

MENINGKATKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI AKTIVITAS PADA SENTRA BERMAIN PERAN DI TK. ANGELINE BOGOR

Ana Ratnasari, Muktiono Waspodo

TK Angeline Bogor

Jalan Malabar 7, Babakan, Bogor Tengah, Kota Bogor

love_fatona2000@yahoo.com

Abstrak: Kemampuan sosial emosional mempunyai peranan penting dalam perkembangan anak. Ragam aktivitas dalam rangka bermain di sekolah menjadi salah satu upaya untuk dapat meningkatkan kemampuan tersebut. Rendahnya rata-rata kemampuan sosial emosional yang ditunjukkan pada semester ini menjadi latar belakang dilakukan penelitian. Jenis Penelitian ini adalah tindakan kelas dengan tujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran dan membantu guru dalam memecahkan masalah yang ada yaitu bagaimana meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui aktivitas pada sentra bermain peran. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan empat rangkaian kegiatan yang dilakukan pada setiap siklusnya, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian ini diketahui adanya peningkatan pada kemampuan sosial emosional anak melalui aktivitas pada sentra bermain peran. Capaian peningkatan kemampuan sosial emosional pada siklus I, yaitu rata-rata 38,49% meningkat dari rata-rata prasiklus 30,56%, sedangkan pada siklus II rata-rata kemampuan siswa berada pada nilai 71,43% dan terakhir pada siklus III meningkat lagi pada nilai rata-rata sebesar 93,25%. Untuk kriteria pencapaian rata-rata ini menunjukkan pada kriteria berkembang sangat baik. Simpulan dari penelitian ini adalah aktivitas pada sentra bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A TK. Angeline Bogor.

Kata Kunci: Bermain Peran, Sosial Emosional, Berbahasa.

1. PENDAHULUAN

Bagi seorang anak bermain adalah hal yang sangat penting, dengan bermain anak-anak menggunakan otot tubuhnya, menstimulasi, indera tubuhnya, mengeksplorasi dunia sekitarnya, menemukan seperti apa lingkungannya, dan menemukan seperti apa diri mereka sendiri. Bermain akan membantu mereka mempelajari hal-hal baru atau keahlian baru serta memuaskan apa yang menjadi kebutuhannya. Melalui bermain fisik, anak akan terlatih serta kemampuan kognitif dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain akan berkembang. Mengingat dunia anak adalah dunia bermain, maka melalui bermain anak akan memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan fisik serta sikap, dan keterampilan anak sesuai dengan kompetensi dasar dengan

memperhatikan kemampuan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak. Pendidikan bagi anak harus melampaui calistung, didalamnya mesti dikembangkan kemampuan melakukan analisis dan seleksi informasi dari berbagai sumber, berani menghadapi ketidakpastian dengan percaya diri, kemampuan memecahkan masalah, menghayati berbagai nilai, mengembangkan semangat kebersamaan, mengembangkan kreativitas, dan yang terpenting menghayati serta mengembangkan semangat penemuan.

Kemampuan sosial emosional merupakan aspek perkembangan yang tidak kalah penting perlu ditingkatkan, karena dalam aspek tersebut dibelajarkan pada anak adalah rasa percaya, kemandirian dan inisiatif, dan interaksi dalam rangka melakukan komunikasi. Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Anak dapat mengekspresikan pikirannya menggunakan bahasa sehingga orang lain dapat menangkap apa yang dipikirkan oleh anak, sehingga tidak mengherankan bahwa bahasa dianggap sebagai salah satu indikator kesuksesan seorang anak. Menurut Suyadi (2010: 109) membahas perkembangan emosi harus bersinggungan dengan perkembangan sosial, begitu pula sebaliknya membahas perkembangan sosial harus melibatkan emosional, sebab keduanya terintegrasi dalam bingkai kejiwaan yang utuh.

Berdasarkan pengamatan dan diskusi bersama guru-guru, menunjukkan kemampuan sosial emosional anak belum optimal dan masih perlu peningkatan. Beberapa anak belum mampu berinteraksi pada diri sendiri dan lingkungan, bekerjasama, mengendalikan emosi, membantu sesama teman. Adapun anak yang sudah mau bekerjasama, mengendalikan emosi, membantu sesama teman, namun hal itu hanya dilakukan dengan sesama teman yang akrab dan anak yang sedikit pemalu terkadang dapat mengkomunikasikan sesuatu dan berani berinteraksi namun jarang dilakukan.

