

**MENINGKATKAN PERILAKU SOSIAL ANAK MELALUI METODE BERMAIN
PERAN DI KELOMPOK B TAMAN KANAK-KANAK
NEGERI PEMBINA PALU UTARA**

FATMIN & ANDI AGUSNIATIH
(Alumni dan Staff Pengajar Prodi PG PAUD)

ABSTRAK

Masalah dalam penelitian ini adalah perilaku sosial anak belum berkembang sesuai harapan. Upaya mengatasi masalah dilakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui metode bermain peran. Subjek penelitian anak kelompok B TK Negeri Pembina Palu Utara berjumlah 20 anak, terdaftar pada tahun ajaran 2018/2019. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, pemberian tugas dan dokumentasi, data dianalisa dengan teknik persentase. Data pra tindakan kerjasama, terdapat 2 anak (10%) kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), 2 anak (10%) kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), 2 anak (10%) kategori Mulai Berkembang (MB) dan 14 anak (70%) kategori Belum Berkembang (BB). Tanggung jawab, terdapat 1 anak (5%) kategori BSB, 2 anak (10%) kategori BSH, 2 anak (10%) kategori MB dan 15 anak (75%) kategori BB. Sopan santun, 2 anak (10%) kategori BSH, 2 anak (10%) kategori MB dan 16 anak (80%) kategori BB. Pada siklus II. Kerjasama kategori BSB, BSH, dan MB dari 40% meningkat 90%. Tanggung jawab kategori BSB, BSH, dan MB dari 55% meningkat 90%. Sopan santun kategori BSB, BSH, dan MB dari 40% meningkat 85%. Rata-rata peningkatan kategori BSB, BSH, dan MB dari siklus I ke siklus II yaitu 43,33%, namun terdapat 11,67% kategori BB. Dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku sosial anak di kelompok B TK Negeri Pembina Palu Utara.

Kata Kunci: Perilaku Sosial; Metode Bermain Peran

PENDAHULUAN

Perilaku sosial anak yang negatif masih sering diperlihatkan dalam kehidupan sehari-hari seperti merampas mainan teman, belum mau bekerjasama, tolong menolong, saling membantu, keluar masuk kelas tanpa izin dari guru, dan lain-lain. Banyak faktor yang mempengaruhi perilaku sosial anak bukan hanya pembelajaran di kelas namun juga lingkungan di rumah merupakan faktor penentu lainnya.

Penyebab rendahnya perilaku sosial anak disebabkan faktor yang bersumber dari guru seperti metode pembelajaran yang digunakan oleh peneliti selama ini mengajarkan tentang perilaku sosial hanya berupa cerita atau kata-kata yang disampaikan ketika mengajar di depan kelas. Hal ini menjadikan anak untuk sulit mengamati atau membayangkan contoh-contoh perilaku sosial yang seharusnya dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengalaman peneliti sebagai guru yang mengajar di kelompok B Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Palu Utara menemukan masalah mengenai perilaku sosial anak yang belum berkembang secara maksimal. Hal ini terlihat dari masih banyak anak yang tidak mau bermain bersama, berbagi alat mainan, makanan, tidak suka saling tolong menolong hingga perilaku negatif lainnya.

Peneliti sebagai guru yang mengajar di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Palu Utara harus mengatasi permasalahan yang terjadi, sehingga tidak berkelanjutan secara terus menerus. Oleh karena itu, diperlukan solusi yang tepat dalam mengatasi masalah tersebut dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dalam hal ini peneliti memilih metode bermain peran. Menurut Santoso *dalam* Salha (2007:63), “Metode mengajar bermain peran menunjuk kepada dimensi pribadi dan dimensi sosial kependidikan”. Ditinjau dari dimensi, diupayakan untuk membantu anak didik menemukan makna dari lingkungannya yang bermanfaat, dan dapat memecahkan problem yang tengah dihadapi dengan bantuan kelompok sebanya. Dapat dikatakan metode ini membantu individu dalam proses sosialisasi.

