

**PENERAPAN METODE BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN
KETRAMPILAN BERSOSIALISASI ANAK USIA DINI DI RA
MATHLAHUL HUDA 02 ARGOSUKO KEDEN PONCOKUSUMO**

SKRIPSI

Oleh:

**Ni'matul Izza
NIM. 15160027**



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

Januari, 2020

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETRAMPILAN BERSOSIALISASI ANAK USIA DINI DI RA
MATHLAHUL HUDA 02 ARGOSUKO KEDEN PONCOKUSUMO**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam
Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi Salah Satu
Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Strata Satu Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh:

Ni'matul Izza
NIM. 15160027



**JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
Januari 2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

**PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETRAMPILAN BERSOSIALISASI ANAK USIA DINI DI RA
MATHLAHUL HUDA ARGOSUKO PONCOKUSUMO**

SKRIPSI

Oleh:

Ni'matul Izza

NIM. 15160027

Telah Disetujui oleh

Pada tanggal 19 Desember 2019

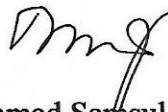
Oleh Dosen Pembimbing



Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A
NIP. 197107012006042001

Mengetahui,

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Dr. Muhammad Samsul Ulum, MA
NIP. 197208062000031001

HALAMAN PENGESAHAN

**PENERAPAN MOTODE BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETRAMPILAN
BERSOSIALISASI ANAK USIA DINI DI RA MATHLAHUL HUDA ARGOSUKO KEDEN
PONCOKUSUMO**

SKRIPSI

dipersiapkan dan disusun oleh:

Ni'matul Izza (15160027)

telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 19 Desember 2019 dan dinyatakan

LULUS

serta diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar strata satu Sarjana Pendidikan Islam Anak Usia Dini (S.Pd)

Panitia Ujian

Ketua Sidang
Akhdad Mukhlis, S.Psi, MA
NIP. 197850201 503103 1003

Sekretaris Sidang
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 200604 2001

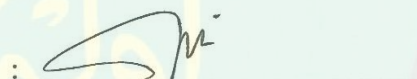
Pembimbing
Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, MA
NIP. 19710701 20060 4 2001

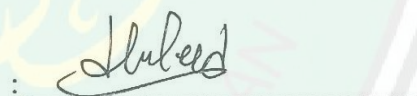
Penguji Utama
Dr. H. Miftahul Huda, M.Ag
NIP. 19731002 200003 1 002

Tanda Tangan

: 

: 

: 

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang



Dr. H. Agus Maimun, M. Pd
NIP. 196508171998031003

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Puji syukur Alhamdulillahirobbil'alamin saya panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala limpahan rahmat, nikmat dan karunianya serta syafaat Rasulullah SAW saya persembahkan karya ini untuk orang-orang tersayang yang selalu mendampingi perjuanganku dalam menyelesaikan skripsi ini.



HALAMAN MOTO

ياد الجلال والاکارام

Artinya: “Wahai dzat yang memilki keagungan dan kemuliaan.” (HR. Trimidzi, no 3525, shahih).¹



¹Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya* (Bandung: Syamil Al-Qur'an)

Dr. Alfiana Yuli Efiyanti M.A

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Universita Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi Ni'matul Izza

Malang, 12 Desember 2019

Lamp. : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat,

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Malang

Di

Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Sesudah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa, maupun teknik penulisan, dan setelah membaca skripsi mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Ni'matul Izza

NIM : 15160027

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Skripsi : Penerapan Metode Bermain Peran pada Peningkatan Keterampilan Bersosialisasi Anak Usia Dini Di RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo

Maka selaku pembimbing, kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Pembimbing,


Dr. Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

NIP. 197107012006042001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan pada suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya, juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar rujukan.

Malang, Januari 2019

Yang membuat pernyataan



Ni'matul Izza

NIM 15160027

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah-Nya sehingga sehingga penulisan skripsi dengan berjudul Penerapan Metode Bermain Peran Pada Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi Anak Usia Dini Di RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo Kabupaten Malang dapat terselesaikan dengan baik. Shalawat serta salam tetap yang tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang menjunjung nilai-nilai harkat dan martabat menuju insan peradaban.

Penulisan dan penyusunan skripsi ini dimaksudkan untuk keseluruhan kegiatan perkuliahan di kampus UIN Malang sebagai bentuk pertanggung jawaban penulis menjadi mahasiswa di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang serta untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar strata satu sarjana pendidikan di UIN Malang.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa keterbatasan kemampuan dan kurangnya pengalaman, banyaknya hambatan dan kesulitan senantiasa penulis temui dalam penyusunan skripsi ini. Dengan terselesaikannya skripsi ini, tidak lupa penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang memberikan bimbingan, arahan dan petunjuk dalam penyusunan skripsi ini, dengan segala kerendahan hati, penulis ucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan kesempatan kepada Penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Bapak Dr. H Agus Maimun, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang memberikan izin dalam melaksanakan Penelitian
3. Bapak Dr. Muhammad Samsul Ulum, M.A selaku ketua jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini yang juga memberikan izin dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Alfiana Yuli Efiyanti, MA selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu serta memberikan pengarahan sehingga skripsi ini dapat tersusun.
5. Seluruh Bapak/ibu dosen Universitas Islam Negri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, Khususnya Bapak/Ibu Dosen Fakultas ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama menempuh studi di kampus ini.
6. Selaku kepala RA Mathlahul huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
7. Seluruh pengajar di RA Mathlahul Huda Argosuko Keden Poncokusumo yang telah memberikan bantuan dalam kelancaran penelitian. Terima kasih banyak semoga Allah membalas kebaikan kalian semua
8. Ayah Mardi dan Ibu Nur yang telah memberikan semangat dan doa disetiap waktu, semoga Allah SWT membalas doa kalian berdua.
9. Partnerku mas ulum yang selalu membantu dan menghabiskan waktu bersama tiada hentinya ku ucapkan syukur dan terima kasih dan juga tidak terlupakan jasa jasa mu.
10. Teman-teman yang selalu ada disaat kesulitan vivi, hinun, teteh, yang turut membantu dalam mengerjakan skripsi ini dan teman teman yang lain yang selalu memberikan dukungan penuh yang tidak bisa kusebutkan satu persatu. Semoga jasa-jasa mu dibalas oleh Allah SWT berkali-kali lipat.
11. Teman-teman seperjuangan. Mahasiswa Pendidikan Islam Anak Usia Dini 2015 yang telah berjuang bersama selama empat tahun, canda, tawa dan kenangan indah akan selalu bersemayam dihati kalian luar biasa

Malang, 12 Desember 2019

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	Z	ق	=	Q
ب	=	B	س	=	S	ك	=	K
ت	=	T	ش	=	Sy	ل	=	L
ث	=	Ts	ص	=	Sh	م	=	M
ج	=	J	ض	=	dl	ن	=	N
ح	=	<u>H</u>	ط	=	th	و	=	W
خ	=	Kh	ظ	=	zh	ه	=	H
د	=	D	ع	=	‘	ء	=	,
ذ	=	Dz	غ	=	gh	ي	=	Y
ر	=	R	ف	=	f			

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = û

C. Vokal Diphthong

أو = Aw

أي = Ay

أُو = Ū

إي = Î

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Originalitas Penelitian	7
Tabel 1.2	tabel data dan sumber data	36
Tabel 1.3	Tabel wawancara	38



DAFTAR BAGAN

Bagan 2.11 Kerangka Berfikir	31
------------------------------------	----



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Pedoman Wawancara
Lampiran 2 : Pedoman Observasi
Lampiran 3 : Dokumentasi Pembelajaran
Lampiran 4 : Struktur Organisasi
Lampiran 5 : visi dan Misi Sekolah
Lampiran 6 : Biodata Mahasiswa



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMBUT	
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN NOTA DINAS PEMBIMBING	vi
SURAT PERNYATAAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
DAFTAR ISI	xiv
ABSTRAK INDONESIA	xvii
ABSTRAK INGGRIS	xviii
ABSTRAK ARAB	xix

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat Penelitian	4
E. Originalitas Penelitian	10
F. Definisi Istilah	11
G. Istilah.....	12

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori	15
1. Metode Bermain Peran	15
a. Pengertian Metode Bermain Peran	15
b. Langkah-langkah Metode Bermain Peran	17
c. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran	17
2. Keterampilan Bersosialisasi	19
a. Pengertian Keterampilan Bersosialisasi	22
b. Peningkatan Keterampilan Bersosialisasi	22
c. Faktor penghambat Perkembangan Keterampilan Bersosialisasi	26
d. Faktor yang mempengaruhi kerampilan Bersosialisasi	27
B. Kerangka Berpikir	28

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	31
B. Kehadiran Peneliti	32
C. Lokasi penelitian	32
D. Data dan Sumber Data	33
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Analisis Data	38
G. Pengecekan Keabsahan Data.....	41

H. Prosedur Penelitian.....	42
BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN	
A. Latar Belakang Objek Penelitian	44
B. Paparan Data	45
1. langkah penerapan metode bermain peran	45
2. Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi Melalui Metode Bermain Peran.....	47
BAB V PEMBAHASAN	
A. Langkah guru dalam penerapan metode bermain peran	51
B. Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi anak di sekolah	55
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60
DAFTAR RUJUKAN	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

ABSTRAK

Ni'matul Izza. 2019. *Penerapan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Peningkatan Keterampilan Bersosialisasi Anak Usia Dini di RA MAHLAHUL HUDA PONCOKUSUMO*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim Malang. Dosen Pembimbing: Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengenai penerapan metode bermain peran sebagai upaya peningkatan keterampilan bersosialisasi anak usia dini di RA MATHLAHUL HUDA dipilih karena menurut wawancara dengan pihak guru RA tersebut telah melaksanakan penerapan Metode Bermain peran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Subjek dalam penelitian ini adalah kepala sekolah, guru, orang tua dan anak. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, Wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini adalah peneliti sendiri dibantu dengan menggunakan pedoman observasi, pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi . data yang telah dianalisis dengan model pembelajaran langsung. Analisis keabsahan data dilakukan dengan triangulasi dan teknik.

Hasil penelitian ini menunjukkan: 1) langkah-langkah penerapan metode bermain peran a) Guru memilih sebuah tema yang akan di mainkan. b) Guru mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain peran. c) Guru membuat naskah atau jalan cerita yang akan di mainkan. d) Guru mengumpulkan anak untuk di beri pengarahan atau tata cara dalam bermain peran. e) Guru membagikan tugas peserta didik apa yang nanti akan dimainkan dalam drama . f) Guru hanya mengawasi atau sesekali boleh terlibat dalam permainan tersebut. g) Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam cerita untuk peserta didik. 2) keterampilan belajar siswa meningkat dengan penerapan metode bermain peran yang di terapkan oleh guru kelas dari lokasi penelitian. Nilai-nilai sosial dalam diri anak sudah nampak terlihat. Dengan demikian Metode bermain peran dapat digunakan sebagai upaya meningkatkan keterampilan bersosialisasi Anak Usia Dini.

Kata kunci : Metode Bermain Peran, Paud, Keterampilan Bersosialisasi

ABSTRACT

Ni'matul Izza. 2019. *Implementation of Role Play Method as an Effort to Improve Early Childhood Social Skills in RA MATHLAHUL HUDA 02 Malang*. Thesis, Islamic Pre-Elementary School Teacher Education Department, Faculty of Tarbiya and Teaching Science, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Advisor: Alfiana Yuli Efiyanti, M.A

This Research aims to describe about the role play method as an effort to improve the early childhood social skills in RA MATHLAHUL HUDA 02 Malang. RA MATHLAHUL HUDA 02 Malang is chosen because according to the interview with the RA teachers, it implemented the role play method.

This research used a qualitative approach with the type of case study research. The research subjects were principal, teachers, parents and students. Data collection methods used observation, interviews and documentations. The research instrument was the researcher herself assisted by using observation guidelines, interview guidelines and documentation guidelines. Data has been analyzed with the direct learning model. Analysis of the data validity was carried out by triangulation and techniques.

This research shows that: 1) the steps of implementation of the role play method are a) the teacher chooses a theme to be played, b) the teacher prepares a tool that will be used by students to play the role play, c) the teacher makes a script or storyline that will be played, d) the teacher gathers the students to be given direction or procedures for the role play, e) the teacher shares what students' assignments will be played in the drama, f) the teacher only supervises or may occasionally be involved in this game, g) the teacher holds a discussion to review the values and messages contained in the story for students. 2) Students' learning skills increase with the implementation of the role play method applied by the teacher of the class from the research location. Social values in students are already visible. Thus the role play method can be used as an effort to improve early childhood social skills.

Keywords: *Role Play Method, Early Childhood Education, Social Skills*

ملخص البحث

نعمة العزة. 2019. تطبيق أسلوب لعب الأدوار كمحاولة في ترقية مهارة التعامل لدى الأطفال في روضة الأطفال ريستو 2 مالانج. البحث الجامعي، قسم التربية الإسلامية للأطفال، كلية علوم التربية والتعليم بجامعة مةلانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج. المشرف: ألفيانا يولي إفيانتي، الماجستير.

