

Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun

Sulfiah Sriwuryani 1✉, Universitas PGRI Madiun

Parji 2, Universitas PGRI Madiun

Muhammad Hanif 3, Universitas PGRI Madiun

✉ sulfiahsriwuryani4@gmail.com

Abstract: This research aims to improve social skills in group B-1 children at Dharma Wanita Josenan Kindergarten, Madiun City, who generally do not exhibit social skills. One reason is that teachers face difficulties implementing learning that internalizes social skills in group B-1 children. Therefore, this research aims to enhance social skills in group B-1 children through the role-playing method. The research method was carried out through two cycles of classroom action from September to February 2023. The method for improving social skills involved planning, implementation, action, observation, and reflection evaluation procedures, which are cyclical. Data collection was done through observation and document recording, and the data obtained was analyzed qualitatively. The research results show that the social skills of group B-1 children at Dharma Wanita Josenan Kindergarten, Madiun City, can be improved through role-playing methods. The increase in social skills is indicated by the percentage of classical completion, where the social skills of group B-1 children rose from 12% in the pre-cycle to 62% in cycle I, and significantly increased to 87% in cycle II, exceeding the performance indicator of 80%.

Keywords: Early Childhood, social skills, role playing methods.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Josenan, Kota Madiun, yang umumnya kurang menunjukkan keterampilan sosial. Kesulitan guru dalam mengimplementasikan pembelajaran yang dapat menginternalisasi keterampilan sosial pada anak kelompok B-1 menjadi salah satu alasan. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui metode bermain peran. Penelitian dilakukan melalui dua siklus tindakan kelas dari September hingga Februari 2023, dengan prosedur perencanaan, pelaksanaan, tindakan, observasi, dan evaluasi refleksi yang bersifat siklis. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi dan pencatatan dokumen, dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan keterampilan sosial anak kelompok B-1 dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran. Peningkatan keterampilan sosial ditunjukkan oleh persentase ketuntasan klasikal, yaitu dari 12% pada pra-siklus, meningkat menjadi 62% pada siklus I, dan meningkat signifikan menjadi 87% pada siklus II, melampaui indikator kinerja 80%.

Kata kunci: Anak Usia Dini, keterampilan sosial, metode bermain peran

Received ; Accepted ; Published

Citation: Sriwuryani, S., Parji, & Hanif, M. (2024). Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun. 3(2), 93– 103.

Doi.org/10.25273/pe.v10i1.xxxx



Published by Program Pascasarjana Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pada masa usia dini anak mengalami masa keemasan (*the golden years*) yang merupakan masa dimana anak mulai peka atau sensitif untuk menerima rangsangan. Masa peka pada masing-masing anak berbeda, seiring dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individual. Masa peka menurut Slamet (dalam Mufidah, 2022:1), adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan, pada masa ini, juga merupakan masa peletak dasar bagi Anak Usia Dini untuk mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial emosional, agama dan moral serta fisik motorik.

Taman Kanak-kanak (TK) adalah bagian dari pendidikan prasekolah yang menyediakan program pendidikan dini bagi anak usia dini sebelum memasuki pendidikan dasar. menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 adalah upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun dengan pemberian stimulasi pendidikan yang membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar sebelum memasuki pendidikan lebih lanjut (Shafira, dkk, 2023:848).

Hal ini tertera dalam ketentuan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 14 yang berbunyi, Pendidikan Anak Usia Dini adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Djoehani, dalam Watini, 2020:112).

Fokus penelitian ini adalah anak usia dini yang sudah memasuki jenjang pra sekolah di TK Dharma Wanita Josenan Kecamatan Taman (usia 5-6 tahun). Pada usia tersebut anak mengalami perubahan dari fase kehidupan sebelumnya. Salah satu perubahan tersebut yaitu perkembangan sosial. Perkembangan tersebut ditandai dengan semakin kompleksnya pergaulan anak, sehingga menuntut penyesuaian diri secara terus menerus. Keadaan tersebut tentu berbeda dengan kehidupan pribadi anak sebelumnya yang hanya bersosialisasi dengan keluarga dan teman-teman lingkungannya.