Metode bermain peran yang dilaksanakan akan menimbulkan interaksi antar pemain yang diperankan oleh setiap anak. Bermain peran dengan memerankan karakter seseorang yang mempunyai perilaku sosial akan mampu membangkitkan pemahaman anak tentang sikap sosial yang seharusnya dilakukan. Dapat dikatakan bahwa metode bermain peran diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran dapat menjalin interaksi sosial anak dengan baik terhadap temannya. Menurut Sudjana *dalam* Juanda, (2013:1) menjelaskan bahwa “Tujuan bermain peran adalah agar anak dapat menghargai dan menghayati perasaan orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri anak”.

Terdapat empat alasan, mengapa anak perlu mempelajari berbagai perilaku sosial. Sedikitnya ada empat alasan sebagaimana yang dikemukakan oleh Sujiono *dalam* Susanto (2012:140-141), sebagai berikut:

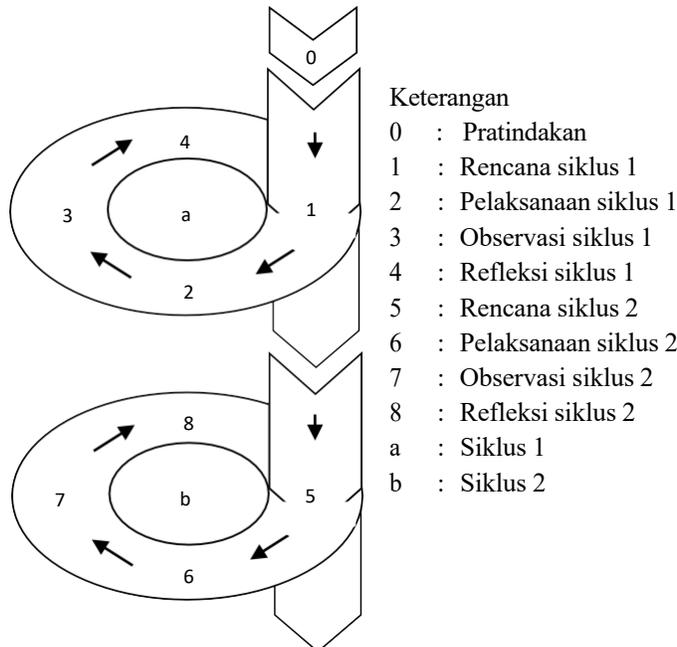
1. Agar anak dapat belajar bertingkah laku yang dapat diterima lingkungannya;
2. Agar anak dapat memainkan peranan sosial yang bisa diterima kelompoknya, misalnya sebagai laki-laki dan perempuan;
3. Agar anak dapat mengembangkan sikap sosial yang sehat terhadap lingkungannya yang merupakan modal penting untuk sukses di dalam kehidupan sosialnya kelak; dan

4. Agar anak mampu menyesuaikan dirinya dengan baik, dan akibatnya lingkungan dapat menerimanya dengan senang hati.

Sebagaimana uraian di atas, disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku sosial anak, karena melalui bermain peran dapat menjadikan anak memahami perilaku sosial yang diperankan oleh anak.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK melibatkan peneliti secara langsung dalam proses penelitian mulai dari sebelum pelaksanaan tindakan, selama pelaksanaan tindakan dan setelah berakhirnya tindakan berupa penyusunan laporan hasil penelitian. Desain penelitian model Kemmis dan Mc Taggart (Badrujaman dan Hidayat, 2010:12). Setiap siklus terdiri dari (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi.



Setting penelitian adalah di Taman Kanak-kanak Negeri Pembina Palu Utara. Subjeknya anak kelompok B dengan jumlah anak 20 anak, yang terdiri dari 10 anak laki-laki dan 10 anak perempuan terdaftar pada tahun pelajaran 2018/2019.. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, pemberian tugas, dan dokumentasi, selanjutnya dianalisis dengan teknik persentase (%) oleh Sudijono (2012:43), yaitu:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan: P = Persentase;
 f = frekuensi; dan
 N = Banyak Individu

PEMBAHASAN

Sesuai dengan hasil pengamatan yang telah dilakukan, mulai dari sebelum tindakan dilakukan sampai siklus I dan siklus II, baik pada kegiatan inti maupun penutup dapat dibahas sebagai berikut.