الكلمات الرئيسية: أسلوب لعب الأدوار، روضة الأطفال، مهارة التعامل.

يهدف هذا البحث إلى معرفة تطبيق أسلوب لعب الأدوار كمحاولة في ترقية مهارة التعامل لدى الأطفال في روضة الأطفال ريستو 2 مالانج. تم اختيار هذه المدرسة لأنها وفقا لمقابلة قامت بها الباحثة مع معلميها، حيث أنهم نفذوا أسلوب لعب الأدوار.

وقد استخدم هذا البحث منهج البحث الكيفي بنوع دراسة الحالة. وكان موضوع هذا البحث هو مدير روضة الأطفال، المعلمون، أولياء الأمور والأطفال. تم جمع البيانات من خلال الملاحظة والمقابلة والوثائق. تكون الباحثة هي أداة البحث بمساعدة استخدام مبادئ توجيهية للملاحظة و المقابلة و الوثائق. البيانات التي تم تحليلها بواسطة نموذج التعلم المباشر. وتم تحليل صحة البيانات عن طريق التثليث والطريقة.

وأظهرت نتائج هذا البحث ما يلي: 1) خطوات تطبيق أسلوب لعب الأدوار هيأ) اختار المعلم موضوعا سيتم تنفيذه. ب) أعد المعلم الأدوات التي سيستخدمونها للعبة الأدوار. ج) صمم المعلم نصا أو سلسلة قصصية سيلعبونها. د) قام المعلم بجمع الأطفال لتوجيههم عند لعب الأدوار. هـ) وزع المعلم عمل الطلبة مما سيتم لعبه في دراما. و) راقب المعلم أو شارك أحيانا في اللعبة. ز) أجرى المعلم المناقشات لاستعراض القيم والرسائل الواردة في القصة للطلبة. 2) تمت ترقية مهارة التعلم لدى الطلبة بتطبيق أسلوب لعب الأدوار الذي طبقه المعلم في موقع البحث. والقيم الإجتماعية في الأطفال واضحة. وبالتالي يمكن استخدام أسلوب لعب الأدوار كمحاولة في ترقية مهارة التعامل لدى الأطفال.

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Meningkatkan ketrampilan bersosialisasi anak, dapat digali dengan pembelajaran yang dilakukan oleh guru, pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui sesuatu kegiatan yang berorientasi bermain. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran permainan yang lebih menarik bagi anak usia dini untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasinya. Dengan bermain sambil belajar anak akan merasa lebih nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada di dalam diri dan ingatannya. Bermain dalam tatanan sekolah dapat di gambarkan sebagai suatu rangkaian kesatuan yang berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan. Kemampuan bersosialisasi pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai metode diantaranya, metode bercerita, metode tanya jawab, metode karya wisata, dan metode bermain peran.

Bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, anak berusaha menyelidiki dan mendapatkan pengalaman sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan disekitarnya. Bermain merupakan bagian terbesar dalam kehidupan anak-anak untuk

dapat belajar mengenal dan mengembangkan ketrampilan sosial dan fisik, mengatasi situasi dalam kondisi yang terjadi konflik.²

Sosiodrama atau bermain peran adalah bermain peran yang ditunjukkan untuk menentukan alternatif pemecahan sosial. Manusia sebagai makhluk sosial, manusia harus dapat bersosialisasi dan berkomunikasi dengan individu lain dalam rangka menjalin interaksi sosial dengan sesama manusia.³ Metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan cara menirukan tingkah laku dari situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran atau sandiawar dalam hal menirukan masalah-masalah sosial.

Penelitian lain mengemukakan bermain peran merupakan cara atau penguasaan bahan-bahan pelajaran mengenai pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan dan penghayatan imajinasi tersebut dilakukan oleh siswa dengan memerankan sebagai tokoh hidup atau mati. Metode ini banyak melibatkan siswa dan membuat mereka senang belajar. Metode pembelajaran ini juga memiliki nilai tambah yaitu dapat menjamin partisipasi seluruh siswa dan memberi kesempatan seluruh siswa dalam bekerja sama hingga berhasil, sehingga akan menimbulkan kesan.⁴ Dengan ini penulis tertarik untuk melakukan penelitian ini untuk membuktikan bahwa apakah metode bermain peran ini dapat meningkatkan ketrampilan bersosialisasi

²Anwar dan Ahmad, *Sosial Emosional Sosiodrama* (Bandung:pustaka setia,2007) hlm 11

³Sudjono, *Bermain Peran* (Surabaya: Sinar Baru, 2009)

⁴ Andi Prastowo, *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*, (yogyakarta: Diva Press, 2013), hal 94

Proses sosialisasi diperlukan untuk mengembangkan sikap atau tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial perlu diajarkan pada anak sedini mungkin, terlebih untuk anak-anak yang memulai memasuki jenjang pendidikan prasekolah, baik itu taman kanak-kanak maupun playgroup. Hal ini dilakukan supaya anak tidak tumbuh menjadi individu antisocial yaitu individu yang mengetahui harapan kelompok sosial, tetapi dengan sengaja melawan hal tersebut. Akhirnya individu antisocial ini ditolak atau dikucilkan oleh kelompok sosial. Perkembangan sosial anak merupakan hasil belajar, bukan hanya sekedar kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Kegiatan bermain menjadikan fungsi sosial anak semakin berkembang.⁵

Peneliti melakukan Pra observasi sebelum melakukan penelitian untuk mendapatkan informasi sementara untuk data awal penelitian. Penelitian melakukan wawancara dengan guru kelas A RA Mathlahul Huda Argosuko Keden, terkait dengan sosialisasi anak disekolah, untuk hasil belajar seperti yang dikatakan informan yaitu guru RA, karena memang anak-anak lebih cenderung individual atau masih enggan berteman dengan yang lain atau biasanya anak-anak berkelompok dua sampai tiga anak, jadi sulit untuk berbaur dengan teman sebaya. Tetapi itu semua ada upaya guru untuk membangkitkan sosialisasi siswa yaitu diselingi dengan bermain yang mengasyikan antar teman atau belajar bersama yang melibatkan kerja sama.

⁵Seto, Mulyadi, *Bermain dan kreatifitas Pengembangan kegiatan Bermain* (jakrta, papan sinar sinanti, 2004) hlm 87

Oleh karena itu perlu dilakukan suatu penelitian terkait dengan penerapan metode bermainperan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak usia dini disekolah tersebut. Maka peneliti ini memfokuskan peneliti yang berjudul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Ketrampilan Bersosialisasi Anak Usia Dini Di RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo”.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas maka dapat dikemukakan rumusan masalah penelitian ini adalah Bagaimana Penerapan metode bermain peran di kelompok A RA Mathlahul Huda 2 Poncokusumo

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mendiskripsikan Penerapan metode bermain peran RA Mathlahul Huda 02 dalam meningkatkan sosialisasi anak usia dini.
2. Untuk mengetahui peningkatan ketrampilan bersosialisasi anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penelitian yang dilaksanakan ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

Sebagai pijakan atau referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan Penerapan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi Anak Usia Dini di RA Mathalhul Huda 02

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai pilihan untuk menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan ketrampilan bersosialisasi Anak Usia Dini

b. Bagi Peneliti Lanjut

Sebagai dasar acuan dalam melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan penerapan menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan ketrampilan bersosialisasi Anak Usia Dini

E. Originalitas Penelitian

Bagian ini menyajikan perbedaan dan persamaan dalam bidang kajian yang diteliti antara peneliti dengan peniliti-peneliti terdahulu. Peneliti terdahulu menjadi salah satu acuan peneliti dalam melakukan penelitian sehingga peniliti memperbanyak teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian, yang dilakukan. Dari peneliti terdahulu, peneliti tidak

menemukan penelitian dengan judul yang sama seperti judul penelitian peneliti. Namun peneliti mengangkat beberapa penelitian sebagai referensi dalam bahan kajian pada penelitian peneliti. Berikut merupakan penelitian yang terdahulu berupa beberapa jurnal skripsi yang terkait dalam penelitian yang dilakukan peneliti. Adapun penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Binti Rohmatul Hidayah, dengan judul Pengembangan Kemampuan sosial melalui kegiatan Bermain Peran (Role Playing) pada anak Usia dini di sekolah TK Kusuma Mulia Sumber Bendo Pare Kediri. Hasil menunjukkan bahwa melalui kegiatan bermain peran ini, perkembangan kemampuan sosial anak dalam bersosialisasi dengan teman, guru dan lingkungan sekolah di lembaga ini sudah sepenuhnya terwujud sesuai dengan harapan, banyak diantaranya anak yang sudah mulai beradaptasi dengan lingkungan sekolah, mau bermain bersama teman, mau bergantian dengan teman, dan bisa menyesuaikan diri dengan peraturan yang berlaku.⁶
2. Ika Nafisatur Rochaniah, dengan judul Keefektifan Metode bermain peran Dalam Pembelajaran Ketrampilan Bercerita. Hasil menunjukkan bahwa metode bermain peran ini mampu membuat siswa menjadi lebih aktif dalam berbicara misalnya dengan kegiatan bercerita bersama dengan teman dan juga

⁶Binti rohmatul Hidayah, “*Pengembangan Kemampuan sosial melalui kegiatan Bermain Peran (Role Playing) pada anak Usia dini di sekolah TK Kusuma Mulia Sumber Bendo Pare Kediri*”.

sharing dengan gurunya, tentang apa yang mereka telah mainkan (drama) anak menjadi tidak canggung dan mulai terbiasa dengan kegiatan apa yang mereka mau ceritakan.⁷

3. Ning Tyas Adi wibowo, dengan Judul Pengaruh metode bermain peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak GuGus VII Kecamatan Buleleng, hasil menunjukkan bahwa pembelajaran metode bermain peran ini perkembangan sosial emosional anak sudah mulai berjalan aktif dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran, selain itu anak sudah mulai terbiasa untuk melatih dan meningkatkan rasasaling tolong menolong dan tidak canggung lagi dengan teman sebayanya.⁸

Tabel 1.1
Originalitas Penelitian

No	Nama peneliti	Persamaan	Perbedaan
1.	Binti Rohma, dengan judul Pengembangan Kemampuan sosial melalui kegiatan Bermain Peran (<i>Role Playyng</i>) pada anak Usia dini di sekolah TK Kusuma Mulia Sumber Bendo Pare Kediri	Membahas tentang metode bermain peran dan sosialisasi	Pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti sekarang adalah Penerapan Metode Bermain Peran Pada Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi AUD, sedangkan peneliti terdahulu membahas

⁷Ika Nafisatur Rochaniyah, “ *Kefektifan Metode Bermain peran dalam pembelajaran Kerampilan Berceita*”, skripsi UNY 2016.

⁸Ning Tyas, *Kecamatan Buleleng*”, skripsi, *Pengaruh metode bermain peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak GuGus VII Kecamatan*, Fakultas ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia, 2017.

No	Nama peneliti	Persamaan	Perbedaan
			tentang kemampuan sosialisasi melalui kegiatan Bermain Peran
2.	Ika Nafisatur Rochaniah, dengan judul Keefektifan Metode bermain peran Dalam Pembelajaran Ketrampilan Bercerita	Membahas tentang Metode bermain peran	Pembelajaran yang akan diteliti oleh peneliti sekarang adalah Penerapan Metode Bermain Peran Pada Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi AUD, sedangkan peneliti terdahulu membahas tentang Kefektifan Metode Bermain Peran Dalam pembelajaran Ketrampilan Bercerita
3.	Ning Tyas Adi wibowo, dengan Judul Pengaruh metode bermain peran terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak GuGus VII Kecamatan Buleleng	Membahas tentang metode bermain peran dan sosialisasi	Peneliti terdahulu membahas tentang perlakuan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional dalam anak kelompok B sedangkan peneliti sekarang membahas tentang Penerapan Metode Bermain Peran Pada Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi

F. Definisi Istilah

1. Bermain peran

Bermain Peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap,

tingkah laku dan nilai dengan kegiatan secara berkelompok dalam mengambil bagian peran yang menyenangkan baik menggunakan alat ataupun tanpa alat.

2. Ketrampilan Sosialisasi

Sosialisasi adalah Proses Penanaman atau kebiasaan atau nilai dan aturan dari satu generasi ke generasi lainya dalam sebuah kelompok atau masyarakat. Sosialisasi disebut juga dengan peranan, dimana dalam proses sosialisasi diajarkan peran-peran yang harus dijalankan oleh individu.