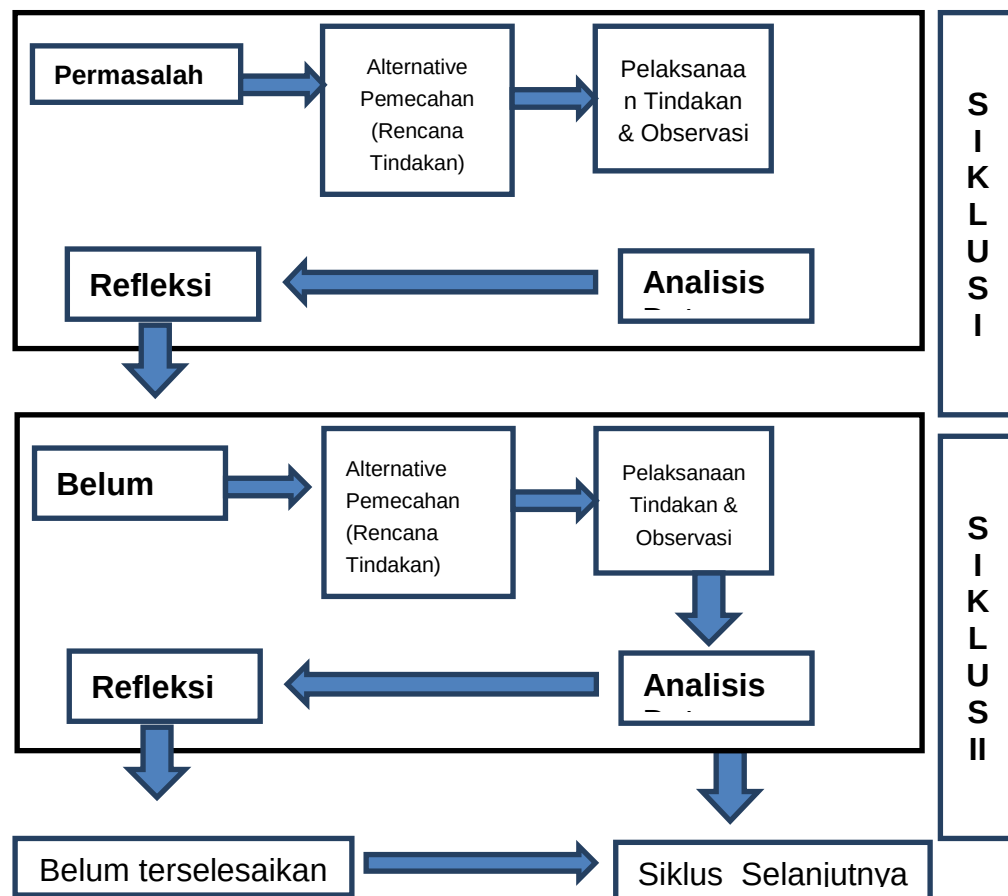
Kegiatan bermain yang dalam perbaikan ini adalah kegiatan pada sentra bermain peran, karena keseluruhan aktivitas bermain peran membutuhkan banyak sekali interaksi dengan teman, komunikasi antar guru dan anak juga anak dengan anak dituntut dalam aktivitas bermain peran ini. Seluruh peserta didik diajak untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan yang telah disiapkan sesuai tema. Namun selama ini, keadaan yang berlangsung di lapangan tidak sesuai dengan yang diharapkan. Guru belum dapat membuat sebuah setting lingkungan yang dapat mengoptimalkan aktivitas bermain siswa, alat main yang disediakan kurang bervariasi, penyampaian materi yang kurang dipersiapkan sehingga tidak dapat memanfaatkan waktu yang tersedia. Dalam sentra bermain peran ini hal tersebut menjadi bagian penting bagi guru sentra sebagai fasilitator mengembangkan ide-ide menarik dan menyediakan semua alat main sesuai kebutuhan untuk merangsang anak melaksanakan tugas-tugas dalam kegiatan main peran tersebut.