Pra Tindakan

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan. Menurut Bar Tal *dalam* Jamaris (2004:29), “Perilaku sosial diartikan sebagai perilaku yang dilakukan secara sukarela (*voluntary*) yang dapat menguntungkan dan menyenangkan orang lain tanpa antisipasi *reward* eksternal”. Selanjutnya menurut Stang dan Wrightsman *dalam* Susanto (2013:138), mengartikan “Perilaku sosial sebagai suatu perilaku yang secara sukarela dilakukan dengan tujuan agar dapat bermanfaat untuk orang lain”.

Teori ini dijadikan dasar untuk melakukan pengamatan terhadap perilaku sosial anak. Sehingga hasil pengamatan pra tindakan ditemukan bahwa pengamatan kerjasama, terdapat 1 anak (5%) kategori berkembang sangat baik, 2 anak (10%) kategori berkembang sesuai harapan, 2 anak (10%) kategori mulai berkembang dan 14 anak (70%) kategori belum berkembang. Pengamatan tanggung jawab, terdapat 1 anak (5%) kategori berkembang sangat baik, 2 anak (10%) kategori berkembang sesuai harapan, 2 anak (10%) kategori mulai berkembang dan 15 anak (75%) kategori belum berkembang. Pengamatan sopan santun, belum ada anak kategori berkembang sangat baik, 2 anak (10%) kategori berkembang sesuai harapan, 2 anak (10%) kategori mulai berkembang dan 16 anak (80%) kategori belum berkembang.

Hasil pengamatan pra tindakan, terlihat hanya sedikit anak yang menunjukkan perilaku sosial, hal ini terlihat persentase kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang hanya 25% lebih kecil jika dibandingkan kategori belum berkembang yaitu 75%. Temuan pra tindakan, maka peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk melakukan tindakan. Tindakan yang dilakukan adalah kegiatan bermain peran selama proses pembelajaran dilaksanakan untuk memperbaiki kelemahan yang diperoleh, untuk meningkatkan hasil yang ingin dicapai. Oleh sebab itu, dilakukan pada tindakan siklus I.

Tindakan Siklus I

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengembangkan berbagai aspek kemampuan pada anak. Menurut Ginnot *dalam* Nugraha (2012:1), menyatakan “Bermain peran diyakini sebagai sarana perkembangan potensi juga dapat dijadikan sebagai media terapi. Terapi bermain peran khususnya merupakan pendekatan yang sesuai untuk melakukan konseling dengan anak karena bermain adalah hal yang alami bagi anak. Melalui manipulasi mainan, anak dapat menunjukkan bagaimana perasaan mengenai dirinya, orang-orang yang penting serta peristiwa dalam hidupnya secara lebih memadai daripada melalui kata-kata. Lebih lanjut, Ginnot *dalam* Nugraha (2012:1) menegaskan bahwa ”Bermain peran merupakan seperangkat prosedur yang digunakan untuk melakukan konseling dengan anak melalui penggunaan secara sistematis dari metode bermain, permainan, dan alat permainan”.

Teori di atas dijadikan sebagai tindakan untuk meningkatkan perilaku sosial anak. Sehingga pada tindakan siklus I yang telah dilaksanakan dengan dua kali pertemuan di kelas menggunakan metode bermain peran, berdasarkan RPPH sesuai dengan tema, menunjukkan peningkatan jika dibandingkan pra tindakan. Namun sebelum melakukan penelitian, peneliti berdiskusi dengan teman sejawat yang membantu untuk menjadi pengamat.

Selama pembelajaran berlangsung, perilaku sosial anak dalam penelitian ini sudah meningkat. Hal ini terbukti bahwa pada pengamatan kesadaran diri terdapat 5% kategori berkembang sangat baik karena anak menunjukkan 3 indikator kerjasama seperti mempersiapkan perlengkapan bermain peran secara bersama-sama, saling membantu untuk menyimpan kembali perlengkapan bermain yang telah selesai digunakan, kerjasama menolong teman yang menjadi pasien dan kerjasama membantu teman mengangkat sembako yang dibagikan kepada teman yang berperan menjadi pengungsi. 15% kategori berkembang sesuai harapan karena anak menunjukkan 3 indikator kerjasama, 20% kategori mulai berkembang karena anak menunjukkan 1 sampai 2 indikator kerjasama, dan 60% kategori belum berkembang karena anak belum menunjukkan indikator kerjasama.