Keterampilan sosial pada anak sangat penting dikembangkan. Terdapat beberapa hal mendasar yang mendorong pentingnya pengembangan keterampilan. Menurut Eka (2023), hal mendasar tersebut meliputi: 1) Kesejahteraan Mental dan Emosional, kemampuan peserta didik dalam mengelola emosi mereka sendiri dan memahami emosi orang lain dapat meningkatkan kesejahteraan mental dan emosional mereka; 2) peningkatan Kemampuan Belajar, Ketika peserta didik merasa aman, nyaman, dan diterima dalam lingkungan belajar, mereka lebih mampu fokus dan berkonsentrasi sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar, yang pada gilirannya meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar dan mencapai hasil yang lebih baik; 3) Keterampilan Sosial yang Kuat, kemampuan berinteraksi secara positif dengan orang lain adalah keterampilan yang penting dalam kehidupan sehari-hari dan karir di masa depan. Peserta didik yang memiliki keterampilan sosial yang kuat cenderung lebih sukses dalam membentuk hubungan yang sehat, bekerja sama dalam tim, dan menavigasi situasi sosial yang kompleks; 4) Mengelola Konflik dengan Baik, Pengembangan sosial emosional membantu peserta didik dalam mengelola konflik dengan baik. Mereka belajar untuk mengenali perbedaan, mengekspresikan pendapat dengan sopan, dan mencari solusi yang saling menguntungkan; 5) Pengembangan Empati, Empati adalah kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan orang lain. Peserta didik yang memiliki kemampuan empati yang baik cenderung lebih mampu membangun hubungan yang erat dan saling mendukung dengan teman sebaya dan orang lain di sekitar mereka. Mereka menjadi lebih peka terhadap kebutuhan orang lain dan lebih mampu memberikan dukungan sosial.

Hasil dari observasi di TK Dharma Wanita Josenan Kecamatan Taman menunjukkan bahwa dari 15 anak baru terdapat 2 anak yang sudah tuntas atau Berkembang Sesuai Harapan karena telah mampu mengembangkan keterampilan sosialnya dengan baik, sedangkan yang 13 anak masih membutuhkan bimbingan dalam kegiatan bermain yang menonjolkan keterampilan sosial, dari 13 anak tersebut 9 anak Mulai Berkembang dan yang 4 anak Belum Berkembang dikarenakan ketrampilan sosial anak tersebut masih rendah dan masih membutuhkan arahan serta bimbingan.

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menciptakan hubungan sosial yang serasi dan memuaskan berbagai pihak, dalam bentuk penyesuaian terhadap lingkungan sosial dan keterampilan memecahkan masalah sosial. Dalam keterampilan sosial tercakup kemampuan mengendalikan diri, adaptasi, toleransi, berkomunikasi, berpartisipasi dalam kehidupan masyarakat (Ulum, C, 2018:232). Cartledge dan Milburn menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan perilaku yang perlu dipelajari, karena memungkinkan individu dapat berinteraksi, memperoleh respon positif atau negatif, karena itu keterampilan sosial merupakan kompetensi yang sangat penting untuk dimiliki setiap orang

termasuk di dalamnya peserta didik, agar dapat memelihara 3 hubungan sosial secara positif dengan keluarga, teman sebaya, masyarakat dan lingkungan yang lebih luas (Ulum, C, 2018:232).

Kegiatan Pembelajaran di Taman Kanak-kanak mengutamakan bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Secara alamiah bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam, dan secara spontan anak mengembangkan kemampuannya. Melalui bermain, anak merangsang indra, belajar menggunakan otot-otot mereka, mengkoordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh, dan memperoleh keterampilan baru.

Metode bermain peran menurut Tedjasaputra (dalam Ade, Nurlaili, 2022:1) "adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran". Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak yang sedang terjatuh, bermain bagaimana menyayangi keluarga, dan lain-lain. "Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih". Pendidikan anak usia dini sering dihadapkan pada berbagai masalah, baik melalui bidang pengembangan ataupun melalui menyangkut hubungan sosial. Dengan metode bermain peran akan membantu para guru untuk mengembangkan kemampuan bahasa/komunikasi anak sehingga bahasa anak dapat berkembang dengan cepat. Dengan begitu anak tidak malu-malu untuk berbicara dengan teman sebaya, guru dan orang lain. Bermain peran terdapat 2 jenis metode yaitu bermain peran makro dan mikro.

Menurut Erikson (dalam Nirwana, 2019:11), main peran makro disebut main peran besar. Misalnya anak berperan menjadi guru, polisi, dan dokter secara sungguh-sungguh sedangkan main peran mikro disebut main peran kecil. Misalnya anak mewakili peran harimau yang ada dipikirkannya pada boneka harimau. Dalam main peran mikro, anak bertindak seperti seorang dalang yang mengatur peran boneka tangan. Sedangkan fungsi aturan, antara lain sebagai pengendali diri. Anak-anak perlu distimulasi dengan aturan agar terbiasa untuk bertanggung jawab dengan hal yang dilakukan. Kegiatan bermain peran yang dilakukan dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan aturan pada waktu kegiatan berlangsung dapat menumbuhkan keterampilan sosial anak. Anak-anak akan merasa senang dan tidak merasa sedang belajar untuk bekerjasama dalam menyelesaikan masalah tanpa merasa dipaksa dan digurui sehingga dengan bermain peran ini diharapkan keterampilan sosial dapat berkembang sesuai dengan tahap perkembangan usia anak. Dengan demikian metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan proses pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini pada kelompok B-1 TK Dharma Wanita Josenan Kecamatan Taman Kota Madiun, dan untuk mengetahui dapat atau tidaknya peningkatan keterampilan sosial anak usia dini pada kelompok B-1 TK Dharma Wanita Josenan Kecamatan Taman Kota Madiun melalui metode bermain peran.

Anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun (Maulana, dkk, 2018:2). Mansur (dalam Maulana, dkk, 2018:22) juga mendefinisikan anak usia dini sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Selain itu Aziz juga mendefinisikan Anak usia dini adalah sebagai individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Nurmawati, 2019:6).

Keterampilan Sosial menurut Curtis (dalam Maulana, 2018:4) menyatakan bahwa keterampilan sosial merupakan strategi yang digunakan ketika orang berusaha memulai ataupun mempertahankan suatu interaksi sosial. Kelly (Ramdhani dalam Maulana, 2018:4) mengatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan yang diperoleh individu melalui proses belajar yang digunakan dalam berhubungan dengan lingkungannya dengan cara baik dan tepat. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan penguatan dari hubungan interpersonal yang dilakukan dan menolak hadirnya suatu keadaan yang tidak menyenangkan. Sedangkan pendapat Morgan (Cartledge dan Milburn, dalam Maulana, dkk, 2018:4) keterampilan sosial adalah kemampuan untuk menyatakan dan berinteraksi secara positif dengan orang lain.

Aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan sejak dini seperti yang diungkapkan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY (dalam Maulana, dkk, 2018:4) didapatkan hasil bahwa ada tiga aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu: (a) Empati, meliputi: penuh pengertian, tenggang rasa, kepedulian pada sesama. (b) Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi: komunikasi dua arah/ hubungan

antar pribadi, kerjasama, penyelesaian konflik dan (c) Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi: tata krama/kesopanan, kemandirian, tanggung jawab social.

Metode merupakan cara atau langkah-langkah yang digunakan oleh guru di dalam maupun di luar kelas untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Metode-metode yang digunakan diharapkan mampu untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Salah satu metode yang sering digunakan adalah metode bermain peran. Bermain peran menjadi suatu kegiatan yang menjadikan anak sebagai pemeran dalam suatu peristiwa yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Kegiatan bermain peran (*role playing*) sering menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan oleh guru. Sebab kegiatan bermain peran dianggap cukup efektif. Selain itu, kegiatan bermain peran juga dirasa sangat menyenangkan bagi anak.

Menurut Tarigan (dalam Nirwana, 2019:11) bahwa bermain peran lebih sederhana dalam segala hal dibandingkan dengan bermain drama. Pada dasarnya bermain peran adalah bagian dari bermain drama sehingga cakupan pementasannya lebih sederhana, yaitu pemeran hanya memerankan tokoh dalam naskahdrama. Walaupun ketika memerankan tokoh didukung dengan unsur-unsur yang lain namun bermain peran hanya sebatas memerankan tokoh dalam naskah lengkap dengan dialog dan itu sudah cukup. Seorang pemain, pemeran atau aktor dalam kegiatan bermain peran bertugas menghidupkan tokoh-tokoh dalam drama yang digambarkan penulisnya lewat apa yang diucapkan dalam bentuk dialog. Pemeran harus menafsirkan watak tertentu yang diinginkan oleh pengarangnya. Pemeran tidak hanya mengucapkan apa yang ditulis dalam naskah drama, tetapi juga harus "berbuat" sesuai dengan gambaran watak yang diperankan. Sejalan dengan itu, Erikson & vygotsky (Mutiah dalam Nirwana, 2019:11) menyatakan bahwa bermain peran merupakan permainan simbolis, pura-pura, make believe, imajinasi, fantasi atau main drama. Permainan ini penting dalam perkembangan sosial, kognisi, serta emosi anak pada usia 3 sampai 6 tahun.

Menurut Ardini & Anik (dalam Nurhayati, dkk, 2012:57) bermain memiliki beberapa manfaat dan fungsi antara lain: a) Memanfaatkan energi anak yang berlebih; b) Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja; c) Melatih keterampilan tertentu; d) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak; e) Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri; f) Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan. Selain itu, menurut Khobir (Ardini & Anik, dalam Nurhayati, dkk, 2021:57), manfaat bermain sangatlah banyak diantaranya: bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang, bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak, bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat, menggambar dan masih banyak lagi, bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi, bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki, menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi, mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain.

