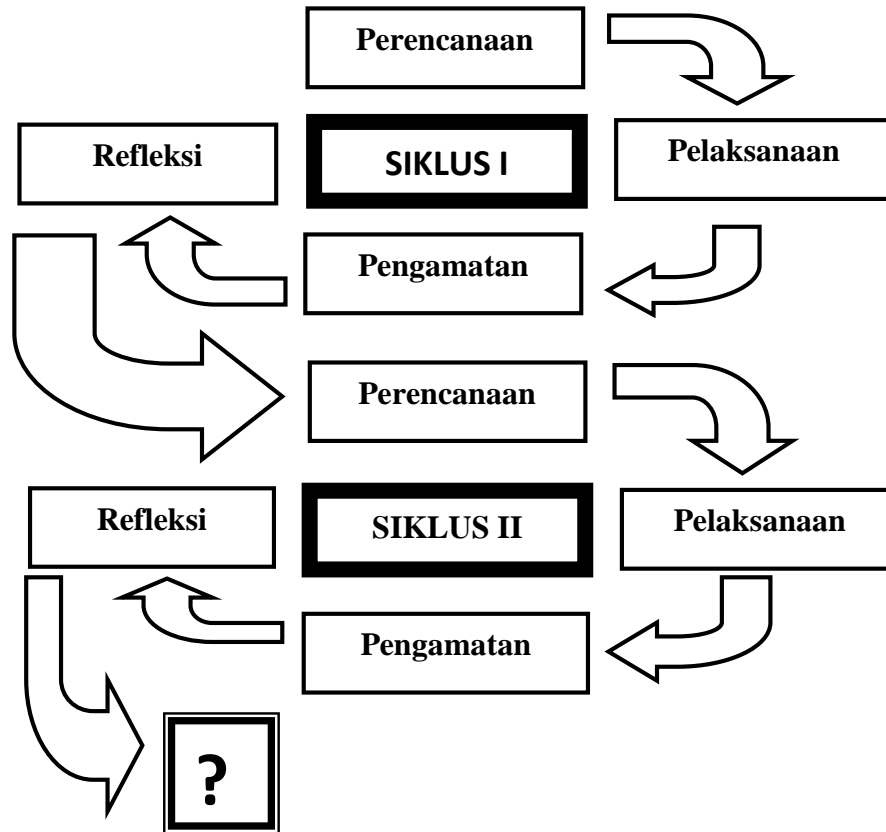
Dalam skripsi ini variabel yang diteliti adalah kecerdasan sosial dan Kegiatan Bermain Peran, populasi yang diteliti adalah siswa-siswi kelompok B TK PGRI 2 Prajekan Kabupaten Bondowoso Tahun Ajaran 2016-2017 dengan jumlah anak perempuan sebanyak 4 anak dan jumlah anak laki-laki sebanyak 8 anak dan lokasi dari penelitian ini adalah di desa Bandilan RT 25 RW 10 Kecamatan Prajekan Kabupaten Bondowoso.

B. METODE PENELITIAN

1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya.

2. Desain Penelitian



Gambar 3.1: Desain PTK Arikunto (2006: 16)

3. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilakukan pada anak-anak kelompok B, yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah murid 12 anak, yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 8 anak laki-laki yang merupakan siswa dari TK PGRI 2 Prajekan Bondowoso.

4. Lokasi Penelitian

Dalam skripsi ini variabel yang diteliti adalah Kecerdasan Sosial dan Bermain Peran dan lokasi dari penelitian ini adalah di TK PGRI 2 Prajekan Tahun Ajaran 2016-2017. Adapun gambaran umum TK PGRI 2 Prajekan

5. Prosedur Penelitian

Dalam prosedur penelitian penulis akan menjelaskan langkah-langkah Penelitian Tindakan Kelas yang meliputi: Studi pendahuluan (*preliminary study*), perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*implementing*), pengamatan (*observing*) dan refleksi (*reflecting*).

6. Kriteria kesuksesan

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan dikatakan sudah memenuhi kriteria kesuksesan jika dari 12 anak, ada 80% atau 10 anak bisa mencapai bintang tiga (☆☆☆) pada setiap kompetensi dasar yang dinilai.

$$E = \frac{n}{N} \times 100 \%$$

Keterangan :

E = Persentase keberhasilan anak

n = Jumlah anak yang tuntas belajar

N = Jumlah seluruh anak (Depdiknas, 2004 dalam Hobri, 2007)