3. Paud

Paud adalah suatu upaya pembinaan yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan anak sejak lahir sampai dengan berusia 6 tahun baik formal maupun non formal untuk mengasah bakat dan kemampuan yang dimiliki oleh anak sesuai dengan tahap perkembangannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

1. Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode berasal dari Bahasa Yunani “*Methodos*” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai.⁹

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang di susun tercapai secara optimal.¹⁰ Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar.¹¹ Penggunaan metode pembelajaran terkait dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan yaitu: bahasa, kognitif, kreativitas, emosional dan sosial.¹² Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang telah dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran siswa yang sesuai dengan yang diharapkan

Pengertian peran dapat didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan yang unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain. Peran yang dimainkan

⁹Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2000), hlm.581

¹⁰Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2008), hlm.90

¹¹Moejono Hasibah, *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2012), hlm.3

¹²Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Ditaman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)

individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Sedangkan menurut, Moeslichtoen bermain peran adalah daya khayal yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, dan binatang tertentu yang dunia nyata tidak dilakukan.¹³

Pembelajaran anak usia dini pada tahap awal lebih dominan kegiatan individu dari pada kegiatan kelompok, akan tetapi kegiatan kelompok kecil dan klasikal juga penting untuk memperkenalkan pada anak. Dengan berinteraksi dengan anak yang lain, anak mulai mengenal adanya pola pikir dan keinginan dari anak lainnya. Hal itu membuat egosintrismenya semakin berkurang, mengembangkan rasa empati dan kerja sama, anak pada umumnya dapat bermain secara kooperatif (*cooperative play*)¹⁴. Ketika anak bermain dengan anak lain, maka permainan berubah berubah menjadi permainan sosiodrama.

Manfaat bermain peran didukung dengan pengamatan yang baik. Menurut Rubin penampakan dari perkembangan ketrampilan dan kognitif dapat terlihat dalam bermain peran/fantasi. Bermain peran juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi emosional, sosial.¹⁵ Menurut Gilstrap dan Martin, bermain peran adalah memerankan kaakter/ tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian masa kini yang penting atau situasi imajinatif.

¹³Moeslichatoen,.. , (jakarta: Renika Cipta, 2004), hal.38

¹⁴Slamet Suyanto. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayt Publishing, 2015)

¹⁵Dian Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010),hlm. 115

Menurut Nugraha, anak senang bermain “khayalan” berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Main peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain.¹⁶ Sedangkan teori lain juga menjelaskan proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana bagi anak untuk menggali perasaannya, memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara.¹⁷

Berdasarkan teori tersebut maka bermain peran adalah sejenis permainan yang ada aturan, tujuan, alur serta melibatkan unsur kebersamaan, karena membutuhkan banyak anggota sehingga membantu anak, untuk mengembangkan ketrampilan sosialnya. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang baru atau orang lain dengan menghayati tokoh apa yang diperankan sesuai dengan karakter dan motivasi yang dibentuk oleh tokoh yang telah ditentukan.

Bermain, Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan

¹⁶Nugraha A,). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*,2006. jakarta. UT

¹⁷Uno hamzah. 2008. *Model pembelajaran*, Bumi aksara

pada hasil akhir, fleksibel, aktif dan positif.¹⁸ hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan diri sendiri. oleh karena itu, bermain itu menyenangkan dan dilakukan dengan cara-cara yang menyenangkan bagi pemainnya. Di dalam bermain, anak tidak berpikir tentang hasil akhir karena proses lebih penting dari pada tujuan akhir. Bermain juga bersifat fleksibel, karena anaknya dapat membuat kombinasi baru atau bertindak dalam cara-cara baru yang berbeda sebelumnya. Bermain bukanlah aktivitas yang kaku. bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa kerana menikmati apa yang mereka lakukan. Dengan demikian, bermain adalah kegiatan yang menyenangkan, bersifat pribadi, berorientasi proses, bersifat fleksibel, dan berefek positif. Bermain juga dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan demi kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar.

Berdasarkan cara bermainnya, jenis permainan pada anak usia dini dapat di bagi menjadi dua jenis macam permainan yaitu :

a. Permainan aktif

Bermain aktif dapat diartikan sebagai kegiatan yang banyak melibatkan aktivitas tubuh, pemain dalam permainan ini

¹⁸ Smith, peter K And Pallegriani, Antony, " Learning Through Play", Minesta: Goldsmish, Universitas of London, United kingdom Universitas of Minnesota, USA

membutuhkan energi yang besar. Dalam melakukan permainan aktif biasanya anak akan melibatkan dua jenis, motorik yaitu motorik kasar dan motorik halus. Misalnya bermain bebas dan spontan yaitu anak dapat melakukan segala hal yang diinginkan melalui aktifitas fisik, tidak ada aturan-aturan dalam permainan tersebut, bermain drama, bermain musik, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, permainan olahraga, permainan dengan blok, permainan dalam melukis menempel atau menggambar.

Berkaitan dengan bentuk-bentuk permainan, ada terdapat tiga bentuk permainan yang dimainkan anak bagi usia dini, yaitu :

- a. Permainan gerakan, anak-anak bermain bersama teman-temannya melakukan kerja sama dengan beraneka ragam gerak dan olah tubuh.
- b. Permainan memberi bentuk, kegiatan memberi bentuk pada fase permulaan berupa kegiatan destruktif seperti meremas-remas, merusak, mencabik-cabik, mempreteli dan lain-lain. Makin lama anak-anak dapat memberikan bentuk yang lebih konstruktif pada macam-macam materi yang disediakan
- c. Permainan ilusi, pada jenis permainan ini unsur fantasi memegang peranan penting, misalnya sebuah sapu di fantasikan sebagai kuda tunggangan, bermain dokter-dokteran

dan lain-lain. Melalui permainan ini anak menggunakan fantasi mereka untuk mewujudkan kreasinya.¹⁹

b. Langkah-langkah Metode Bermain peran

Kegiatan pembelajaran hendaknya dipersiapkan terlebih dahulu. Agar bermain peran dapat berjalan dengan tujuan yang diharapkan, guru harus memperhatikan langkah-langkah dalam bermain peran.

Menurut Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya: a.) pendidik mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan. b.) pendidik membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain. c.) pendidik memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama. d.) pendidik membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain. e.) pendidik sudah menyiapkan alat sebelum bermain. f.) anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan. g.) pendidik hanya mengawasi mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak, guru dapat membantu pendidik tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.²⁰

langkah-langkah dalam pelaksanaan kegiatan bermain peran sebagai berikut: a.) Anak-anak diminta untuk menentukan judul/tema

¹⁹ Kartono, (1995) *Psikologi Anak* (psikologi Perkembangan). Bandung : CV Mandar Maju

²⁰Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (jakarta: PT Indeks, 2010),h. 82

yang ingin dimainkan. b.)Setelah judul/tema disepakati kemudian guru meminta kesediaan seseorang untuk menjadi sutradara. c.)Sutradara kemudian membuat skenario drama. Skenario yang dibuat tidak harus ditulis tetapi dapat juga berupa, penjelasan sesuai alur cerita yang akan dimainkan. d.)Jika semua peserta sudah paham akan skenario drama, maka di bagi pemeran tokoh-tokoh dalam drama. e.)Guru membantu sutradara agar anak yang ditunjuk untuk memerankan seorang tokoh dalam drama mau ikut berperan (tidak malu-malu). f.)Jika semua sudah siap maka drama bisa dimulai. g.)Ketika drama selesai fasilitator memberikan pesan moral yang terkandung dalam isi drama.²¹

Dari langkah-langkah diatas maka akan memudahkan guru mengajar jalanya kegiatan bermain peran. Dengan memperhatikan dalam bermain peran diatas, jelas bahwa dapat meningkatkan ketrampilan bersosialisasi, Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan ketrampilan bersosialisasi.

Setelah permainan hendaknya guru memberikan kesan dan pesan dalam permainan tersebut, dengan memberikan butir-butir pijakan pengalaman setelah bermain peran :

²¹Arifin Yudhi aryani, *Pendamping Kegiatan Anak* (Yogyakarta: perpustakaan nasional, 2014),hlm, 88.

- a. Mendukung anak untuk mengingat kembali permainan bermainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
- b. Memberikan waktu membereskan sebagai pengalaman belajar positif, melalui pengelompokkan, urutan dan pengolahan lingkungan main peran secara tepat.²²

c. Kelebihan dan kekurangan Metode bermain peran

Dalam setiap pembelajaran dengan berbagai metode pasti mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing-masing. Maka dari itu seorang pengajar hendaknya mempunyai cara atau strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Adapun kelebihan metode bermain peran yaitu :

- a. Anak akan lebih melatih dirinya untuk memahami dan mengingat isi dalam cerita yang di mainkan. sebagai pemaian harus menghayati dan memahami isi dalam cerita secara keseluruhan sehingga daya ingatan anak akan lebih tajam.
- b. Anak akan terlatih untuk berkreaitif dan berinisiatif. Pada saat bermaian peran, para anggota lainnya memperhatikan sesuai isi tema.
- c. Bakat yang pada anak dapat di gali sehingga akan memungkinkan munculnya seni-seni drama dari sekolah
- d. Kerja sama anggota kelompok dapat di bina dengan sebaik-baiknya

²²Luluk Asmawanti, *Pengelolaan Kegiatan Pengembangan Anak Usia Dini*, (jakarta : Universitas terbuka, 2008), hlm.10-12

- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesama teman sebayanya
- f. Bahasa lisan yang terdapat pada diri anak akan menjadi lebih baik agar mudah dipahami oleh orang lain.²³

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- a. Sebagaimana besar anak yang tidak ikut bermain peran bersama teman-temannya, mereka menjadi kurang aktif dalam bermain.
- b. Banyak memakan waktu, baik waktu dalam persiapan bermain peran maupun dalam pelaksanaan permainan metode tersebut.
- c. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika tempat bermain sempit maka para pemain kurang leluasa dalam memainkannya.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara, para pemain dan penonton yang kadang ada yang bertepuk tangan, bersorak dan sebagainya.

Teori lain juga menyebutkan beberapa kelemahan metode bermain peran yaitu:

- a. Situasi sosial yang diciptakan dalam suatu lakon tertentu, tetap hanya merupakan situasi yang memiliki kekurangan kualitas emosional dengan situasi sebenarnya.

²³Aswan zain djamarah dan syaiful bahri. *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rienika Cipta, 2016), hlm. 89-90.

- b. Sukar untuk memilih anak-anak yang betul-betul berwatak cemerlang untuk memecahkan sebuah masalah.
- c. Perbedaan kebiasaan, dan kehidupan dalam masyarakat akan mempersulit pengaplikasian metode ini.
- d. kadang-kadang anak tidak mau memerankan sesuai tema dikarenakan malu dsb.
- e. Metode ini memerlukan waktu yang cukup panjang.
- f. Kalau guru kurang bijaksana dalam pembelajaran tujuan yang dicapai kurang memuaskan.
- g. Memerlukan tempat yang cukup luas, jika sempit para pemain kurang bebas dalam bermain.²⁴

Metode *role playing* tentunya memiliki kelebihan dan kelemahan. Hal ini harusnya dimengerti oleh guru tentunya hal dalam pembelajaran metode bermain peran.

2. Pengertian Ketrampilan Bersosialisasi

a. Pengertian keterampilan Bersosialisasi

Ketrampilan sosial adalah suatu perilaku yang terbentuk adanya proses belajar. Beberapa anak mempelajari ketrampilan secara otomatis berdasarkan observasi atau tidaknya respon positif dari orang lain. Ketrampilan social sering kali menjadi unsur penentu keberhasilan anak dilingkungan sekitarnya sehari-hari. Bagi sebagian besar profesional orang

²⁴Jazeri Binti Maumanah, *Pembelajaran Akidah Ahlaq* (Bandung. PT. Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 180.

tua, maupun guru mengajarkan ketrampilan social sama pentingnya dengan mengajarkan menulis dan berhitung.

ketrampilan bersosialisasi merupakan proses belajar yang dialami seseorang untuk memperoleh pengetahuan ketrampilan, nilai-nilai dan norma agar individu tersebut agar ia dapat berpartisipasi sebagai anggota dalam kelompok masyarakatnya.²⁵

Dari pernyataan diatas dapat disimpulkan bagaimana seseorang di dalam proses belajar, memahami, menanamkan didalam dirinya untuk memperoleh pengetahuan ketrampilan, nilai-nilai dan norma-norma agar individu tersebut dapat diterima serta berperan aktif didalam kelompok masyarakat.

Ketrampilan-ketrampilan sosial tersebut merupakan sejumlah sikap yang meliputi : 1) kemampuan berkomunikasi, 2) menjalin hubungan dengan orang lain, 3) menghargai diri sendiri dan orang lain, 4) mendengarkan pendapat atau orang lain, 5) memberi atau menerima umpan balik (*feedback*), 6) memberi atau menerima kritik, 7) bertindak sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku.²⁶

Dari beberapa batasan yang dikemukakan ini, dapat disimpulkan bahwa ketrampilan sosial adalah ketrampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar dan bertujuan

²⁵Ihrom Bunga Rampi *sosiologi keluarga*(jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 2004)hlm. 30

²⁶Syamsul Bahri Thalib, *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif* (Yogyakarta : kencana Media group, 2010), hal 159

untuk mendapatkan hadiah atau penguat dalam hubungan interpersonal yang dilakukan.