Dari pemaparan diatas maka, dalam penelitian ini akan Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Aktivitas Pada Sentra Bermain Peran di TK. Angeline-Bogor. Adapun permasalahan yang muncul untuk dijadikan dasar pada penelitian ini adalah (1) Bagaimana meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui aktivitas pada sentra bermain peran? (2) Bagaimana meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui aktivitas pada sentra bermain peran? Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk (1) meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui aktivitas bermain peran di TK. Angeline Bogor (2) meningkatkan kemampuan berbahasa anak melalui aktivitas pada sentra bermain peran di TK. Angeline Bogor.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kelas atau *Classroom Action Research*. Menurut Zainal (2011:216) dalam penelitian ini peneliti mencermati kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Iskandar (2012:21) penelitian tindakan kelas, yaitu sebuah kegiatan penelitian ilmiah yang dilakukan secara rasionalitas, sistematis, dan empiris reflektif terhadap berbagai tindakan yang dilakukan oleh pendidik. Kolaborasi yang sekaligus sebagai peneliti, sejak disusunnya suatu perencanaan sampai penilaian terhadap tindakan nyata didalam kelas yang berupa kegiatan belajar-mengajar, untuk memperbaiki dan meningkatkan kondisi pembelajaran yang dilakukan. Penelitian ini direncanakan terdiri dari tiga siklus, Setiap siklus dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan materi yang sama sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai.

Berikut alur dalam penelitian tindakan kelas:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas

Menurut Suharsimi (2014: 16) mengemukakan secara garis besar terdapat 4 tahapan yang dilalui dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas pada setiap siklusnya yaitu: perencanaan, (*plan*), Pelaksanaan (*act*), Pengamatan (*observe*), Refleksi (*reflect*). Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan (1) metode observasi dan (2) metode dokumentasi. Metode observasi dilakukan dengan mengamati kegiatan pembelajaran selama proses berlangsung untuk menghimpun keterangan yang dilakukan dengan mengamati dan mencatat secara sistematis fenomena yang dijadikan objek pengamatan. Metode dokumentasi digunakan untuk menggambarkan secara visual proses pembelajaran yang sedang berlangsung.

Instrument yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian pengembangan ini berupa (1) lembar observasi, digunakan untuk mengumpulkan data tentang aktivitas bermain peran yang dilakukan seluruh siswa. Dalam penelitian ini digunakan tiga Teknik analisis data yaitu (1) Teknik analisis deskriptif kualitatif, (2) Teknik analisis kuantitatif. Analisis deskriptif kualitatif dilakukan dengan mengelompokkan informasi berupa hasil observasi. Hasil analisis ini kemudian digunakan untuk memperbaiki

tindakan yang dilaksanakan pada siklus selanjutnya. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengetahui skor data yang diperoleh supaya dapat dilihat apakah perbaikan sudah memenuhi pada tingkat pencapaian rata-rata yang ditentukan yaitu 90%.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Aktivitas dalam pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial emosional pada penelitian ini dilakukan pada sentra bermain peran. Sentra ini memungkinkan anak untuk melakukan manipulasi terhadap berbagai obyek, terlibat dalam role playing saling bercakap-cakap dengan teman-temannya, bereksplorasi, berinteraksi secara fisik, emosional, sosial dan secara kognitif serta kegiatan variatif yang menarik lainnya dan memberikan kesempatan pada anak untuk bermain baik secara individual, kelompok kecil maupun kelompok besar dan bahkan secara klasikal.

Hal ini mengacu pada prosedur penelitian tindakan kelas yang diawali dengan tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan dan tahap refleksi. Pelaksanaan siklus I dilakukan setelah menganalisis kegiatan pada saat prasiklus. Penelitian dilakukan dalam 3 siklus, dengan dua kali pertemuan pada setiap siklusnya melalui tahapan penelitian tindakan kelas yang sudah dibahas sebelumnya.

Tabel 1. Hasil Pengamatan Prasiklus Kemampuan Sosial Emosional

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan		
			Kriteria	Belum	Tuntas
1	Anya	30,6	MB	√	
2	Celine	30,6	MB	√	
3	Cleine	33,3	MB	√	
4	Fangfang	30,6	MB	√	
5	Jethro	27,8	MB	√	
6	Kanaya	30,6	MB	√	
7	Keanu	25,0	BB	√	
8	Khalila	27,8	MB	√	
9	L' Grac	33,3	MB	√	
10	Mikaela	30,6	MB	√	
11	Russel	27,8	MB	√	
12	Shaelynn	33,3	MB	√	
13	Sharon	33,3	MB	√	
14	Tiffany	33,3	MB	√	
Rata-Rata					30,6
Skor Terendah					25,0
Skor Tertinggi					33,3