Tanggung jawab 10% kategori berkembang sangat baik karena anak menunjukkan 4 perilaku tanggung jawab seperti merapikan alat permainan, memainkan peran sampai dengan selesai, menunjukkan tanggung jawab sebagai dokter untuk mengobati pasien dan menunjukkan tanggung jawab sebagai relawan untuk membantu korban bencana alam. 25% kategori

berkembang sesuai harapan karena anak menunjukkan 3 indikator tanggung jawab, 20% kategori mulai berkembang karena anak menunjukkan 1 sampai 2 indikator tanggung jawab, dan 45% kategori belum berkembang karena belum anak menunjukkan indikator tanggung jawab.

Sopan santun 5% kategori berkembang sangat baik karena anak menunjukkan 4 perilaku sopan santun seperti selalu mengucapkan salam, tidak meninggalkan kelas (keluar masuk kelas) ketika sedang bermain peran, menghargai teman yang sedang bermain peran, dan segera meminta maaf kepada teman ketika melakukan kesalahan pada saat bermain peran. 15% kategori berkembang sesuai harapan karena anak menunjukkan 3 perilaku sopan santun, 20% kategori mulai berkembang karena anak menunjukkan 1 sampai 2 perilaku sopan santun, dan 60% kategori belum berkembang karena anak belum menunjukkan perilaku sopan santun.

Berdasarkan pembahasan di atas, secara umum kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang pra tindakan 25% meningkat pada siklus I menjadi 45% (peningkatan yang terjadi sebesar 20%). Sedangkan untuk kategori belum berkembang pra tindakan 75% turun pada siklus I menjadi 55% (penurunan yang terjadi sebesar 20%).

Pelaksanaan siklus I masih perlu dilakukan perbaikan, hal ini karena anak belum terbiasa dengan metode bermain peran yang dilakukan, kurangnya pembiasaan yang diberikan kepada anak, anak belum mau menyelesaikan tugas bermain peran, alat peraga yang disiapkan belum sesuai dengan kebutuhan anak, anak belum termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, pembagian kelompok belum secara merata, anak masih sulit menerima penjelasan dari guru, peneliti belum mampu membimbing anak dengan baik pada saat bermain peran. Meskipun kategori belum berkembang mengalami penurunan, namun peneliti ini masih harus dilakukan perbaikan pada tindakan siklus II karena persentase berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang masih lebih kecil persentasenya jika dibandingkan kategori belum berkembang.

Tindakan Siklus II

Setelah peneliti mengetahui kelemahan yang terjadi pada tindakan siklus I, yang ditemukan melalui diskusi dengan teman sejawat, maka peneliti lebih memperbaiki proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran. Sebagaimana menurut Sudjana *dalam* Juanda

(2013:2) menjelaskan bahwa “Tujuan bermain peran adalah agar anak dapat menghargai dan menghayati perasan orang lain, memupuk rasa tanggung jawab pada diri anak”.

Hasil tindakan siklus II mengalami peningkatan, untuk kerjasama kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, dan mulai berkembang pada tindakan siklus I terdapat 40% meningkat pada siklus II menjadi 90%. Pengamatan tanggung jawab kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, dan mulai berkembang pada tindakan siklus I terdapat 55% meningkat pada siklus II menjadi 90%. Pengamatan sopan santun kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan, dan mulai berkembang pada tindakan siklus I terdapat 40% meningkat pada siklus II menjadi 85%.

Faktor yang menyebabkan adanya peningkatan perilaku sosial anak tersebut dengan penggunaan metode bermain peran dapat menarik minat dan perhatian anak karena anak terlihat antusias. Sehingga anak sudah senang bermain peran sesuai dengan peran yang disenangi, anak selalu mempersiapkan diri untuk menjadi lebih pada saat bermain peran, anak mampu mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada pada saat bermain peran, alat peraga yang disiapkan sudah sesuai dengan kebutuhan anak, anak sudah termotivasi untuk mengikuti kegiatan pembelajaran, pembagian kelompok sudah merata, anak sudah mampu menerima penjelasan dari guru, peneliti sudah mampu membimbing anak dengan baik pada saat bermain peran. Akan tetapi masih ada anak yang belum berhasil yaitu 2 anak atau 10% dalam aspek kerjasama dan rasa tanggung jawab. Sedangkan untuk pengamatan sopan santun terdapat 3 anak atau 15% kategori belum berkembang. Jika dirata-ratakan ada sekitar 11,67% yang belum berhasil dari kemampuan yang diamati.