Peningkatan perilaku sosial cenderung paling nyolok pada masa kanak-kanak awal. Hal ini disebabkan oleh pengalaman sosial yang semakin bertambah pada anak usia dini dalam mempengaruhi tingkat penerimaan dari kelompok teman sebaya. Akan tetapi ada bentuk perilaku yang tidak sosial dan antisosial sejauh mana peningkatan sosial kan tergantung pada tiga hal, pertama seberapa kuat anak untuk diterima secara sosial oleh lingkungannya, kedua pengetahuan mereka cara berperilaku, ketiga kemampuan intelektual yang semakin berkembang dengan pemahaman antara perilaku mereka dengan penerimaan sosial.

Ketrampilan sosial menurut Mu'tadzin, Zainun adalah kemampuan atau kecakapan yang dimiliki seseorang untuk menyesuaikan diri dan berinteraksi dengan lingkungannya yang meliputi kemampuan berkomunikasi, menjalin hubungan dengan orang lain, menghargai diri sendiri dan orang lain, memberi dan menerima kritik yang diberikan orang lain.²⁷ Ketrampilan sosial merupakan kemampuan mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan dan norma yang berlaku

Teori tersebut dapat disimpulkan Ketrampilan sosial merupakan kemampuan dalam berkomunikasi satu individu dengan individu yang

²⁷Mu'tadin, *Ketrampilan Sosial Remaja*, Yogyakarta. (Andi Offset 2006)

lainya. Seperti kemampuan dalam mengambil tanggung jawab, dalam bekerja menjadi kreatif dan berusaha untuk mendapat kualitas dalam bekerja. Ketrampilan sosial yang cukup erat kaitanya dengan berbagai kemampuan lainya seperti menjalin kerjasama dalam kelompok, berinteraksi dengan sebayanya, bergabung dengan kelompok, menjalin pertemanan baru, menangani konflik. Kurangnya ketrampilan sosial akan berdampak pada rendahnya sosialisasi siswa.²⁸

b. Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi

Manusia dilahirkan dalam keadaan tidak bersifat Sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain. Ketrampilan sosial anak diperoleh dari berbagai orang disekitarnya lingkunganya. Adanya interaksi dengan anak sejak usia enam bulan, disaat itu mereka mulai mampu mengenali manusia lain, yang ada disekitarnya terutama keluarga. Anak mulai mampu mengerti arti senyum dan perilaku sosial lainya.

Ketrampilan bersosialisasi cukup erat kaitanya dengan berbagai kemampuan lainya seperti menjalin kerja sama dalam kelompok, berinteraksi dengan sebayanya, bergabung dalam kelompok, menjalin pertemanan baru, menangani konflik dan belajar berkerja sama. Kurangnya keterampilan sosial akan berdampak pada diri anak yaitu cenderung kesepian dan menampakkan self-esteem yang rendah.²⁹

²⁸Muijis, D. dan Reynolds, D, 2008, *Effective Teaching*. Yogyakarta : Pustaka Belajar

Metode bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, make believe, fantais, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir dan berfikir secara objektif.³⁰

Menurut smilansky setelah mempelajari tentang inisiatif mandiri anak dalam kegiatan sosiodrama, menyimpulkan bermain sosiodrama tiga area penting pada diri anak, yang merupakan bagian-bagian penting tidak hanya bermain tetapi juga permainan atau stimulasi sekolah dan permainan stimulasi kehidupan ketiga aspek itu yaitu, perkembangan kreativitas, perkembangan intelektual, bahasa dan ketrampilan sosial.

Dalam area drama anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun ketrampilan social dan mengkespresikan diri dengan kreatif.³¹ Dari beberapa pendapat diatas menyimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran teradapat adanya sosial yang berpengaruh pada diri anak dan dapat mengembangkan berbagai aspek yang sangat penting bagi perkembangan salah satunya meningkatkan kemampuan dalam bersosialisasi anak usia dini.

ketrampilan sosial secara umum mempertahankan hubungan yang baik dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan

³⁰Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (jakarta: prenada media group, 2014), hal 130

³¹Winda Gunarti DKK, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (jakarta : Universitas Terbuka, 2010),hlm.10.11

bisa beradaptasi dengan lingkungan dengan lingkungan sosial. Pendapat diatas disimpulkan ketrampilan sosial merupakan kemampuan berkomunikasi, bekerja-sama, berpartisipasi berbagi dan beradaptasi (bentuk simpati, empati dapat memecahkan masalah serta disiplin sesuai dengan peraturan dan norma yang berlaku).Penerimaan teman-teman sebayanya dan penguasaan kelas yang baik dan memberikan individu untuk menguasai secara efektif dan bisa diadaptasi dengan lingkungan sosial.

Metode bermain peran yang sering digunakan dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam hubungan social dengan orang-orang dilingkungan keluarga, sekolah maupun masyarakat, dalam melaksanakanya, siswa-siswa diberi berbagai peran tertentu dan melaksanakan peran tersebut serta mendiskusikanya.³² Memerankan tokoh atau benda-benda atau disekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yangdilaksanakan, dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial.³³

Dari ketiga pendapat pakar diatas dapat penulis simpulkan bahwa peningkatan ketrampilan bersosialisasi melalui bermain peran bisa dijadikan bahan bantu bagi anak yang kurang dalam pertemanan atau individual, tanpa disadari anak secara pelan mulai berdiskusi atau

³²Anayanti Rahmawati, *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini* , (Jakarta: Prenada Media, Group, 2014), hal. 208

³³Gede Purnajati DKK, *Implementasi Mengajr Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa*, Kumara sari, Kubutambahan 2014.

mengenal lawanya melalui bermain peran yang mana metode bermain peran berkesinambungan dengan ketrampilan sosialisasi anak usia dini.

Kurangnya ketrampilan bersosialisasi menyebabkan kesulitan perilaku disekolah seperti, kenakalan, tidak perhatian, penolakan rekan kesulitan emosional, bulliyng. Ketrampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya, hal ini bermanfaat dalam halnya kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga atau lingkungan sekitarnya.³⁴ Mengingat ketrampilan bersosialisasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sebaiknya ketrampilan sosial ditanamkan pada anak sedini mungkin.

Proses bersosialisasi pada hakikatnya adalah mempertahankan hubungan yang baik dengan orang lain. Penerimaan teman-teman sebayanya, penguasaan ruang kelas dan memberikan individu untuk mengatasi secara efektif dan bisa beradaptasi dengan lingkungan dengan lingkungan sosial adalah kaitannya dengan pembelajaran kegiatan belajar mengajar bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik. Suasana di dalam kelas membutuhkan kegiatan pembelajaran yang memberikan makna pengalaman belajar. Pengalaman belajar yang bermakna akan tercipta dengan adanya proses pembelajaran yang tepat. Hal ini dapat diwujudkan dengan melalui metode pembelajaran yang tepat dan sesuai. Di dalam memilih suatu metode pembelajaran dibutuhkan suatu

³⁴Yusuf, S. *Psikologi Perkembangan Anak dan remaja* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009).

pertimbangan seperti keadaan anak, materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Pemilihan metode pembelajaran ketrampilan bersosialisasi yang tepat akan memudahkan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Suasana kelas akan tampak kebersamaanya dan menjadi lebih harmonis. Pemilihan metode bermain peran dalam pembelajaran ketrampilan bersosialisasi, karena metode ini menurut guru lebih aktif selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Konsep pembelajaran ketrampilan bersosialisasi dengan metode bermain peran adalah memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk memainkan peran dengan skenario yang telah di rencanakan sebelumnya.

Penerapan metode bermain peran dalam pembelajaran ketrampilan bersosialisasi memberikan kemudahan bagi anak untuk bekerja sama dengan teman-temannya. Siswa terlibat langsung dalam proses pembelajaran serta berperan aktif sesuai dengan peran yang mereka mainkan, melalui peran yang ia mainkan siswa akan termotivasi untuk menumbuhkan imajinasi yang kreatif pada saat memerankan suatu tokoh.

c. Faktor Penghambat Perkembangan Ketrampilan Sosial

Faktor yang dapat penghambat perkembangan sosial yaitu : a.) Kurangnya bersosialisasi, penyebab orang tua dan keluarga tidak cukup waktu dalam berkomunikasi dan sikap orang tua yang terlalu protektif terhadap anak. b). Motivasi diri rendah, hal tersebut di anak cenderung menarik diri dari lingkungan disebabkan karena mereka tidak mendapat

kepuasan dan anak-anak mendapat ejekan atau bullying .

c.) Ketergantungan yang berlebihan, anak yang selalu bergantung pada orang tua atau teman terdekatnya akan terhambat perkembangan sosialnya. d.) Adaptasi diri rendah, anak tidak akan memiliki motivasi untuk menyesuaikan diri dan teman tidak akan tahu apa yang dia harapkan. e.) Prasangka, anak yang berprasangka akan lebih jauh dari toleran dan korban anak yang berperasangka menjadi agresif dan menganggap bahwa lingkungan sosialnya tidak bersahabat.

d. Faktor Yang Mempengaruhi Ketrampilan Bersosialisasi

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi ketrampilan sosial anak, yaitu: a.) Keluarga, selama dalam masa pra sekolah, keluarga merupakan hal yang terpenting. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap aspek perkembangan anak. Termasuk juga dalam perkembangannya, orang tua merupakan figur utama dalam anak-anak berperilaku. Oleh karena itu hendaknya orang tua dapat memberikan pola asuh yang baik dan bijak sehingga membantu anak untuk mencapai perkembangannya, b.) Pengaruh teman sebaya, menurut Havinghurst teman sebaya merupakan kumpulan orang-orang yang kurang lebih berusia sama dan bertindak bersama-sama dalam hal apapun. Teman sebaya menjadi orang-orang yang penting dalam sosialisasi anak karena interaksi antar teman membuat anak mengerti hubungan sosial yang lebih hanya sekedar dari keluarga. Melalui pengaruh teman sebaya ini anak dapat belajar menyesuaikan diri dengan

tuntunan sosialnya. c.) Sekolah menjadi hal yang berpengaruh dalam perkembangan sosial anak karena salah satu fungsi sekolah adalah untuk anak usia dini dalam mengembangkan kemampuan sosialisasi agar anak dapat menyesuaikan diri dan lingkungan sekitarnya. d.) Status sosial ekonomi, dalam kehidupan sosial ekonomi banyak yang terjadi di kalangan masyarakat. Perilaku anak akan berpengaruh pada kondisi normal yang telah ditanamkan oleh keluarganya. Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak di pengaruhi oleh tiga faktor yaitu keluarga, masyarakat dan sekolah.

3. Kerangka Berpikir

Ketrampilan sosial setiap anak berbeda-beda, dari segi keluarga dan lingkungan tempat tinggal yang berbeda. Ketrampilan sosial adalah suatu kecakapan/kemahiran dalam bergaul atau berteman dengan orang lain. Ketrampilan sosial bagi anak perlu di stimulasi sejak dini agar anak dapat diterima berteman dilingkungan bermainnya. Stimulasi yang muda diterima dan dilakukan anak usia dini adalah hal yang biasa dilakukan setiap harinya oleh anak-anak dan dapat dilakukan sambil bermain. Ketrampilan sosial yang diambil dalam penelitian ini adalah salah satu kegiatan bermain yang meningkatkan ketrampilan sosial adalah bermain peran. Kegiatan pembelajaran bermain peran dapat digunakan dalam model pembelajaran sentra dan area.

kegiatan yang terfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga serta kegiatan

dilingkungannya. Anak-anak dapat berimajinasi seolah-olah apa yang diperankan sesuai dengan kehidupan nyata. Pelaksanaan metode bermain peran dapat membantu meningkatkan kemampuan sosial anak karena pembelajaran metode bermain peran membutuhkan kerja sama yang utuh.³⁵

Dalam area drama anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktekkan kemampuan berbahasa, membangun ketrampilan bersosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.³⁶