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan		
			Kriteria	Belum	Tuntas
	Jumlah Siswa Tuntas				0
	Jumlah Siswa belum tuntas				14
	Presentase Ketuntasan				0

Tabel 2. Hasil Pengamatan Siklus I Kemampuan Sosial Emosional

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan		
			Kriteria	Belum	Tuntas
1	Anya	37	MB	√	
2	Celine	29	MB	√	
3	Cleine	31	MB	√	
4	Fangfang	37	MB	√	
5	Jethro	29	MB	√	
6	Kanaya	42	MB	√	
7	Keanu	26	MB	√	
8	Khalila	39	MB	√	
9	L' Grac	51	MB	√	
10	Mikaela	38	MB	√	
11	Russel	31	MB	√	
12	Shaelynn	51	MB	√	
13	Sharon	50	MB	√	
14	Tiffany	49	MB	√	
	Rata-Rata				38,49
	Skor Terendah				26
	Skor Tertinggi				50
	Jumlah Siswa Tuntas				0
	Jumlah Siswa belum tuntas				14
	Presentase Ketuntasan				0

Tabel 3. Hasil Pengamatan Siklus II Kemampuan Sosial Emosional

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan		
			Kriteria	Belum	Tuntas
1	Anya	66	BSH		√
2	Celine	44	BSH	√	
3	Cleine	73	BSH		√
4	Fangfang	72	BSH		√

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan		Tuntas
			Kriteria	Belum	
5	Jethro	65	BSH		√
6	Kanaya	75	BSH		√
7	Keanu	61	BSH	√	
8	Khalila	73	BSH		√
9	L' Grac	76	BSH		√
10	Mikaela	77	BSB		√
11	Russel	74	BSH		√
12	Shaelynn	76	BSB		√
13	Sharon	87	BSB		√
14	Tiffany	81	BSB		√
	Rata-Rata				71,43
	Skor Terendah				44
	Skor Tertinggi				87
	Jumlah Siswa Tuntas				12
	Jumlah Siswa belum tuntas				2
	Presentase Ketuntasan				85,7

Tabel 4. Hasil Pengamatan Siklus III Kemampuan Sosial Emosional

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan		Tuntas
			Kriteria	Belum	
1	Anya	91,67	BSB		√
2	Celine	86,11	BSB		√
3	Cleine	96,30	BSB		√
4	Fangfang	96,30	BSB		√
5	Jethro	92,59	BSB		√
6	Kanaya	96,30	BSB		√
7	Keanu	90,74	BSB		√
8	Khalila	93,52	BSB		√
9	L' Grac	95,37	BSB		√
10	Mikaela	93,52	BSB		√
11	Russel	88,89	BSB		√
12	Shaelynn	93,52	BSB		√
13	Sharon	93,52	BSB		√
14	Tiffany	97,22	BSB		√
	Rata-Rata				93,25
	Skor Terendah				86
	Skor Tertinggi				97
	Jumlah Siswa Tuntas				14

No	Nama Siswa	Skor	Ketuntasan		Tuntas
			Kriteria	Belum	
	Jumlah Siswa belum tuntas				0
	Presentase Ketuntasan				100,0

Pembahasan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah membahas pencapaian rata-rata siswa dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional melalui aktivitas pada sentra bermain peran. Ada 3 dimensi yang harus dicapai siswa, yaitu (1) Siswa mampu mengendalikan kondisi emosi (2) Siswa mampu merespon lingkungan (3) Siswa mampu menunjukkan rasa percaya diri.

Pada pembahasan pertama, hasil pengamatan saat prasiklus dapat dilihat rendahnya skor rata-rata kemampuan sosial emosional siswa, hal ini perlu dilakukan tindakan perbaikan oleh guru supaya dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa. Tindakan perbaikan yang dilakukan pada siklus I, dapat dijelaskan hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I ini menunjukkan bahwa belum memenuhi pencapaian yang ditetapkan, yaitu rata-rata 90%. Rendahnya persentase nilai rata-rata dari ketetapan yang dikehendaki disebabkan karena siswa masih malu dan belum terbiasa bermain dalam sebuah peran, sebagian besar siswa masih senang dengan alat main yang dipilihnya sehingga mereka lebih suka menyendiri memainkan alat main tersebut, siswa masih suka berebut mainan yang dimiliki temannya dan cenderung malas berbagi dan bermain bersama teman. Hal ini disebabkan pendekatan yang dilakukan oleh guru kepada siswa masih kurang karena guru masih terlalu memperhatikan siswa yang suka menyendiri sehingga beberapa siswa mencoba menarik perhatian guru dengan cara melakukan aktivitas diluar kesepakatan yang didiskusikan sebelumnya bersama siswa. Begitu juga alat main yang disediakan kurang dan siswa yang kurang aktif tidak mendapatkan kesempatan bermain yang sama.