Peneliti dengan teman sejawat memutuskan untuk tidak melanjutkan pada tindakan siklus III, karena anak yang belum berhasil persentasenya sangat kecil jika dibandingkan kategori berkembang sangat baik, berkembang sesuai harapan dan mulai berkembang. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas ini dapat dikatakan berhasil dengan baik karena telah dapat memperbaiki proses pembelajaran yang berdampak dengan meningkatnya perilaku sosial anak pada beberapa kemampuan yang telah diamati. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku sosial anak dalam hal kerjasama dan tanggung jawab.

Dapat dikemukakan anak yang belum berhasil tersebut penyebabnya karena anak yang sangat pemalu dan kurang memiliki rasa ingin tahu tentang sesuatu tugas yang diberikan oleh guru.

Selain itu anak tersebut suka mengganggu ketika guru menjelaskan dan konsentrasi atau fokus perhatian anak masih belum maksimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah dilakukan tindakan disimpulkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku sosial anak di kelompok B TK Negeri Pembina Palu Utara. Terbukti adanya peningkatan perilaku sosial anak dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I, aspek kerjasama 10% kategori berkembang sangat baik, 15% kategori berkembang sesuai harapan, 15% kategori mulai berkembang, dan 60% kategori belum berkembang. Tanggung jawab 10% kategori berkembang sangat baik, 20% kategori berkembang sesuai harapan, 15% kategori mulai berkembang, dan 55% kategori belum berkembang. Sopan santun 5% kategori berkembang sangat baik, 15% kategori berkembang sesuai harapan, 20% kategori mulai berkembang, dan 60% kategori belum berkembang. Pada siklus II, pengamatan kerjasama terdapat 30% kategori berkembang sangat baik, 40% kategori berkembang sesuai harapan, 20% kategori mulai berkembang dan 10% kategori belum berkembang. Tanggung jawab, terdapat 25% kategori berkembang sangat baik, 45% kategori berkembang sesuai harapan, 20% kategori mulai berkembang dan 10% kategori belum berkembang. Sopan santun, terdapat 25% kategori berkembang sangat baik, 45% kategori berkembang sesuai harapan, 15% kategori mulai berkembang dan 15% kategori belum berkembang.

Berdasarkan kesimpulan di atas dan kondisi selama penelitian maka saran yang ingin disampaikan kepada:

1. Orang tua anak, selalu membimbing anaknya dirumah dan memperlihatkan perilaku sosial yang baik, sehingga anak dapat mengikutinya.
2. Guru, selalu memberikan arahan kepada anak mengenai perilaku sosial yang dapat dipahami oleh anak.
3. Kepala TK, selalu menyediakan perlengkapan yang dibutuhkan oleh anak dalam metode bermain peran sesuai dengan jumlah anak.
4. Peneliti lain, dapat menjadikan hasil penelitian sebagai acuan untuk melaksanakan penelitian selanjutnya dengan rumusan masalah yang sama atau berbeda.

DAFTAR RUJUKAN

- Badrujaman, Aip dan Hidayat, Dede. Rahmat. (2010). *Cara Mudah Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru Mata Pelajaran dan Guru Kelas*. Jakarta: Trans Info Media.
- Jamaris. (2002). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia TK; Pedoman bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Juanda, R. (2013) *Metode Bermain Peran*. [Online]. Tersedia:<http://reza-juanda.blogspot.com/2013/01/metode-bermain-peran.html> [16 Maret 2014].
- Nugraha, B.A. (2012). *Pengertian Bermain Peran (Role Play)*. [Online]. Tersedia:<http://psikologibebas.blogspot.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html> [16 Maret 2014].
- Salha. (2007). *Pengembangan Kemampuan Bahasa Anak TK*. Fakultas Pendidikan Universitas Negeri Gorontalo: Tidak Diterbitkan.
- Sudijono, Anas. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Susanto, A. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: Kencana.