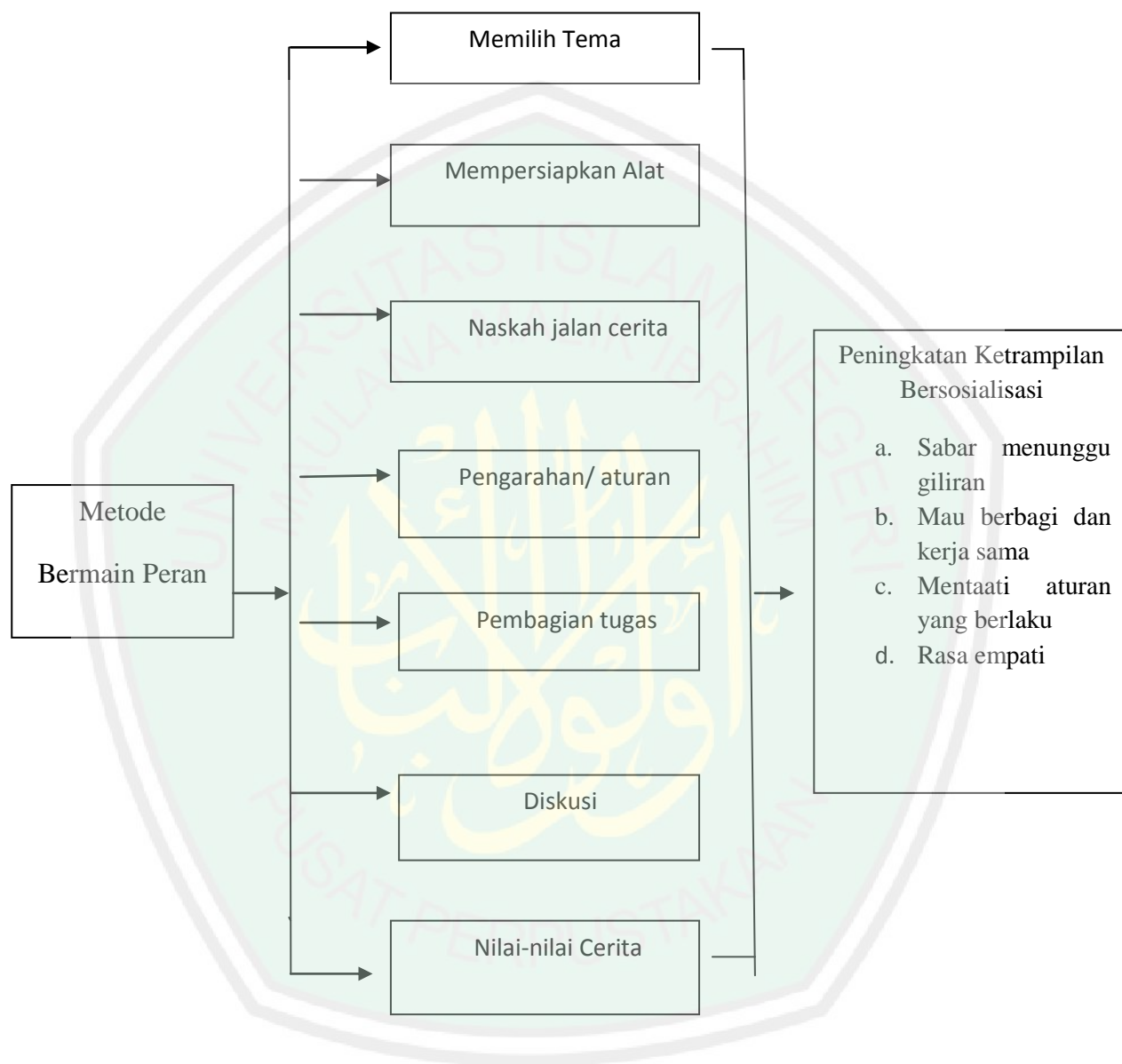
Dari beberapa pendapat di atas penulis menyimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran itu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan salah satunya perkembangan Sosialisasi anak usia dini.

Alur berfikir dalam penelitian ini dapat diperjelas dengan menggunakan gambar berikut:

³⁵Sujiono *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: PT Indeks 2010)

³⁶Winda Gunarti dkk, *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta : Universitas Terbuka, 2010), hlm, 10-11

Gambar 2.1
Kerangka Berfikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus merupakan penelitian lapangan (*feldt study*) yang dilakukan untuk mempelajari secara intensif tentang interaksi lapangan suatu unit penelitian misalnya: unit sosial atau unit pendidikan.³⁷ subjek penelitian dapat berupa individu, masyarakat atau institusi. Digunakan penelitian kualitatif karena menggambarkan penemuan lapangan yang alamiah dan apa adanya sesuai dengan kondisi lapangan. Jenis penelitian studi kasus karena penelitian dilakukan secara intensif, terinci dan mendalam suatu organisasi lembaga, peristiwa, aktivitas, program atau sekelompok individu, lingkungan kehidupannya dan bagaimana faktor-faktor ini berkaitan satu sama lain.³⁸ Penelitian menggunakan penelitian jenis studi kasus karena peneliti ingin melihat langsung kejadian yang benar-benar terjadi di lapangan tentang Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan ketrampilan bersosialisasi Anak usia dini di. Data yang terkumpul berupa hasil observasi, Wawancara, dan dokumentasi guru kelas dan anak-anak

³⁷Suyino, *Metode Penelitian Kualitatif Konsep, Prinsip dan operasionalnya* (Tulungagung: Akademika Pustaka, 2018), hal.90

³⁸Asep kurniawan, *Metodologi Penelitian pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018), hal. 31

B. Kehadiran Peneliti

Kehadiran peneliti dalam penelitian ini sebagai instrumen, sekaligus sebagai pengumpul data. Menurut Moleong kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif sekaligus merupakan perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data, penganalisis, penafsir data dan pada akhirnya menjadi pelopor hasil penelitian. Peran penelitian disini bekerja sama dengan guru kelas sehingga merupakan suatu kolaboratif antara peneliti dan guru, selain sebagai pengumpul data, peneliti juga bertugas sebagai pengamat aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dan sebagai pewawancara yang akan mewawancarai subyek penelitian.

Sebagaimana didefinisikan oleh Bogdan yang dikutip oleh Moleong, bahwa: Pengamatan berperan sebagai peneliti yang bercirikan interaksi sosial yang memakan waktu cukup lama antara peneliti dengan subjek dalam lingkungan subjek, dan selama itu data dalam bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis dan berlaku tanpa gangguan.

Berdasarkan pandangan diatas, maka pada dasarnya kehadiran peneliti sangatlah berperan penting. Peneliti merupakan instrumen pengumpulan data yang utama. Oleh karena itu, peneliti menempuh langkah-langkah sebagai berikut:

1. Sebelum melaksanakan penelitian, peneliti mendatangi sekolah RA Mathlahul Huda 02 untuk survey lapangan terlebih dahulu dan

- menjelaskan bahwa peneliti akan melakukan penelitian guna untuk memenuhi tugas akhir
2. Peneliti bertemu dengan kepala sekolah dan pendidik-pendidik lainnya untuk menjelaskan maksud kedatangan peneliti
 3. Mengadakan observasi lapangan dan memahami latar penelitian yang sebenarnya
 4. Membuat jadwal penelitian berdasarkan kesepakatan peneliti dengan subjek yang akan diteliti

C. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian berada di RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo kabupaten malang, dimana lokasi ini dekat dengann tempat tinggal peneliti dan mudah mendapatkan informasi dan tempatnya terjangkau.

Meskipun lokasi sekolah RA Mathlahul Huda berdekatan dengan sekolah-sekolah TK lainnya, akan tetapi muridnya lumayan banyak karna warga desa setempat.

D. Data dan Sumber Data

Dalam rangka pencarian data, terlebih dahulu yang harus ditentukan adalah sumber data “subjek dari mana data dapat diperoleh” peneliti³⁹. Sumber data merupakan bagian penting dari sebuah penelitian, karena ketepatan sumber data yang diperoleh.

³⁹Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2002), hlm. 107.

sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah *kata kata dan tindakan* selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Berkaitan dengan hal itu pada bagaian jenis datanya di bagi dalam kata-kata tindakan, sumber data tertulis, foto dan stastistic.

Berdasarkan pengertian tersebut, bahwa sumber data adalah peniliti akan mendapatkan dan menggali informasi yang diperlukan dalam penelitian. Adapun sumber data dala penelitian ini adalah:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang dikumpulkan, diolah dan disajikan oleh peneliti dari sumber data utama, yang dapat berupa kata-kata atau tindakan. Dalam hal ini yang akan menjadi sumber data primer utama adalah wali kelas B dan para staff serta murid-murid RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo.

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan sumber data pelengkap yang berfungsi melengkapi data-data yang diperlukan oleh data primer dan data sekunder. Yaitu dapat berupa buku-buku relevan dengan judul, makalah, arsip, dokumen pribadi. Sumber data dalam penelitian ini adalah semua data atauseorang yang memberikan informasi dan keterangan yang berkaitan dengan kebutuhan penelitian. Menurut Lofland sebgaimana yang dikutip oleh Moleong” sumber data dalam

penelitian kualitatif ialah kata-kata atau tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.⁴⁰

Data sekunder dalam penelitian ini dokumen foto kegiatan yang terkait, diharapkan dapat mendiskripsikan tentang Penerapan Metode Bermain Peran Upaya Meningkatkan Keterampilan Bersosialisasi Anak Usia

Tabel 2.1 Data dan Sumber Data

NO	DATA	SUMBER DATA	WAWANCARA
1	Strategi pembelajaran Penerapan Metode Bermain peran di RA Mathlahul Huda 02	Guru, Kepala Sekolah	Wawancara
2	Peningkatan ketrampilan bersosialisasi di RA Mathlahul Huda 02	Guru, Anak, Kepala Sekolah	Wawancara, observasi, dan Dokumentasi
3.	Pihak yang berperan dalam pelaksanaan pembelajaran metode bermain peran	Guru, Anak	Observasi
4.	Faktor pendukung dan penghambat dalam pelaksanaan pembelajaran Metode Bermaian peran	Guru, Kepala Sekolah	Wawancara, Obervasi
5.	Peningkatan bersosialisasi Siswa di rumah	Orang Tua	Wawancara

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada bagaian ini dikemukakan bahwa, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang utama yaitu: observasi, wawancara, dokumentasi.

Berikut ini dikemukakan teknik peneliti pengumpulan data yaitu:

⁴⁰Lexy J. Moleong Op Cit, Hlm. 112

1. Observasi (pengamatan)

Bentuk observasi yang penulis lakukan ialah observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan apa yang sumber data, ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam dan sampai mengetahui tingkat makna dari setiap perilaku yang tampak. Artinya posisi peneliti ikut terlibat dalam kegiatan-kegiatan pendidikan di RA Mathlahul Huda.

Proses pengamatan yang peneliti lakukan selama berada di RA Mthlahul Huda 02. Tersebut kemudian dicatat dan disusun secara sistematis. Observasi ditunjukkan pada guru dan anak didik, serta observasi ini ditunjukkan untuk mencari data tentang bagaimana Penerapan metode Bermain Peran Pada Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi Anak Usia Dini di RA Mathlahul Huda 02 Argosuko keden Poncokusumo.

2. Wawancara

Jenis wawancara yang digunakan peneliti yaitu wawancara yang termasuk kategori in-depth interview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas.⁴¹ Maksudnya peneliti dalam mengajukan pernyataan tidak terikat pada susunan pertanyaan tersebut, sehingga leluasa dan bebas dalam melakukan ekspresi dan improvisasi. Tujuan dari wawancara

⁴¹Sugiyono, *Op.Cit.* H.316

jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.

Kerangka pertanyaan hanya sebagai panduan wawancara dalam memudahkan dalam melakukan wawancara dengan pengolahan data dan informasi pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu peneliti melakukan wawancara terhadap sumber data yaitu

wawancara ini dilakukan untuk mencari data tentang bagaimana upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak usia dini melalui metode bermain peran di KB/BA Restu 2 Malang.

Tabel 3.1 Pedoman Wawancara

Sumber wawancara	Pertanyaan Wawancara
Kepala sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alasan dilaksanakan pembelajaran Metode Bermain Peran di RA Mathlahul Huda 02 2. Bagaimana Pelaksanaan ketrampilan Bersosialisasi yang selama ini di ajarkan oleh guru di RA mathlahul Huda 02 ? 3. Metode apa yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran di RA Mathlahul Huda 02 ? 4. Bagaimana guru menerapkan metode bermaian peran yang selama ini sudah dijalankanya?
Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang selama ini diajarkan di dalam kelas 2. Bagaimana keadaan bersosialisasi anak disekolah? 3. Apakah dengan metode bermain peran ini sosialisasi siswa dapat meningkat? 4. Unsur apa saja yang mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam ketrampilan bersosialisasi ?

Orang tua	1. Bagaimana perkembangan ketrampilan bersosialisasi anak di rumah dengan adanya pembelajaran metode bermain peran, di sekolah?
-----------	---

3. Dokumentasi

Salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan melihat dan menganalisis dokumen-dokumen yang ada. Dalam hal ini peneliti menggunakan dokumen berupa data mengenai visi misi dan hal yang berhubungan dengan dengan RA mathlahul Huda, peneliti juga menggunakan foto guna untuk mendokumentasikan dan pendukung sebagai hasil dalam penelitian , berupa gambar dalam proses pembelajaran.

F. Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan kemudian di analisis sehingga dapat diketahui mengenai pentingnya permainan metode bermain peran dalam mengembangkan sosialisasi anak usia dini di RA Mathalhul Huda 02. Dalam penelitian ini data di analisis dengan menggunakan deskriptif kualitaitaif guna memperkuat data maka dilengkapi dengan teori dari para ahli yang terkemuka dan dari hasil penelitian sendiri.

Analisis data adalah proses mengatur analisis data, mengorganisasikanya kedalam suatu pola kategori dan uraian dasar, definisi tersebut memberikan gambaran tentang betapa pentingnya

kedudukan analisis data dilihat dari segi tujuan peneliti. Prinsip pokok penelitian kualitatif adalah menemukan teori data.⁴²

Analisis data dengan model interaksi dari Miles dan Huberman dapat dideskripsikan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Data (*data Collection*)

Pengumpulan data merupakan bagian integral dari kegiatan analisis data, kegiatan pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan wawancara dan studi dokumentasi. Pada awal penelitian kualitatif umumnya melakukan studi pre-eliminatory yang berfungsi untuk pembuktian dan verifikasi fenomena yang diteliti benar adanya. Pada hasil dari aktivitas tersebut adalah data peneliti melakukan wawancara, membuat catatan lapangan dan peneliti berinteraksi dengan lingkungan sekitar. itu semua proses pengumpulan data yang hasilnya adalah data yang akan diolah.