METODE

Penelitian ini dilakukan di TK Dharma Wanita Josenan, Kota Madiun, dari September hingga Februari 2023. Lokasi dipilih karena strategis, mudah dijangkau, dan kondusif untuk pembelajaran. Pendekatan kualitatif digunakan untuk memahami fenomena sosial secara holistik melalui deskripsi kata-kata dan bahasa dalam konteks alamiah.

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bersifat reflektif untuk meningkatkan rasionalitas tindakan dan memperbaiki kondisi praktik pembelajaran melalui siklus reflektif. Subyek penelitian adalah 15 siswa kelompok B1 dengan keterampilan sosial yang masih kurang.

Data dikumpulkan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan menggunakan lembar observasi untuk siswa dan guru, sementara dokumentasi mencakup penilaian keterampilan sosial dan dokumen pendukung lainnya. Prosedur penelitian meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, evaluasi, dan refleksi dalam beberapa siklus hingga masalah terselesaikan.

Keberhasilan penelitian diukur dengan indikator kinerja, di mana siswa dianggap tuntas jika mencapai nilai 80 (Berkembang Sesuai Harapan - BSH) dan secara klasikal, 80% dari seluruh siswa harus menunjukkan peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran. Data dianalisis menggunakan teknik kualitatif untuk menentukan peningkatan proses belajar dan teknik kuantitatif

deskriptif untuk menentukan prestasi belajar siswa, dengan tahapan reduksi data, deskripsi data, dan klasifikasi penilaian.

HASIL PENELITIAN

1. Prasiklus

Dari hasil observasi pada saat prasiklus yang telah dilaksanakan diperoleh gambaran bahwa kegiatan pembelajaran bidang pengembangan sosial emosional yang dilakukan guru pada peserta didik kelas B-1 masih menggunakan metode pembelajaran yang monoton yaitu metode bercerita, kegiatan pembelajaran masih bersifat individual sehingga hasilnya belum maksimal, guru hanya membacakan peraturan tanpa adanya contoh. Data hasil belajar bidang pengembangan sosial emosional khususnya dalam meningkatkan keterampilan sosial peserta didik kelas B-1 sebelum adanya penerapan metode bermain peran menunjukkan bahwa peserta didik yang mampu menuntaskan indikator empati sebanyak 2 anak atau 14%, afiliasi dan resolusi konflik 1 anak atau 7%, mengembangkan kebiasaan positif 2 anak atau 14%.

Berdasarkan hasil tersebut diperoleh persentase ketuntasan keterampilan sosial pada anak kelompok B-1 sebanyak 2 anak atau sebesar 14% dari keseluruhan peserta didik sebanyak 15 anak.

2. Siklus I

a. Perencanaan

Perencanaan tindakan penelitian pada siklus ini dilakukan oleh peneliti kemudian dikomunikasikan kepada guru kelas sebagai mitra (kolaborator) atau pihak yang akan melaksanakan tindakan pembelajaran. Kegiatan-kegiatan perencanaan ini meliputi merencanakan pembelajaran peningkatan keterampilan sosial dengan menggunakan metode bermain peran, menetapkan kompetensi inti dan kompetensi dasar dengan memilih satu tema, mengembangkan skenario pembelajaran, menyiapkan sumber dan media pembelajaran, menyiapkan lembar penilaian, serta menentukan waktu pembelajaran.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus I dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan.

1) Pertemuan pertama siklus I

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 5 Desember 2023. Setelah peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran, didapatkan data hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mampu menuntaskan indikator empati sebanyak 7 anak atau 47%, afiliasi dan resolusi konflik 5 anak atau 33%, mengembangkan kebiasaan positif 5 anak atau 34%.

2) Pertemuan kedua siklus I

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 12 Desember 2023. Setelah peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran, didapatkan data hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mampu menuntaskan indikator empati sebanyak 10 anak atau 67%, afiliasi dan resolusi konflik 8 anak atau 53%, mengembangkan kebiasaan positif 10 anak atau 66%.

c. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan mencakup dua kegiatan utama yaitu (1) melakukan observasi terhadap guru dan peserta didik dalam melaksanakan tindakan, (2) menilai hasil tindakan.

1) Guru dalam melaksanakan pembelajaran

Guru (kolaborator) dalam melaksanakan pembelajaran peningkatan keterampilan melalui bermain peran pada siklus I hasilnya menunjukkan jumlah nilai 81 dengan kategori Baik dengan aspek penilaian meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

2) Siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

Hasil pengamatan indikator keterampilan sosial pada saat pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus I menunjukkan bahwa rerata persentase ketuntasan masih

sangat rendah yakni hanya 38%. Persentase ketuntasan dapat ditingkatkan pada pertemuan kedua siklus I menjadi 62%.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti bersama guru mitra sebagai kolaborator melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dan hasilnya sebagai berikut:

- 1) Nilai guru dalam melaksanakan tindakan Siklus I sebesar 81 masuk dalam kategori sangat memuaskan. Hanya ada tiga komponen yang nilainya di bawah 81. Jika nilai tersebut dijadikan nilai rata-rata maka ketiga indikator tersebut yaitu perilaku/sikap yang harus dimiliki seorang dokter (berbuat baik/menolong), mendorong anak melakukan aktivitas bermain peran sebagai seorang dokter dan pasien, dan memberikan penguatan saat anak mampu melakukan aktivitas perlu menetapkan metode bermain peran.
- 2) Meskipun nilai persentase keterampilan sosial pertemuan pertama siklus 1 dan pertemuan kedua siklus 1 mengalami peningkatan, namun nilai tersebut belum mencapai persentase standar ketuntasan yang disyaratkan dalam penelitian ini yakni sebesar 85%. Dengan demikian, diperlukan adanya evaluasi dan revisi guru untuk meningkatkan persentase ketuntasan pada siklus selanjutnya.

Hasil pengamatan kolaborator dan refleksi guru setelah memperbaiki pembelajaran dengan metode bermain peran pada siklus I mengungkapkan beberapa masalah penting. Peserta didik kurang memperhatikan penjelasan guru tentang sikap yang harus dimiliki seorang dokter, seperti berbuat baik atau menolong. Kegiatan bermain peran tidak sesuai aturan, beberapa peserta didik enggan tampil sebagai petugas kesehatan, dan guru kurang memberikan motivasi serta mengalami kesulitan mengelola kelas.

Temuan dari siklus I menjadi dasar untuk perbaikan pada siklus II. Tindakan perbaikan yang diusulkan meliputi mengoptimalkan peran guru untuk meningkatkan karakter dan keterampilan sosial anak, menggunakan bahasa yang lebih mudah dimengerti, memberikan contoh langsung, dan membagi kelompok B-1 menjadi beberapa kelompok untuk mengelola kelas lebih efektif.

3. Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan hasil evaluasi tindakan siklus I, tindakan siklus II diprioritaskan untuk membenahi kelemahan dan mengoptimalkan peran guru dan siswa. Guru perlu meningkatkan motivasi siswa untuk bermain peran secara aktif, menggunakan bahasa yang mudah dipahami, dan menerapkan metode bermain peran yang lebih optimal. Semua peserta didik diberi tugas bermain peran sebagai petugas kesehatan seperti dokter, perawat, dan pegawai administrasi, dengan suasana kelas dibuat seperti di Puskesmas. Masing-masing anak diberi kesempatan menjadi petugas kesehatan untuk memperoleh pengalaman atau wawasan menjadi dokter atau perawat.

Rencana tindakan untuk siklus II meliputi: merencanakan pembelajaran yang lebih meyakinkan anak mengenai perilaku keterampilan sosial yang dibutuhkan di masyarakat melalui metode bermain peran, menetapkan kompetensi inti dan dasar dengan tema pekerjaan profesi dokter, mengembangkan skenario pembelajaran, menyiapkan sumber dan media pembelajaran, mengembangkan tema dan subtema, serta menentukan waktu pelaksanaan. Pelaksanaan

Pelaksanaan tindakan penelitian pada siklus II dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Adapun rincian kegiatan pelaksanaan tindakannya sebagai berikut.

1) Pertemuan pertama siklus II

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 18 Desember 2023. Setelah peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran, didapatkan data hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mampu menuntaskan indikator empati sebanyak 13 anak atau 87%, afiliasi dan resolusi konflik 12 anak atau 80%, mengembangkan kebiasaan positif 12 anak atau 80%.

2) Pertemuan kedua siklus II

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 25 Desember 2023. Setelah peneliti melakukan observasi selama proses pembelajaran, didapatkan data hasil pengamatan yang menunjukkan bahwa peserta didik yang mampu menuntaskan indikator empati sebanyak 13 anak atau 87%, afiliasi dan resolusi konflik 13 anak atau 87%, mengembangkan kebiasaan positif 13 anak atau 87%.

b. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan mencakup dua kegiatan utama yaitu (1) melakukan observasi terhadap guru dan peserta didik dalam melaksanakan tindakan, (2) menilai hasil tindakan. Adapun hasilnya sebagai berikut:

1) Guru dalam melaksanakan pembelajaran

Guru (kolaborator) dalam melaksanakan pembelajaran peningkatan keterampilan melalui bermain peran pada siklus II hasilnya menunjukkan nilai sebesar 94 dengan kategori sangat baik. dengan aspek penilaian meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup.

