

## **MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 3-4 TAHUN MELALUI METODE BERMAIN PERAN DI PPT TUNAS PRIMA KEBRAON SURABAYA**

**Andini Hardiningrum<sup>1</sup>, Jauharotur Rihlah<sup>2</sup>**

Universitas Nahdlatul Ulama Surabaya

<sup>1</sup> [andinihardiningrum@unusa.ac.id](mailto:andinihardiningrum@unusa.ac.id)

<sup>2</sup> [rihlahjauhara@unusa.ac.id](mailto:rihlahjauhara@unusa.ac.id)

**Abstrak :** Metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada anak didik untuk bermain peran/ bersandiwara dalam hal menirukan masalah-masalah sosial. Keterampilan sosial adalah suatu kemampuan secara cakap yang tampak dalam tindakan, mampu mencari, memilih dan mengelola informasi, mampu mempelajari hal-hal baru yang dapat memecahkan masalah sehari-hari, mampu memiliki keterampilan berkomunikasi baik lisan maupun tulisan, memahami, menghargai, dan mampu bekerjasama dengan orang lain yang majemuk, mampu mentransformasi kemampuan akademik dan beradaptasi dengan perkembangan masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Prima Kebraon Surabaya. Desain Penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Prima Kebraon Surabaya. Hasil penelitian menunjukkan nilai rata-rata keterampilan sosial sebelum penerapan metode bermain peran (prasiklus) 54,25% dan nilai rata-rata keterampilan sosial sesudah penerapan metode bermain peran (siklus II) 86,25%, sehingga memperoleh peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran sebanyak 32%. Simpulan dari penelitian ini adalah ada peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Prima Kebraon Surabaya.

**Kata Kunci:** *Keterampilan Sosial, Metode Bermain Peran.*

**Abstract :** *Role playing methods are how to teach carried out by the teacher by imitating the behavior of a social situation. Role playing methods place more emphasis on participation in students to play roles / plays in terms of imitating social problems. Social skills is a skill capable of being seen in action, able to search, choose and manage information, able to learn new things that can solve everyday problems, able to have communication skills both oral and written, understanding, appreciating, and being able to work together with other people who are plural, capable of transforming academic abilities and adapting to the development of society. The purpose of this study was to determine the improvement of social skills through role playing methods in children aged 3-4 years at PPT Tunas Prima Kebraon Surabaya. The research design used was Classroom Action Research (CAR). The subjects of this study were children aged 3-4 years at PPT Tunas Prima Kebraon Surabaya. The results showed the average value of social skills before the application of the role playing method (prasiklus) 54.25% and the average value of social skills after the application of the role playing method (cycle II) 86.25%, thus obtaining an increase in social skills through playing methods the role is 32%. The conclusion of this study is that there is an increase in social skills through role playing methods in children aged 3-4 years at PPT Tunas Prima Kebraon Surabaya.*

**Keywords:** *Social Skills, Role Playing Methods.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang diberikan kepada anak sejak lahir sampai enam tahun untuk dilakukan pemberian stimulus supaya membantu pertumbuhan dan perkembangan anak sesuai dengan tahapannya dan anak memiliki kesiapan untuk melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Sehingga pelaksanaan pendidikan anak usia dini sangatlah penting bagi anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan pada diri anak dan aspek perkembangan anak sejak dini.

Usia dini merupakan usia yang sangat baik untuk mengembangkan potensi yang dimiliki anak sebab pada masa ini biasanya disebut dengan masa keemasan (*golden age*). Pada masa keemasan ini anak perlu mendapatkan banyak stimulasi dari guru karena banyak aspek perkembangannya. Macam-macam aspek perkembangan yaitu kognitif, moral agama, motorik, bahasa, seni dan sosial emosi. Pada aspek perkembangan emosi anak usia dini perlu di stimulasi. Salah satu karakteristik anak usia dini ialah sebagai makhluk sosial. Karakteristik ini akan mengajarkan anak bersosialisasi dan belajar diterima di lingkungannya. Dalam hal ini pendidik PAUD memberikan stimulus kepada anak didik untuk mengembangkan seluruh aspek perkembangan khususnya pada keterampilan sosial.

Keterampilan sosial adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang dapat diterima dan menghindari perilaku yang akan ditolak oleh lingkungan serta dapat memberikan kebaikan untuk sesama, hal tersebut dikemukakan oleh Combs dan Slaby (dalam Purnama, 2015:204). Untuk meningkatkan kemampuan tersebut maka pendidik dapat menstimulasi dengan menggunakan berbagai metode salah satunya adalah metode bermain peran.