2. Reduksi Data

Reduksi data diartikan sebagai pemilihan, pemusatan perhatian pada penyerderhanaan data transformasi data kasar yang tertulis di lapangan. Reduksi dilakukan sejak pengumpulan data dengan membuat ringkasan, menelusur tema, menulis memo dan membuat gugus-gugus dan sebagainya dengan maksud menyisihkan data/informasi yang tidak relevan. Hasil dari wawancara, hasil observasi, hasil studi dokumentasi di ubah menjadi bentuk verbatim wawancara.

⁴²Moeleong, Op. Cit, H.130

Hasil observasi dan temuan yang ada di lapangan di format menjadi tabel hasil observasi yang digunakan, dokumentasi diformat menjadi skrip analisis dokumen. Bahwa inti dari reduksi data merupakan mengubah data menjadi bentuk tulisan apapun formatnya.

Terkait dengan penerapan metode bermain peran pada peningkatan ketrampilan bersosialisasi, penelitian mengumpulkan data-data yang terkait dengan indikator peningkatan ketrampilan bersosialisasi yaitu:

- a. Sabar menunggu giliran
- b. Mau berbagi dengan teman
- c. Mentaati aturan yang berlaku
- d. Mau bekerja sama dengan teman
- e. Rasa empati

Adanya penerapan metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan ketrampilan bersosialisasi sebagai berikut:

- a. Guru memilih sebuah tema yang akan di mainkan
- b. Guru mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain peran Guru membuat naskah atau jalan cerita yang akan di mainkan
- c. Guru mengumpulkan anak untuk di beri pengarahan atau tata cara dalam bermain peran
- d. Guru membagikan tugas peserta didik apa yang nanti akan dimainkan dalam drama

- e. Guru hanya mengawasi atau sesekali boleh terlibat dalam permainan tersebut
- f. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam cerita untuk peserta didik.

3. Penyajian data

Penyajian data berbentuk gambar, kata-kata atau tabel. Tujuan sajian data ialah guna menggabungkan informasi sehingga bisa mendeskripsikan fakta yang ada. Penyajian data yang digunakan peneliti yaitu:

- a. Berbentuk gambar/foto permainan tradisional
- b. Berbentuk paparan data berbasis deskriptif metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan bersosialisasi.
- c. Tabel indikator peningkatan ketrampilan bersosialisasi.

4. Verifikasi dan penegasan kesimpulan.

Data yang telah dianalisis, dijelaskan dalam bentuk kata-kata untuk mendeskripsikan fakta yang ada dilapangan, pemaknaan untuk menjawab pertanyaan peneliti kemudian diambil intisari dari data tersebut. Kesimpulan dalam rangkaian analisis data kualitatif berisi tentang uraian dan seluruh sub kategori yang telah dibahas sebelumnya.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian ini, digunakan teknik Triangulasi adalah tehnik keabsahan data yang memanfaatkan

sesuatu yang lain diluar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu.⁴³

Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber lainya. Denzin membedakan empat macam triangulasi sebagai teknik pemeriksaan yang memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Demikian halnya dalam penelitian ini, secara tidak langsung peneliti akan menggunakan beberapa keabsahan data dengan menggunakan teknik pemeriksaan sebagai yang telah disebut diatas, untuk membuktikan kepastian data. Triangulasi dilakukan untuk memperkuat data, untuk membuat peneliti yakin terhadap kebenaran dan kelengkapan data. Triangulasi dapat dilakukan secara terus menerus sampai peneliti puas dengan datanya. Sampai yakin bahwa data itu valid.⁴⁴

Dalam pada penelitian ini peneliti akan mewancarai kepada orang tua dan pihak sekolah dan guru pengajar kelas, untuk melihat langsung proses pembelajaran yang dilakukan di RA Mathlahul Huda 02 agar data yang dikumpulkan bisa valid antara yang dibicarakan dengan yang dilakukan penelitian disekolah.

H. Prosedur Penelitian

Langkah-langkah yang dilakukan penelitian ini secara umum

a. Tahap Persiapan (pra lapangan)

Dalam tahap awal penelitian, peneliti akan menentukan lapangan dengan pengajuan judul proposal kejurusan, setelah itu peneliti

⁴³J. Moeleong, Op. Cit hal.324

⁴⁴Prof. Dr. Arizal , MA. *Metode Penelitian Kualitatif* (Jakarta : PT Rajagrafindo Persada 2014), hlm: 168.

konsultasi pada dosen pembimbing, melakukan kajian pustaka yang sesuai dengan isi dari penelitian, kemudian menyusun metodologi penelitian, peneliti membuat surat izin observasi dan penelitian.

b. Tahap Pelaksanaan (pekerjaan lapangan)

Setelah mendapatkan izin dari kepala sekolah peneliti akan mempersiapkan diri untuk memasuki sekolah tersebut yang akan mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya dalam pengumpulan data. Peneliti terlebih dahulu melakukan pendekatan dengan responden dengan berbagai aktivitas, agar peneliti di terima dengan baik dan lebih leluasa mendapatkan data yang diharapkan

c. Tahap pekerjaan lapangan dan tahap Penyelesaian

Jangka waktu peneliti harus disampaikan kepada pihak informan, berapa lama penelitian akan berlangsung. Tahap ini merupakan tahap akhir dari tahapan penelitian yang penulis lakukan di lapangan. Pada tahap ini, penulis akan membuat laporan tertulis yang berupa analisis dilapangan.

d. Pasca penelitian

Ujian pertanggung jawaban didepan dewan penguji dan pengadaan atau penyampaian laporan hasil penelitian kepada pihak yang berwenang.

BAB 1V

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Latar Belakang Objek Penelitian

1. Sejarah berdirinya RA Mathlahul Huda 02

RA Mathlahul huda Arosuko 02 berada di jl. argosuko Keden kecamatan poncokusumo kabupaten Malang berada di provinsi jawa timur. Yang terletak pada lintasan desa, Sekolah yang sudah terakreditasi B ini berdiri pada tahun 1997. Yang berstatus gedung waqaf/milik sendiri dengan kondisi gedung permanen, yang organisasi penyelenggara yaitu satu Yayasan dengan Mathlahul Huda.

Pada saat proses pembangunan seorang tokoh masyarakat yang bernama Bpk. Saeri (takmir masjid) beliau sangat berjasa karena beliau ini adalah orang yang bekerja keras membantu material, pikiran dan tenaga serta semangat yang luar biasa menggerakkan masyarakat sehingga dalam kurun waktu 3 bulan telah berdiri gedung RA Mathlahul Huda 02 tepatnya pada tanggal 13 juni 1997 tanah yang wakafkan telah resmi dengan telah dikeluarkanya Akta ikrar wakaf dari pihak yang berwenang dan pada tanggal 10 juni 1998 telah mendapatkan ijin operasional dari kementerian agama kabupaten Malang dengan NSRA 012350710254

B. Paparan Data

Kelas RA Mathlahul Huda dibagi menjadi dua kelas, yaitu kelas A delapan belas anak dan kelas B dua puluh anak, untuk kelas A di dampingi guru dua dan untuk kelas B di dampingi guru satu. kegiatan awal anak-anak sebelum melakukan proses belajar yaitu pembukaan dengan senam terlebih dahulu di halaman sekolah dengan di pandu ibu guru. Setelah kegiatan senam anak-anak melakukan sebuah permainan guna untuk melatih motorik anak, setelah itu anak-anak berbaris dengan rapi untuk salim kepada ibu guru kemudian masuk kedalam kelas secara teratur.

Didalam kelas sebelum pembelajaran dimulai anak-anak solat dhuha secara bersama-sama dengan imam yang bergantian oleh anak didik, dilanjut dengan membaca doa sebelum belajar dan ke kelasnya masing-masing untuk mengambil iqro dan mebacanya dengan dipandu oleh ibu guru. Pembelajaran dilakukan mulai dari pukul 07.00- 10.30 untuk kelas A pukul 07.00- 10.00 dan kelas B 07.00-10.30.

1. Langkah Penerapan Metode Bermain Peran

Penerapan metode bermain peran disusun dari tahap pengenalan hingga tahap evaluasi. Paparan data tentang penerapan metode bermain peran pada siswa RA Mathlahul Huda 02 terbagi menjadi tiga bagian yaitu: perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Proses pembelajaran dapat cukup menyenangkan bagi siswa, karena para guru begitu inovatif dan kreatif dalam pembelajaran di dalam kelas, sehingga

pembelajaran cukup bervariasi, guru dituntut agar anak bisa nyaman mungkin pada saat pembelajaran berlangsung.⁴⁵

Dalam upaya meningkatkan kualitas bersosialisasi anak usia dini, pihak sekolah membuat strategi atau perencanaan pembelajaran dengan semaksimal mungkin diantaranya dengan menggunakan metode yang beraneka ragam. Dan pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas A, anak-anak menggunakan metode kelompok dengan 4 densitas dan 1 pengaman, untuk proses pembelajaran⁴⁶

Metode pembelajaran yang digunakan ada beraneka ragam, demonstrasi, metode proyek, metode di luar kelas, atau metode bermain peran, dan metode ceramah. Metode ceramah merupakan anak-anak mendengar apa yang kita sampaikan, dalam pembelajaran ceramah anak-anak kebanyakan bosan dengan mendengarkan. Mungkin (bercerita) menyampaikan semaksimal mungkin dengan anak-anak, kalau kita menyampaikan sesuatu anak cenderung bercerita.⁴⁷

Begitu juga dalam penerapan metode bermain peran, guru mempunyai beberapa langkah peranan pembelajaran yaitu :

- a. guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan
- b. guru sudah mempersiapkan alat yang digunakan

⁴⁵ W.LI. 1a, hal 72

⁴⁶ W.AN.1a, hal 81

⁴⁷ W.AN.2a, hal 81

- c. guru membuat naskah atau jalan cerita yang akan dimainkan
- d. guru memberikan pengarahandan aturan dalam bermain peran
- e. guru memberikan tugas pada anak yang akan dimainkan,
- f. guru mengadakan diskusi dan terakhir
- g. nilai-nilai pesan yang terkandung dalam cerita⁴⁸

2. Peningkatan ketrampilan bersosialisasi Melalui metode Bermain peran

Hasil yang di capai dari suatu kegiatan, yakni berupa kesan-pesan yang berdampak pada perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari kegiatan dalam belajar.

Sosialisasi siswa-siswi di RA Mathlahul Huda 02 Argosuko Keden Poncokusumo Kabupaten Malang, khususnya dalam kelas A, menurut pengamatan penelitian hasilnya cukup baik. Ini terbukti dengan melihat anak-anak dalam bersosialisasi terhadap teman sebayanya. Sehingga dari sini dengan adanya metode bermain peran telah membuahkan hasil. Banyak sekali peningkatan penerapan metode bermain peran salah satunya aspek perkembangan sosial, siswa lebih tertarik dikarenakan menggunakan peralatan media yang digunakan.⁴⁹

Peningkatan sosialisasinya bisa dari sikap sosial (metode bermain peran) secara otomatis akan bersosilaisasi bagaimana dia bekerja sama bagaimana dia tidak marah-marah dengan teman,

⁴⁸W.AN.3c, hal 82

⁴⁹ W.LI.4a, hal 74

kepada siapa mereka bersosialisasi salah satunya kepada teman dan orang tua.⁵⁰

Sikap sosialisasi meningkat, karena mereka akan praktek langsung, mereka terjun langsung kepada, apa yang menjadi obyek, naik dari segi sosial, empati, dan sikap sosial emosional.⁵¹

Dalam Perencanaan pembelajaran yang pertama perencanaan membuat suatu kegiatan pembelajaran itu terencana rapi otomatis nanti akan berstruktur sehingga hasilnya kepada anak-anak lebih bisa maksimal, kemudian kalau dari sisi sosial unsur kerja sama, itu sangat penting.⁵² unsur yang tidak kalah penting adalah wali murid, wali murid merupakan peran yang sangat penting untuk meningkatkan itu, sehingga ada sinergi antara pembelajaran yang ada di sekolah dan di rumah itu klop.⁵³

Pada proses pembelajaran pastinya ada kendala salah satunya pada Metode metode bermain peran, ada beberapa kendala Kendalanya pada saat bermain peran misal kayak ada anak satu atau dua yang diam terus, tidak mau berbaur dan bersosialisasi, karena memang anak mempunyai karakter sendiri sendiri dia tidak bisa bersosialisasi dengan teman, hanya saja kita akan tetap melibatkan mereka.⁵⁴ Dapat disimpulkan bahwa siswa merasa senang dengan metode pembelajaran metode bermain peran,

⁵⁰ W.AN,4a,hal 85

⁵¹ W.AN.5a,hal 88

⁵² W.AN.6a, hal 89

⁵³ W.AN.6b, hal 89

⁵⁴ W.AN.7a,hal 91

sehingga mereka bisa bersosialisasi/berinteraksi dengan teman sebaya dengan baik.