2) Siswa dalam pelaksanaan pembelajaran

Hasil pengamatan indikator keterampilan sosial pada saat pelaksanaan pembelajaran pada pertemuan pertama siklus II menunjukkan bahwa rerata persentase ketuntasan meningkat signifikan menjadi 82%. Begitu juga persentase ketuntasan pada pertemuan kedua siklus II juga mengalami peningkatan menjadi 87%.

c. Refleksi

Pada tahap refleksi ini peneliti bersama guru mitra sebagai kolaborator melakukan evaluasi tindakan yang telah dilakukan dan hasilnya sebagai berikut:

1) Nilai guru dalam melaksanakan tindakan pembelajaran dalam kategori sangat memuaskan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan dari siklus I sebesar 81 menjadi 94 pada siklus II.

2) Tingkat ketuntasan keterampilan sosial peserta didik bisa ditingkatkan dengan persentase akhir sebesar 87%. Persentase nilai ini sudah melampaui kriteria ketuntasan yang disyaratkan yakni 85%. Dengan demikian, pelaksanaan pembelajaran dianggap cukup dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

PEMBAHASAN

1. Siklus I

Siklus I dimulai dengan pengamatan bahwa tingkat keterampilan sosial peserta didik, khususnya kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Josenan Madiun, masih rendah. Observasi prasiklus menunjukkan hanya sekitar 14% peserta didik yang memenuhi indikator keterampilan sosial. Kondisi ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang efektif dan kegiatan yang masih bersifat individual, yang tidak mampu optimal dalam mengembangkan keterampilan sosial anak-anak. Selain itu, kurangnya kegiatan pembiasaan membuat anak-anak cenderung tidak patuh terhadap aturan yang ditetapkan.

Pada pertemuan pertama siklus I, kehadiran peneliti sebagai pengamat di kelas membuat suasana pembelajaran terasa kurang lancar. Guru terlihat canggung dalam penyampaian materi karena merasa diawasi, sementara beberapa peserta didik justru lebih tertarik pada aktivitas peneliti daripada memperhatikan penjelasan guru. Meskipun begitu, pada pertemuan kedua siklus I, persiapan yang lebih matang membuat proses pembelajaran berjalan lebih lancar. Guru dan peserta didik sudah terbiasa dengan kehadiran peneliti, sehingga interaksi dalam kegiatan bermain peran menjadi lebih fokus dan produktif.

Data dari pertemuan kedua siklus I menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan sosial peserta didik. Persentase ketuntasan nilai keterampilan sosial naik dari 38% menjadi 62%. Meskipun demikian, hasil ini masih di bawah kriteria ketuntasan yang diharapkan, sehingga perlu dilakukan evaluasi dan rencana perbaikan untuk siklus II. Langkah-langkah perbaikan yang direncanakan antara lain adalah mengoptimalkan peran guru dalam menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B-1, serta membagi

anak-anak ke dalam kelompok kecil agar pembelajaran lebih terfokus dan responsif terhadap kebutuhan individu.

Pertemuan kedua siklus I juga mencatat peristiwa menarik ketika beberapa anak menginginkan peran mereka diganti dalam kegiatan bermain peran. Hal ini memerlukan intervensi guru dan peneliti untuk memfasilitasi pemilihan peran yang sesuai, sehingga pembelajaran dapat berlanjut dengan lancar dan produktif hingga akhir kegiatan bermain peran.

2. Siklus II

Pertemuan pertama siklus II dapat dilaksanakan dengan lebih lancar karena adanya persiapan yang matang berkat adanya langkah refleksi dari siklus I. Guru dan peserta didik sudah mampu menyesuaikan proses pembelajaran sesuai yang telah direncanakan dalam RPPH. Kecanggungan guru dan keingintahuan peserta didik terhadap kehadiran peneliti di ruang kelas sudah tidak terlihat lagi sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan efektif.

Berdasar data penelitian, pertemuan pertama siklus II ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dibandingkan siklus I. Namun demikian, nilai tersebut masih di bawah kriteria ketuntasan yang disyaratkan sehingga perlu adanya beberapa perbaikan untuk pertemuan kedua nanti. Beberapa rencana perbaikan diantaranya adalah penggunaan seting ruangan kelas dibuat semenarik mungkin, jalan cerita yang mudah dipahami, penempatan peran masing-masing anak, penggunaan kalimat sederhana yang mudah diingat dan mudah diucapkan, menempatkan anak sesuai dengan peran yang mereka inginkan, pengelolaan kelas dan waktu sebaik mungkin.