7. Instrumen penelitian

Lembar Pedoman Observasi

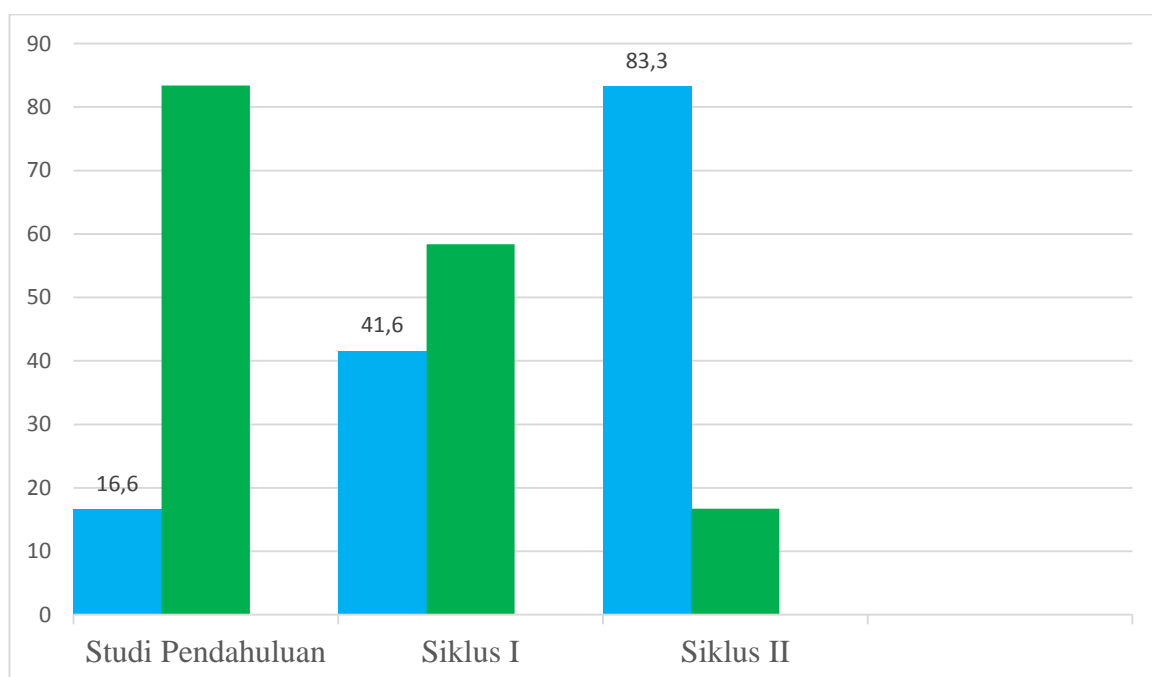
Indikator	Aspek yang diamati	Kriteria penilaian		
		☆☆	☆☆☆	☆☆☆☆
1. Memiliki perilaku yang mencerminkan kemandirian (KD 2.8)	Kemandirian anak dalam memilih peran			
2. Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap sabar (mau menunggu giliran) untuk melatih kedisiplinan (KD 2.7)	Perilaku anak ketika antri di loket			
3. Mengenali dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan dan minat diri dengan cara yang tepat (KD 3.14-4.14)	Kemampuan/kelancaran anak dalam berkomunikasi			



C. HASIL PENELITIAN

Hasil penelitian pada siklus II menunjukkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan belajar, hasil kegiatan anak didik jika dibandingkan dengan hasil pada siklus I, yaitu ada 5 anak atau 41,6% yang mendapat nilai bintang tiga (☆☆☆) pada semua kompetensi dasar (KD) yang dinilai, sedangkan pada siklus II terdapat 10 anak atau 83,3% dari jumlah keseluruhan yaitu 12 anak. Hal ini menunjukkan bahwa metode bermain peran berhasil meningkatkan kecerdasan sosial anak pada kelompok B sehingga anak didik mampu mencapai nilai bintang tiga (☆☆☆).

Rekapitulasi hasil penelitian

Studi Pendahuluan	Siklus I	Siklus II
16,6 %	41,6 %	83,3 %



Keterangan  = anak yang tuntas belajar
 = anak yang tidak tuntas belajar

Dari hasil grafik terlihat hasil yang signifikan antara studi pendahuluan 16,6 %, siklus I meningkat menjadi 41,6 %, selanjutnya siklus II meningkat menjadi 83,3 %, kecerdasan sosial anak sudah dalam kategori berkembang sangat baik karena sudah lebih dari 80% .

D. PEMBAHASAN

Pada kegiatan studi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti, anak yang mendapat bintang tiga (☆☆☆) hanya sebesar 16,6% atau 2 anak didik dari jumlah keseluruhan yaitu 12 anak didik, data tersebut menunjukkan rendahnya kecerdasan sosial yang dimiliki anak, hal tersebut terjadi karena anak kurang peduli dengan lingkungannya sehingga proses sosialisasinya kurang berkembang dengan baik dan metode yang dilakukan guru hanya berupa *statement* (pernyataan) sehingga tidak ada bentuk nyata yang dapat langsung dirasakan oleh anak. Setelah peneliti melakukan observasi maka langkah berikutnya melakukan perbaikan pada siklus I untuk mencapai kriteria kesuksesan sebesar 80%.