Metode bermain peran merupakan metode mengajar yang bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan maupun pengetahuan akademik melalui proses stimulasi lingkungan. bermain peran adalah salah satu metode yang cocok untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Di dalam metode bermain peran anak diajarkan untuk dapat berinteraksi dengan lingkungannya. Melakukan dialog dan berperan sesuai dengan peran masing-masing. Dari peran tersebut anak akan belajar untuk memahami karakter orang lain yang berbeda-beda. Berbagai macam karakter inilah yang akan dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

Dari kesimpulan diatas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Keterampilan Sosial anak usia 3-4 Tahun Melalui Metode Bermain Peran”

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan observasional Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto (2015:2) Penelitian Tindakan Kelas atau PTK adalah jenis penelitian yang memamparkan baik proses maupun hasil, yang melakukan PTK di kelasnya untuk meningkatkan kualitas pembelajarannya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Class room Action Research* (CAR) secara sederhana dapat diartikan sebagai penelitian yang dilakukan di kelas (Wardoyo, 2013:2).

Menurut McNiff (dalam Kanca, 2010:108), memandang “PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, dan pengembangan keahlian mengajar”. Dari beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan, pengertian penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan dengan berbagai tindakan tertentu yang bertujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan praktik pembelajaran di kelas.

Dalam penelitian tindakan ini menggunakan bentuk pendidik sebagai peneliti, penanggung jawab penuh penelitian ini adalah pendidik. Tujuan utama dari penelitian tindakan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial anak melalui metode bermain peran, dimana pendidik secara penuh terlibat dalam penelitian mulai dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Dalam penelitian ini peneliti tidak bekerjasama dengan siapapun, kehadiran peneliti sebagai pendidik dan sebagai pengajar tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar seperti biasa, sehingga peserta didik tidak tahu kalau sedang diteliti.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Hasil prasiklus**

Peneliti melakukan pengamatan sebelum melakukan penelitian tindakan kelas bertujuan untuk mengetahui kondisi awal (pra siklus) anak sebelum melakukan tindakan.

Peneliti akan melakukan penelitian tentang peningkatan keterampilan sosial pada anak usia 3-4 tahun di PPT Rindang melalui metode bermain peran, subjek penelitian ialah anak usia 3-4 tahun berjumlah 20 anak. Kegiatan pengamatan dilaksanakan pada inti. Berikut

adalah tabel hasil keterampilan sosial sebelum menerapkan metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Rindang (Prasiklus):

Tabel 4.1 Hasil Keterampilan Sosial sebelum Penerapan Metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Rindang (Prasiklus)

Skor	Capaian Keterampilan Sosial	Jumlah Anak	Presentase
4	Baik (B)	8	40%
3	Cukup (C)	-	-
2	Sedang (S)	9	45%
1	Kurang (K)	3	15%
<b>Jumlah</b>		20	100%

Berdasarkan anak tabel 4.1 dari 20 anak didapatkan bahwa 8 anak (40%) keterampilan sosial pada prasiklus baik, 9 anak (45%) keterampilan sosial pada prasiklus sedang, 3 anak (15%) keterampilan sosial pada prasiklus kurang.

## 2. Hasil siklus I dan siklus II

### a. Hasil siklus I

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Prima. Siklus I terdapat dua pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 21 Mei 2018 sedangkan pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 22 Mei 2018. Berikut adalah tabel hasil peningkatan keterampilan sosial setiap anak melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Rindang (Siklus I pertemuan 1 dan 2):

Tabel 4.2 Hasil Kemampuan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Rindang (Siklus I Pertemuan 1)

Skor	Capaian Keterampilan Sosial	Jumlah Anak	Presentase
4	Baik (B)	5	25%
3	Cukup (C)	7	35%
2	Sedang (S)	8	40%
1	Kurang (K)	-	-
<b>Jumlah</b>		20	100%

Berdasarkan tabel 4.2 dari 20 anak pada siklus I pertemuan 1 didapat sebagian besar 8 anak (40%) keterampilan sosial anak sedang, dan sebagian kecil 5 anak (25%) keterampilan sosial anak baik.