Pada pembahasan kedua siklus II, siswa sudah dapat berbaur bersama teman dalam aktivitas bermain peran sehingga perasaan malu yang sebelumnya tidak menjadi kendala, hal ini disebabkan juga karena siswa sudah mulai terbiasa bermain dalam sebuah peran, senang dengan alat main yang dipilihnya dan mau berbagi. Disamping itu juga pendekatan yang dilakukan oleh guru kepada siswa masih mulai fokus ke seluruh siswa dan persiapan bahan ajar pun sudah cukup baik disediakan dengan pembagian kelompok lebih baik dari pertemuan sebelumnya. Namun, meskipun dengan beberapa keberhasilan, nilai skor rata-rata kemampuan sosial emosional siswa belum memenuhi pencapaian yang diharapkan, sehingga masih diperlukan perbaikan pada siklus selanjutnya. Alat main yang kurang bervariasi, sehingga menjadi kendala siswa mengungkapkan ide dan imajinasinya, hal ini perlu diperbaiki dengan mempersiapkan alat main yang bervariasi.

Pada pembahasan ketiga siklus III, hasil pengamatan sudah mencapai pada pencapaian yang ditetapkan, dengan nilai rata-rata

93,25%. Pencapaian kemampuan sosial emosional siswa berada pada kriteria berkembang sangat baik dan ini sesuai dengan harapan yang ingin dicapai. Kesuksesan dalam siklus ketiga ini karena guru dan siswa terbiasa dengan metode bermain peran. Pendekatan yang dilakukan guru tepat sehingga siswa sudah dapat berbaur bersama teman dalam aktivitas bermain peran, serta alat main yang bervariasi dan sesuai dengan tema mengakibatkan siswa lebih aktif dalam kegiatan bermain peran sehingga meningkatkan kemampuan sosial emosional mereka. Hal ini mempunyai kesamaan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nur Anisyah, M.Pd.I., dengan judul penelitian yaitu Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Main Peran Dalam Pengembangan Kecerdasan Interpersonal dan Kecerdasan Linguistik Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak Al-Mutmainah Kota Jambi. Dari aspek metodologi penelitian, penulis tersebut menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan jenis penelitian digolongkan kepada penelitian lapangan (field research). Pada penelitian ini menyimpulkan bahwa, perencanaan pembelajaran sentra main peran dalam pengembangan kecerdasan interpersonal dan kecerdasan linguistik anak taman kanak-kanak Al-muthmainnah sudah dilakukan oleh guru meskipun belum terealisasi dengan baik karena berbagai faktor, karena kekurangan alat permainan dan alat edukatif, dan lain-lain. Kekurangan yang dituliskan pada penelitian tersebut dijadikan sebagai salah satu bahan masukan dalam melaksanakan penelitian ini, sehingga dapat meminimalisir kekurangan pada saat pelaksanaan penelitian.

4. SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang sudah dilakukan peneliti, dapat disimpulkan bahwa aktivitas pada sentra bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional siswa kelompok A TK. Angeline Bogor. Dari hasil penelitian dan pembahasan yang sudah dilaksanakan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut (1) Aktivitas bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A, TK. Angeline Bogor. Siswa dapat menunjukkan kemampuannya dalam mengenal kondisi emosinya, merespon lingkungan dan percaya diri. Rata-rata pencapaian siswa dalam kemampuan sosial emosional mencapai 93,25%, skor ini melampaui ketentuan yang diharapkan tercapai yaitu 90%.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Arief. Z. A, 2011, Metodologi Penelitian Pendidikan. Perspektif Paradigma Baru dalam Penelitian Pendidikan. Bogor: Graha Widya Sakti.
- Arikunto. S, dkk. 2014., Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Iskandar, 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta Selatan: GP Press Group.

Suyadi, 2010. Psikologi Belajar PAUD, Yogyakarta: Bintang Pustaka Abadi.