. Hasil yang diperoleh pada siklus I terjadi peningkatan yang cukup baik dibandingkan hasil pada tahap studi pendahuluan/prasiklus, persentase pada tahap prasiklus sebesar 16,6% atau 2 anak dari jumlah 12 anak, sedangkan hasil pada siklus I sebesar 41,6% atau 5 anak, data tersebut menunjukkan adanya peningkatan yang cukup baik setelah adanya tindakan, proses sosialisasi yang dilakukan anak mengalami perkembangan yang cukup baik, anak didik mulai

menunjukkan kepeduliannya terhadap lingkungannya. Namun hasil yang diperoleh pada siklus I belum memenuhi kriteria kesuksesan sebesar 80%, maka dari itu peneliti melakukan perbaikan untuk mencapai kriteria kesuksesan tersebut pada siklus II.

Berdasarkan hasil tindakan siklus II menunjukkan adanya peningkatan kecerdasan sosial sebanyak 10 anak atau 83,3% tingkat keberhasilan dari jumlah keseluruhan anak didik. Hal ini ditunjukkan oleh semakin berkurangnya jumlah anak yang mencapai bintang dua dan bintang satu. Meningkatnya kecerdasan sosial anak membuat kegiatan belajar mengajar berjalan dengan lancar. Perasaan senang dan merasa bebas dalam kegiatan belajar mengajar membuat anak dapat mengembangkan imajinasinya, anak bisa mandiri, mulai tertib saat antri di loket pendaftaran, dan mulai lancar dalam berkomunikasi tanpa rasa takut dan malu.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang, kajian pustaka, dan hasil observasi yang telah dilakukan, maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan bermain peran kecerdasan sosial anak dapat ditingkatkan. Hal ini dapat dibuktikan dari hasil penelitian yang telah dilakukan yaitu setiap anak didik dapat memiliki sikap mandiri terbukti disaat mereka memilih peran atas inisiatif sendiri, ketika anak didik menunjukkan perilakunya disaat antri di loket pendaftaran, dan disaat anak didik mampu mengenali dan mengungkapkan kebutuhan, keinginan, dan minat diri dengan cara yang tepat.

2. Saran-saran

Berdasarkan latar belakang permasalahan, kajian pustaka dan hasil observasi dalam penelitian kecerdasan sosial anak melalui bermain peran, maka ada beberapa saran yang ingin disampaikan dalam penelitian ini antara lain :

a. Bagi guru

Supaya kegiatan pembelajaran bermain peran berhasil dan menarik bagi anak maka beberapa hal yang perlu diperhatikan diantaranya baju yang disediakan harus sesuai dengan ukuran badan anak, tempat yang digunakan sebaiknya menggunakan ruang kelas yang cukup luas, peralatan yang digunakan harus lebih banyak ragamnya supaya merangsang anak untuk lebih komunikatif. Bahasa yang digunakan adalah bahasa yang mudah dimengerti dan dipahami oleh anak. Dalam bermain peran ini metode yang digunakan diantaranya bercakap-cakap dan metode tanya jawab.

b. Bagi lembaga

Diharapkan lembaga dapat menyediakan fasilitas yang memadai seperti menyediakan ruangan yang cukup luas sehingga anak dapat dengan leluasa dan nyaman dalam beraktifitas, menyediakan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam kegiatan bermain peran yang lebih beragam sehingga dapat merangsang minat anak.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suhardjono & Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asmawati, L. Dkk. 2015. *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan Dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Gunarti, W. Dkk. 2015. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hurlock, E. B. 1996. *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Edisi Kelima. Jakarta: Erlangga.
- Hanafi, Dkk. 2015. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Jember: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unmuh Jember.
- Izzati, Rita Eka. 2005. *Mengenal Permasalahan Perkembangan Anak Usia TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mutiah, Dian. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Hobri. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jember: Dinas Pendidikan Kabupaten Jember
- Montolalu, B.E.F, Dkk. 2014. *Bermain Dan Permainan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2015. *Pengembangan Kecerdasan majemuk*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

- Nugraha, Ali. & Rachmawati, Yeni. 2014. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Permendikbud. No.146. 2014. *Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia dini*. Jakarta
- Suyanto, Slamet. 2008. *Strategi Pendidikan Anak*. Jakarta: Hikayat Publishing.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Seefeld, Carol. & Wasik, Barbara A. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini: Menyiapkan anak Usia Tiga, Empat, dan Lima Tahun Masuk Sekolah*, Jakarta: Indeks.
- Wijana, Wardani. Dkk. 2016. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Wahyudin, uyu. & Agustin, Mubiar. 2011. *Penilaian Perkembangan Anak Usia Dini*. Bandung: Refika Aditama.
- Yudiasuti, Rita. 2015. *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran pada Kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kabupaten Magelang*. <https://lib.unnes.ac.id/18768/1/11111247003.pdf>. Diakses juli 2017