Tabel 4.3 Hasil Kemampuan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Tunas Prima (Siklus I Pertemuan 2)

Skor	Capaian Keterampilan Sosial	Jumlah Anak	Presentase
4	Baik (B)	8	40%
3	Cukup (C)	11	55%
2	Sedang (S)	1	5%
1	Kurang (K)	-	-
<b>Jumlah</b>		20	100%

Berdasarkan tabel 4.3 dari 20 anak pada siklus I pertemuan 2 didapat sebagian besar 11 anak (55%) keterampilan sosial anak cukup, dan sebagian kecil 1 anak (5%) keterampilan sosial anak sedang.

b. Hasil siklus II

Pengamatan dilakukan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Rindang. Siklus II terdapat dua pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 23 Mei 2018 sedangkan pertemuan ke dua dilaksanakan pada tanggal 28 Mei 2018. Berikut adalah tabel hasil peningkatan keterampilan sosial setiap melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Rindang (Siklus II pertemuan 1 dan 2):

Tabel 4.4 Hasil Kemampuan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Tunas Prima (Siklus II Pertemuan 1)

Skor	Capaian Keterampilan Sosial	Jumlah Anak	Presentase
4	Baik (B)	13	65%
3	Cukup (C)	7	35%
2	Sedang (S)	-	-
1	Kurang (K)	-	-
<b>Jumlah</b>		20	100%

Berdasarkan tabel 4.4 dari 20 anak pada siklus II pertemuan 1 didapat sebagian besar 13 anak (65%) keterampilan sosial anak baik, dan sebagian kecil 7 anak (35%) keterampilan sosial anak cukup.

Tabel 4.5 Hasil Kemampuan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Tunas Prima (Siklus II Pertemuan 2)

Skor	Capaian Keterampilan Sosial	Jumlah Anak	Presentase
4	Baik (B)	20	100%
3	Cukup (C)	-	-
2	Sedang (S)	-	-
1	Kurang (K)	-	-
<b>Jumlah</b>		20	100%

Berdasarkan tabel 4.5 dari 20 anak pada siklus II pertemuan 2 didapat sebagian besar 20 anak (100%) keterampilan sosial anak baik.

c. Rekapitulasi hasil prasiklus, siklus I, siklus II

Berdasarkan hasil dari prasiklus, siklus I dan siklus II didapatkan peningkatan keterampilan sosial anak melalui metode bermain peran pada anak usia 3-4 tahun di PPT Tunas Prima, lebih jelasnya berikut tabel rekapitulasi hasil prasiklus, siklus I dan siklus II:

Tabel 4.6 Hasil Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 3-4 Tahun di PPT Tunas Prima (prasiklus, siklus I dan siklus II)

Skor	Capaian Keterampilan Sosial	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		$\Sigma$ Anak	%	$\Sigma$ Anak	%	$\Sigma$ Anak	%
4	Baik (B)	8	40	6	30	20	100
3	Cukup (C)	-	-	13	65	-	-
2	Sedang (S)	9	45	1	5	-	-
1	Kurang (K)	3	15	-	-	-	-
<b>Jumlah</b>		20	100	20	100	20	100

Keterangan:  $\Sigma$  = Jumlah

% = Presentase

Berdasarkan tabel 4.6 dari 20 anak memperoleh peningkatan dari sebelum tindakan (prasiklus) keterampilan sosial anak semula sebagian besar sedang dan setelah melakukan tindakan pada tiap siklus memperoleh peningkatan pada siklus I keterampilan sosial anak semula sebagian besar cukup dikarenakan pada indikator tanggung jawab anak hanya dapat menunjukkan kepedulian terhadap teman, mengikuti aturan dan arahan, menunggu giliran dalam suatu aktivitas sedangkan pada siklus II capaian keterampilan sosial anak meningkat baik.

Sarannya Diharapkan dari adanya sentra bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dalam segala hal. Pelatihan bagi guru-guru juga sangat penting dilakukan agar dapat menjadi contoh yang baik bagi anak didiknya

## **REFERENSI**

- Arikunto Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksa.
- Arikunto Suharsimi, Suhardjono dan Supardi. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksa.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Geldard, K dan Geldard, D. 2010. *Konseling Anak-anak*. Jakarta: PT.Indeks.
- Gunarti Winda, Lilis Suryani, Azizah Muis. 2008. *Metode Pengembangan dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: UT.
- Hurlock, E., B. 1978. *Perkembangan Anak, Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E., B. 1980. *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan, Jilid 5*. Jakarta: Erlangga.