Proses pelaksanaan metode bermain peran di dalam kelas membutuhkan kreativitas dan dorongan seluruh pendidik yang ada, khususnya guru kelas itu sendiri. Untuk itu Pelaksanaan metode bermain peran pada proses pembelajaran, itu sendiri yang terpenting adalah guru kelas. Tidak hanya sebagai pengajar namun juga sebagai penanggung jawab fasilitator dan mediator. Dengan menciptakan suasana belajar yang efektif, nyaman dan kondusif.⁵⁵

Berdasarkan dari keterangan diatas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ketrampilan bosialisasi dalam berinteraksi cukup meningkat dalam indikator pencapaian perkembangan sosialisasi anak, yang merupakan suatu penanda keberhasilan perkembangan anak pada usia tertentu. Dalam suatu pembelajaran diperlukan teknik ataupun metode-metode agar guru lebih mudah mengajar kepada anak didiknya. pendidikan dirumah juga sangat penting karena dirumah anak lebih banyak mendapatkan pengalaman, serta pendidikan dari sekelilingnya.

Namun juga bagian terpenting dalam suatu kesuksesan pembelajaran adalah guru dan anak-anak, suatu pembelajaran akan berjalan dengan sesuai yang diharapkan jika guru dan murid saling bekerja sama.

⁵⁵ W.Li,3a, hal 73

BAB V

PEMBAHASAN

Dalam suatu model pembelajaran, bermain peran berkaitan dengan pribadi dan sifat sosial. Dari dimensi model ini berusaha untuk membantu anak-anak untuk menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Melalui pembelajaran metode ini anak-anak diajak untuk bekerja sama dalam bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman sekelasnya.

Peran dapan didefinisikan sebagai suatu rangkaian perasaan ucapan dan tindakan sebagai suatu pola hubungan yang unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap dirinya dan orang lain. Bermain peran mampu membantu individu untuk meamahami dalam peranya sendiri dan peran yang akan dimainkan orang lain.

Pratiwi mengemukakan, bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia”, Bermain peran merupakan salah satu merupakan bentuk permainan aktif, dengan memainkan atribut benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih.⁵⁶

Bermain peran disebut juga dengan bermain pura-pura, drama, fantasi atau simbolik. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama-sama dengan teman sebayanya, dengan menggunakan alat benda sebagai permainan maupun tidak. Metode bermain peran sangat berpengaruh pada perkembangan sosial anak.

⁵⁶Tedjasaputra Mayke S, (2005), *Bermain Mainan dan Permainan*, jakarta: Grasindo, h.57

A. Langkah guru dalam menerapkan metode bermain peran

Dalam penelitian yang telah dilakukan, peneliti mengungkap langkah-langkah penerapan metode bermain peran untuk ketrampilan bersosialisasi. Sebelum pembelajaran metode bermain peran guru menyusun rancangan pembelajaran, yaitu mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. yang dilakukan di sekolah RA Mathlahul huda 02.

Dalam ketrampilan bersosialisasi perlu diajarkan pada anak sedini mungkin, terlebih untuk anak-anak yang memasuki jenjang prasekolah. Hal ini dilakukan supaya anak tidak tumbuh menjadi individual dan dapat bersosialisasi ataupun berkomunikasi dengan individual lain dalam rangka menjalin interaksi social dengan sesama teman sebaya. Dengan adanya metode bermain peran ini siswa-siswa dapat meningkatkan ketrampilan sosialisasinya.

Kedudukan metode dalam pembelajaran merupakan rencana, aturan-aturan dan langkah- langkah serta sarana yang akan di perankan . dan akan di mulai dari pembukaan sampai penutupan dalam proses pembelajaran di dalam kelas guna merealisasikan tujuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rancangan untuk pembelajaran dikelas di susun untuk menciptakan kondisi agar anak-anak dapat belajar penuh dengan semangat. Kondisi dapat diartikan sebagai pengalaman belajar yang disusun agar siswa mencapai tujuan. Demikian juga dalam membuat rancangan pembelajaran di dalam kelas. Karakteristik kemampuan siswa juga hal terpenting untuk guru dalam menetapkan kelompok belajar. Pemahaman kemampuan yang dimiliki siswa perlu

dipahami untuk menentukan bagaimana sebaiknya rancangan metode bermain peran dimulai.

Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah penerapan metode bermain peran dalam ketrampilan bersosialisasi yaitu :

Pertama dimulai dengan memilih sebuah tema yang akan dimainkan , disini guru memilihkan tema yang akan dimainkan anak dalam metode bermain peran. Upaya guru dalam menciptakan suatu system dalam pembelajaran adalah suatu keharusan dengan maksud agar tujuan dalam pembelajaran dilakukan secara optimal dan terperinci. Oleh karena itu guru dituntut untuk membuat atau menyusun rencana pembelajaran harian maupun mingguan. Dengan demikian guru di RA Mathlahul Huda sebelum melakukan kegiatan pembelajaran terlebih dahulu menyusun rencana pembelajaran.

Kedua mempersiapkan alat. Setelah pemilihan tema untuk anak-anak , guru mempersiapkan alat/ peralatan media yang akan digunakan dalam bermain peran. Hal ini dilakukan agar pada saat pembelajaran berlangsung (metode bermain peran) anak sudah siap untuk memakai atribut atau alat-alat yang digunakan pada masing-masing anak.

Ketiga naskah jalan cerita, guru sudah membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan oleh anak didik dengan alur cerita. Sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan naskah yang akan dimainkan dengan tujuan agar cerita yang dimainkan pada kegiatan tersebut dapat berjalan dengan tertib dan sesuai alur. Seperti pada observasi yang dilakukan guru sudah

menyiapkan naskah jalan cerita yang akan dimainkan dengan Tema Provesi dengan bermacam-macam media profesi yang digunakan.

Ke empat Guru mengumpulkan untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran, kelas dibuat dengan beberapa kelompok sesuai dengan peran yang akan di mainkan, setiap anggota kelompok mendapat peranya masing-masing. Dengan tujuan agar siswa mengetahui cara dan aturan dalam bermain peran sehingga dapat terlaksana dengan baik. Misalnya Anak sedang memainkan bermain peran profsesi dengan sub tema macam-macam pekerjaan. Guru mengumpulkan anak terlebih dahulu dengan memberikan perannya masing-masing ada yang menjadi penjual di pasar, ada yang menjadi pembeli dsb.

Kelima, Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan dalam cerita. Dalam hal peristiwa profesi, maka latar tempat ataupun alat-alat yang disediakan menyeruapai kondisi tersebut.

Ke Enam, Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali cerita, setelah permainan selesai. Siswa dan guru melakukan diskusi dan evaluasi terhadap penampilan dari setiap kelompok dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan permainan tersebut. misalnya dalam hal penjual dan pembeli harus saling jujur dengan membayar uang contoh lain profesi yaitu dokter-dokteran pesan moral yang diambil yaitu tolong menolong dan bertanggung jawab dalam setiap

pekerjaanya. Hal ini dapat mengembangkan hal-hal baru yang ada dalam dirinya.

Ke Tujuh, Nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik. Guru bercerita tentang nilai-nilai yang terkandung pada pesan moral yang dalam bermain peran ini, di akhir kegiatan permainan dengan tujuan anak akan mengingat kembali makna dari cerita yang ia perankan bersama teman-temannya.

Metode bermain peran diterapkan dalam pembelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam ketrampilan bersosialisasi anak usia dini. Penggunaan metode bermain peran didalam kelas lebih fleksibel dengan penambahan media-media yang mendukung jalannya metode pembelajaran metode bermain peran. Hal ini sesuai dengan pendapat Sumantri seperti yang dikutip oleh Mufarokah, bahwa fungsi penggunaan media yaitu memudahkan dalam pembelajaran dan meletakkan dasar-dasar yang kongkrit dan mengurangi pemahaman yang verbalisme.⁵⁷

Media pembelajar adalah media-media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu meliputi alat bantu guru dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (siswa). Sebagai penyajian dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu bisa mewakili guru penyajian informasi belajar kepada siswa. Jika program

⁵⁷Mufarokah, Strategi Belajar..., 102.

media itu di desain dan dikembangkan secara baik. Maka fungsi itu akan dapat diperankan oleh media meskipun tanpa keberadaan guru.⁵⁸

Menurut peneliti, pada saat menggunakan media pembelajaran guru harus memperhatikan prinsip penggunaan media metode bermain peran, yaitu ketersediaan waktu yang luang dalam pembelajarannya. Sehingga media tersebut benar-benar bermanfaat bagi murid RA Mathalhul Huda 02.

B. Peningkatan Ketrampilan Bersosialisasi Di RA Mathlahul Huda 02

Dalam penelitian ini, peneliti mengungkapkan peningkatan ketrampilan bersosialisasi anak usia dini. Berdasarkan pengamatan peneliti, penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan bersosialisasi. Hal ini dapat diketahui dari sikap bersosialisasi yang dilakukan siswa-siswi dalam kesehariannya dengan dokumentasi, observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti.

Ketrampilan bersosialisasi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk berintraksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian yang baik, kehidupan yang memuaskan dan dapat diterima dengan masyarakat.⁵⁹ Bersosialisasi tidak akan berjalan apabila seseorang tersebut tidak melakukan suatu kegiatan (diam) karean ketrampilan bersosialisasi harus bisa berinteraksi dengan sesama.

⁵⁸Nur kholis Ahmad, *pentignya media pembelajaran*, oktober 2013

⁵⁹Hermawanti , *ketrampilan bersosialisasi*,2013, hal 23

Dalam metode pembelajaran dalam interaksi yaitu sebagai proses interaksi atau proses yang saling berkaitan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang didalamnya ada interaksi antara pendidik dan peserta didik merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran. Unsur utama dalam penerapan metode pembelajaran adalah guru. Dimana guru dituntut merancang prosedur untuk melakukan interaksi dengan siswa, lingkungan belajar siswa dapat memberikan kesempatan siswa untuk terlibat siswa dalam pembelajaran. Dengan adanya pelaksanaan metode bermain peran ini seluruh siswa berperan aktif dalam pembelajaran.

Ketrampilan bersosialisasi merupakan sebuah kemampuan penyesuaian diri dengan orang lain, kemampuan mampu mengenal orang lain yang diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bersama dengan orang-orang disekitarnya. Paling utama proses bimbingan orang tua, saudara, teman sebaya atau dengan lingkungan sekitarnya. Orang tua berperan berperan penuh terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, norma-norma kehidupan bermasyarakat menjadi model dalam penerapannya di kehidupan sehari-hari

Selain dipengaruhi di lingkungan keluarga, ketrampilan bersosialisasi juga dipengaruhi oleh lingkungan teman. Anak memiliki potensi dalam kecerdasan sosial, maka anak akan mudah dalam bersosialisasi dengan lingkungan disekelilingnya, anak mampu menjalin persahabatan yang akrab dengan teman sebayanya, sanggup menempatkan diri dan menyesuaikan dengan lingkungan, dapat beradaptasi dengan lingkungan baru, dan memperoleh

simpati dari orang lain, seperti halnya siswa-siswa di RA mathlahul Huda 02 mereka berada disekolahan, memiliki banyak kesempatan bergaul dengan teman-tenmanya sehingga akan meningkatkan kematangan dalam ketrampilan bersosialisasinya.

Saat anak berada dilingkungan sekolah maka anak akan mulai berinteraksi dengan teman baru ataupun dengan gurunya. Pembelajaran di RA mathlahul Huda mengajak anak untuk belajar sambil bermain dalam meningkatkan perkembangan fisik, sosial-emosioanal, intelektual dan kemampuan berkomunikasi untuk mengungkapkan pendapatnya. Kematangan dalam bersosialisasi akan tumbuh pesat saat anak mempunyai kesempatan membangun suatu kelompok dengan teman sebayanya. Dengan begitu anak akan mendapatkan pembelajaran tentang hubungan sosial dengan orang lain, tentu anak akan mampu membangun interaksi dengan teman sebayanya.

Dari uraian diatas dapat digambarkan bahwa ketrampilan bersosialisasi pada siswa-siswi RA mathlahul Huda mudah dilakukan karena disana menerapkan belajar sambil bermain yang dilakukan dengan metode bermain peran yang mana anak mampu menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain, dengan menghidupkan kembali sebuah adegan bisa membantu dia menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantunya mengembangkan rasa empati.Selain itu, karena bermain peran lebih menyenangkan dilakukan bersama teman, salah satunya dengan Perkembangan ketrampilan bersosialisasi atara lain:

a. Dapat bekerja sama dengan teman

Dari pengamatan yang penulis lakukan anak mulai dapat bekerja sama dengan temannya, hal ini dapat terlihat ketika anak bermain peran pekerjaan sub tema macam-macam pekerjaan, anak-anak dapat memainkannya dengan tertib dan mampu berkerja sama dengan teman kelompoknya.