Pada pertemuan kedua siklus II, rencana perbaikan tersebut dapat diterapkan dengan baik dan berimplikasi pada meningkatnya nilai ketuntasan keterampilan sosial pada anak kelompok B-1 secara klasikal. Berdasar data pengamatan keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan dari 82% pada pertemuan pertama menjadi 87% pada pertemuan kedua. Nilai pada pertemuan kedua ini sudah melebihi ambang nilai ketuntasan yang disyaratkan yakni sebesar 85%. Dengan demikian, siklus pembelajaran dinyatakan selesai dan tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

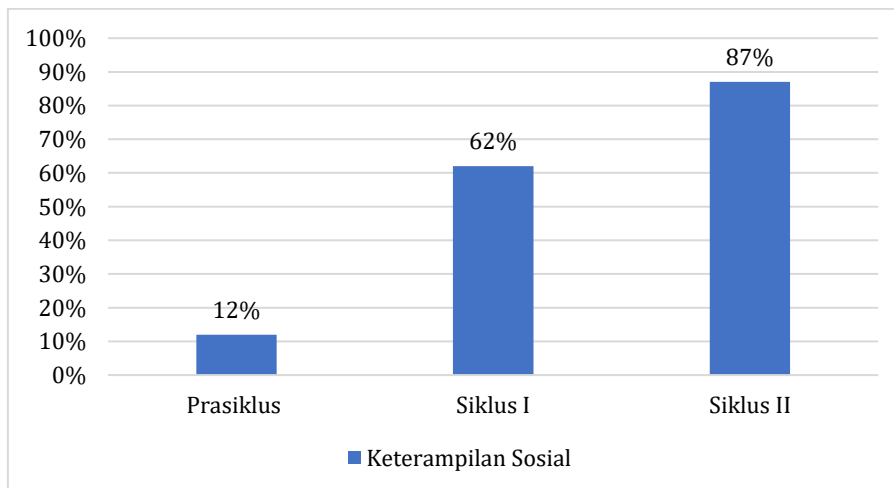
3. Peningkatan Keterampilan Sosial

Berdasar data pengamatan, secara klasikal peningkatan keterampilan sosial dari prasiklus, siklus I, dan siklus II dapat disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan Keterampilan Sosial Prasiklus, Siklus I, dan Siklus II.

Variabel	Keterampilan Sosial			Rerata
	1	2	3	
Nomor Indikator				
Prasiklus	14%	7%	14%	12%
Siklus I	67%	53%	66%	62%
Siklus II	87%	87%	87%	87%

Dari tabel tersebut untuk memperjelas peningkatan yang didapatkan, maka dapat disajikan dalam bentuk grafik sebagai berikut.



Gambar 1. Peningkatan Keterampilan Sosial Prasiklus, Siklus I, Siklus II.

Dari grafik tersebut dapat diketahui bahwa peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik di TK Dharma Wanita Josenan Madiun sangat signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran sangat efektif sebagai pengantar pengembangan keterampilan sosial pada anak kelompok B-1.

Berpijak pada kajian teori pada bab sebelumnya, realita ini sejalan dengan pendapat dari Smith & Johnson (2022:140), yang menyatakan "Temuan kami menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam kegiatan bermain peran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan mereka untuk berbagi, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya". Dari pernyataan dan penelitian Smith & Johnson tersebut juga menunjukkan bahwa penggunaan metode bermain peran efektif untuk pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini.

Beberapa pandangan ahli mengenai pentingnya keterampilan sosial pada anak usia dini seperti yang diungkapkan oleh Goleman (2023:85) yang menyebutkan bahwa "Keterampilan sosial yang baik pada anak-anak tidak hanya meningkatkan kemampuan mereka untuk berkomunikasi dan bekerja sama, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri dan empati mereka". Menurut Thompson (2021:105) menyebutkan bahwa "Keterampilan sosial yang dikembangkan pada masa kanak-kanak awal berdampak signifikan terhadap kemampuan anak untuk menavigasi hubungan interpersonal dan menghadapi tantangan sosial di masa dewasa". Pendapat lain juga diungkapkan oleh Kostelnik, et, al (2023:122), yang menyatakan bahwa "Melalui interaksi sosial yang terstruktur, anak-anak belajar tentang empati, kerjasama, dan pemecahan masalah, yang semuanya penting untuk keberhasilan hidup".

Berdasarkan hasil dari penelitian dan diperkuat dengan pendapat dari para ahli tersebut maka penggunaan metode bermain peran dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan keterampilan sosial pada kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana yang telah disampaikan pada bab sebelumnya, maka peneliti dapat mengambil simpulan sebagai berikut: Ada peningkatan keterampilan sosial pada peserta didik di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun dengan menggunakan metode bermain peran. Faktor yang mempengaruhi peningkatan keterampilan sosial peserta didik di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun di antaranya adalah anak dapat melakukan semua indikator yang dikehendaki guru. Peningkatan keterampilan sosial tersebut ditunjukkan dengan prosentase nilai ketuntasan secara klasikal yang diperoleh peserta didik di TK Dharma Wanita Josenan Madiun dari

prasiklus dengan ketuntasan dalam pembelajaran sebesar 12%, kemudian naik menjadi 62% pada siklus I, dan mengalami peningkatan kembali secara signifikan menjadi 87% pada siklus II.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti memberikan beberapa saran. Untuk Kepala TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun, disarankan untuk mengintegrasikan bermain peran ke dalam kurikulum dan menyediakan lingkungan yang mendukung, seperti alat peraga, kostum, serta properti. Kepala sekolah juga dianjurkan melibatkan orang tua dalam kegiatan bermain peran di rumah dan memberikan pengarahan serta dukungan kepada anak-anak, termasuk mengajarkan komunikasi efektif, kerja sama, dan penyelesaian konflik. Selain itu, penting untuk melakukan evaluasi rutin keterampilan sosial anak-anak dan memberikan umpan balik yang konstruktif, serta melatih guru mengenai teknik bermain peran.

Bagi guru, disarankan untuk merencanakan sesi bermain peran dengan tujuan spesifik, seperti berbagi, bekerja sama, atau mengatasi konflik, serta mempersiapkan skenario sederhana. Guru juga perlu menggunakan alat peraga dan kostum, menciptakan lingkungan yang aman dan mendukung, memberikan contoh dan panduan yang jelas, serta mendorong partisipasi aktif semua anak. Selain itu, guru harus memfasilitasi refleksi dan diskusi setelah bermain peran, memberikan penguatan positif untuk perilaku baik, dan melatih anak-anak dalam menyelesaikan konflik. Guru juga perlu beradaptasi untuk kebutuhan individual anak dan berkolaborasi dengan orang tua.

Bagi anak peserta didik, bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bekerja sama dengan teman-teman, berbicara dengan sopan, dan menyelesaikan konflik dengan baik. Bermain peran juga membantu anak memahami perasaan orang lain, meningkatkan keberanian untuk mencoba peran baru, serta melatih mereka menjadi pendengar yang baik dan responsif. Anak-anak diajarkan untuk bersikap sabar dan pengertian melalui aktivitas bermain peran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Eka. (2023). *Sosial Emosional Peserta Didik: Pentingnya Pengembangan Aspek Emosional dan Sosial dalam Pendidikan*, (online), (<https://www.guruinovatif.id/artikel/sosial-emosional-peserta-didik-pentingnya-pengembangan-aspek-emosional-dan-sosial-dalam->, diakses 28 September 2023).
- Goleman, D. (2023). *Emotional Intelligence: Why It Can Matter More Than IQ*. New York: Bantam Books.
- Kostelnik, M. J., Whiren, A. P., Soderman, A. K., & Gregory, K. M. (2023). *Guiding Children's Social Development and Learning*. Boston: Cengage Learning.
- Maulana, A., Yuniarti, N., Hikmah, R. N., Rusmana, & Khomaeny, E. F. F. (2018). *Bermain Ludo Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(2a), 1–9.
- Nurhayati, I. (2012). *Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini*. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48.
- Nirwana, N. (2019). *Penerapan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Kemampuan Berbicara. Instruksional*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.24853/instruksional.1.1.9-16>.
- Mufidah, A. (2022). *Meningkatkan Kepercayaan Diri Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menari Tahun 2022*. Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.
- Nurmawati, A. D. (2020). *Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Permulaan Melalui Media Perpustakaan Huruf Abjad Pada Kelompok A RA As Syafi'iyah Ponorogo*. *Edupedia*, 4(1), 1. <https://doi.org/10.24269/ed.v4i1.424>.

- Nurlaili dan Ade, B. (2022). *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai*. Jurnal Raudhah: Vol.10 No.1, Januari-Juni 2022, <http://jurnaltarbiyah.uinsu.ac.id/index.php/raudhah>.
- Shafira, F, dan Setyowati, S. (2023). *Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Melalui Permainan Kelompok B TK Negeri Pembina I Mojosari*. Journal on Education: Volume 06, No.01, September-Desember 2023, pp. 848-855, <http://jonedu.org/index.php/joe>.
- Smith, A., & Johnson, R. (2022). *Role-Playing Techniques in Early Childhood Education*. Journal of Early Childhood Education Research, 10(2), 134-148.
- Thompson, R. A. (2021). *The Importance of Social Skills in Early Childhood*. Child Development Perspectives, 15(2), 100-115.
- Ulum, Chafidhatul. (2018). *Keterampilan Sosial Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik di Kelas V MI Muhammadiyah Selo Kulon Progo*. Jurnal Pendidikan Dasar Islam Al-Bidayah: Volume 10, Nomor 02, Desember 2018; P-ISSN: 2085-0034, E-ISSN: 2549-3388.
- Watini, Sri. (2020). *Implementation of Asyik Play Model In Enhancing Character Value of Early Childhood*. Journal of Physics: Conference Series. Vol. 1477. No. 4. IOP Publishing.