Dengan bekerja sama dengan teman penulis melihat anak mencoba berimajinasi missal dengan ingin menjadi dokter, perawat, pasien dll. Hal ini sejalan dengan Smilasky bahwa sanya ada 3 aspek dalam sosiodrama yaitu kreativitas, perkembangan inteleektual bahasa dan ketrampilan sosial, ketrampilan sosial terbangun dalam episode masyarakat, dimana anak harus bekerja sama dengan manusia lain dalam mencapai tujuan bersama.⁶⁰

b. Anak mampu berbagi dengan teman

Anak menunjukkan mau berbagi dengan teman sudah berkembang dengan baik hal tersebut sudah terlihat ketika anak bermain peran pekerjaan, anak tersebut bermain dengan teman secara berbagi dan tidak berebut satu sama lain.

c. Sabar menunggu giliran

Dalam bermain peran, pasti ada waktunya saat memainkan untuk bergantian. Dapat terlihat bahwa anak-anak juga mampu sabar dalam menunggu giliran, ini terlihat disaat yang lain maju untuk memainkan

⁶⁰Winda gunarti, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Universitas Terbuka, 2008) hlm.10.33

sebuah peran, anak yang lainnya asyik melihat untuk menyaksikan suatu peran, mereka antusias dan juga ingin segera maju kedalam dalam pentas.

d. Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan

Dari hasil peneliti yang dilakukan anak sudah terlihat mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan, misal dalam saat pembelajaran metode peran berlangsung anak-anak mampu mentaati peraturan secara teratur dengan tertib dan tidak gaduh saat pembelajaran metode bermain peran dilakukan. Contohnya ketika sebelum pembelajaran metode bermain peran guru melakukan tata tertib salah satunya dengan tidak gaduh saat permainan.

Berdasarkan penelitian penulis lakukan maka dapat diketahui bahwa penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan ketrampilan bersosialisasi meningkat sesuai dengan indikator ketrampilan. Bagian terpenting dalam kesuksesan pembelajaran adalah guru dan anak.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pada bab ini dipaparkan tentang kesimpulan yang ditarik dari hasil penemuan peneliti dengan penerapan metode bermain peran pada peningkatan ketrampilan bersosialisasi di RA Mathlahul Huda 02 argosuko keden poncokusumo, maka dapat disimpulkan sebagai berikut

1. Berdasarkan studi kasus yang telah dilakukan peneliti terkait dengan Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Ketrampilann Bersosialisasi di RA Mathalhul Huda 02 argosuko Keden Poncokusumo, maka dapat di simpulkan bahwa peningkatan ketrampilan bersosialisasi anak usia dini, sudah mulai berkembang. Namun pada penyampaian dilapangan langkah penerapan metode bermain peran di RA Mathlahul Huda belum sesuai dengan teori yang ada.
2. Yang dapat dilihat dari tingkat pencapaian ketrampilan sosialisasi anak yang meliputi: sabar menunggu giliran, mau berbagi, menunjukkan toleran, memahami aturan dan disiplin bersikap kooperatif dengan teman. Sedah terlaksana dengan baik dan dan dapat mengembangkan ketrampilan sosial anak.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan peneliti, maka terdapat beberapa saran yang dapat di ajukan sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah

Untuk mengaktifkan minat anak bersosialisasi dengan siswa perlu adanya dorongan, dari pihak lain-lain terutama guru, ketrampilan bersosialisasi dapat berjalan sesuai harapan jika adanya komunikasi yang baik.

2. Bagi Guru

Kepada guru khususnya guru RA mathlahul Huda 02, disarankan untuk membuat perencanaan pembelajaran yang akan di laksanakan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Perencanaan tersebut hendaknya disesuaikan dengan waktu dan fasilitas yang tersedia. Guru kelas disarankan untuk senantiasa menambah pengetahuan , kemampuan ketrampilan dalam penerapan metode ketrampilan bersosialisasi anak usia dini.

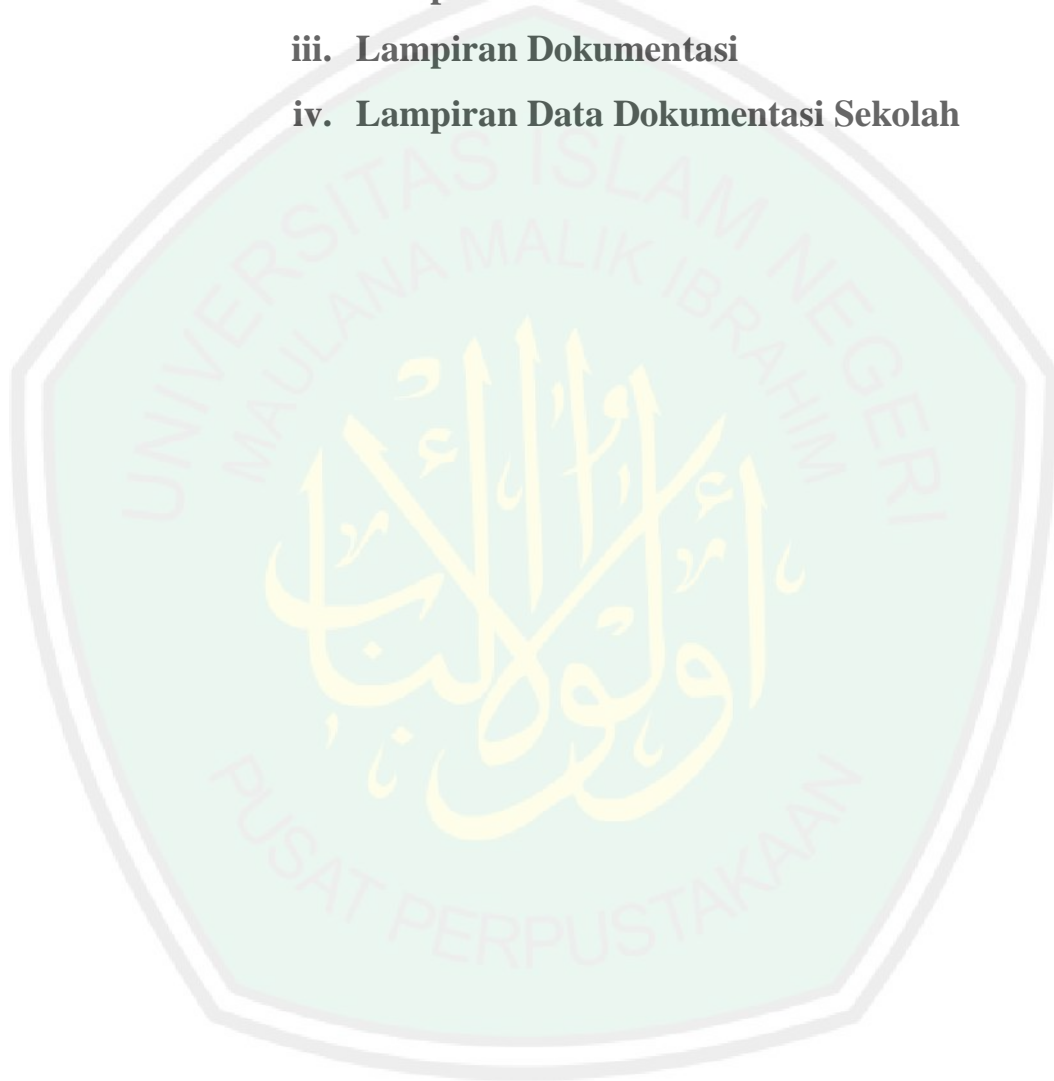
DAFTAR PUSTAKA

- Anayanti Rahmawati. 2014. *Metode Bermain Peran dan Alat Permainan Edukatif Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini* (Jakarta :Prenada Media, Group).
- Anwar dan Ahmad. 2007.*Sosial Emosional Sosiodrama* (Bandung: Pustaka setia).
- Aswan Zain Djamarah, Syaiful Bahri. 2016.*Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rienika Cipta).
- Burhan Bungin. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif pemahaman Filosofi dan Metodologis, Arah Penguasaan Model Aplikasi* (Jakarta : Raja Grafindo Persada).
- Cartledge,G. Milburn, J.1995. *Teaching Social Skills To Children and youth: Innovite approachers (3 ed). Boston : Ally and baccon*
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*(Jakarta: Balai Pustaka)
- Gede Purnajati DKK.2014. *Implementasi Mengajr Dengan Teknik Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa*, Kumara sari, Kubutambahan.
- Jazeri Binti Maumanah. 2011.*Pembelajaran akidah ahlaq* (Bandung : PT. Remaja Rosdakarya).
- Lexy.J. Moeleong, 2002*Metodologi Penelitian Kualitatif, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya,)*
- Muijis, D. dan Reynolds, D.*Effective Teaching*. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Mukhtar Latif Dkk, 2014 *Pendidikan Anak Usia Dini* (jakarta: prenada media group)
- Mufarokah, 2013, *Strategi Belajar*, (jakarta: Balai pustaka)
- Moejono Hasibah,2012 *Proses Belajar Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya)
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta:Hikayat Publishing
- Nugraha A, (2006). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, jakarta. UT

- Ramdhani, N. (1991). *Standardisasi Skala Tingkah Laku Sosial. Laporan Penelitian*. Yogyakarta : Fakultas Psikologi UGM
- Rachmi Maulana Putri, 2015, *Pentingnya pengembangan Sosial Emosional Pada Taman Kanak-kanak.*,
- Sari, Dini p. Daeng, *Metode Mengejar Di Taman Kanak-Kanak. Bagaian II*. Jakarta: departemen pendidikan kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi. Proyek Pendidikan Tenaga Akademi, 1996.
- S. Nasution, 2007. *Metode reserch (penelitian ilmiah)*, (jakarta: Bumi Aksara)
- Anwar dan Ahmad, . *Sosial Emosional Siodrama* (Bandung:pustaka setia)
- Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan: pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Alfabeta,)
- Suharsimii Arikunto, 2002. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek* (jakarta: PT. Rineka)
- Sutrisno Hadi, 2004. *metode research*, jilid 1, (yogyakarta : Andi opset)¹Seto, Mulyadi, *Bermain dan kreatifitas Pengembangan kegiatan Bermain* (jakrta, papan sinar sinanti)
- Tedjasaputra Mayke S, (2005), *Bermain Mainan dan Permainan*, jakarta: Grasindo
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, 2005 (SISDIKNAS No 20 Tahun 2003, Yogyakarta Dharma Bakti)
- Uno hamzah. 2008. *Model pembelajaran*, Bumi aksara
- Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, 2010. *Bermain kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (jakarta: PT Indeks)
- Winda Gunarti DKK, 2010. *Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (jakarta : Universitas Terbuka)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

- i. Lampiran Wawancara**
- ii. Lampiran Observasi**
- iii. Lampiran Dokumentasi**
- iv. Lampiran Data Dokumentasi Sekolah**



LAMPIRAN DATA WAWANCARA

VERBA TIM

WAWANCARA I

Nama/inisial	: Ibu Lilik
Sebagai	: Kepala Sekolah
Pekerjaan	: Guru
Usia	: 35 tahun
Jenis Kelamin	: perempuan
Hari/tanggal	: Rabu 9/9/2019
Waktu/Tempat	: 11-11.30 WIB / Ruang Kanto sekolah, partisipan 1
Tujuan	: penggalan data penelitian dari partisipan
Keterangan	: A (Peneliti), Par 1 (Partisipan 1 = LI)
Kode Wawancara	: Wawancara 1,9/9/2019

A : Assalamuakaikum bu, maaf mengganggu waktunya, menyambung lagi yang pertemuan kemaren bu, mau wawancara tentang penerapan metode bermain peran pada peningkatan ketrampilan bersosialisasi

Li : waalaikum salam, engge monggo mba

A : langsung saja nggeh bu, Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas yang selama ini diajarkan oleh guru

Li : Proses pembelajaran cukup menyenangkan bagi siswa, karena para guru begitu inovatif dan kreatif dalam pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran cukup bervariasi dan guru dituntut, bukan dituntut sih ya memang harus membuat anak nyaman mungkin di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, jadi tidak hanya sekedar mengajar abcd, tapi guru kan orang tua kedua disekolah kan mba, jadi pinter-pinter gurunya sih, hehehhe

A : Metode apa saja yang diajarkan, oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung

Li : Metode pembelajaran kan bermacam-macam mbak ya, ada ceramah, ada cerita, demonstrasi, kalau misal puncak tema kita ya, keluar kelas, kita jalan-jalan agar anak mengetahui alam sekitar, jadi tidak bosan gak terpaku pada tempat itu saja kan, kayak ada tambahan wawasan untuk anak mbak. Salah satunya metode bermain peran, yang kemarin dipraktek kan oleh anak-anak mbak, kan ada sistem penerapan metode bermain peran di kelas

A : bagaimana, guru menggunakan penerapan metode bermain peran di kelas

Li: emmmmm... Pelaksanaan metode bermain peran pada proses pembelajaran, itu sendiri yang terpenting adalah guru kelas. Tidak hanya sebagai pengajar namun juga sebagai fasilitator dan mediator. Guru jugakan sebagai orang tua kedua di sekolah, selain itu juga guru kelas bertanggung jawab penuh dalam setiap pembelajaran. Bagaimana menciptakan suasana belajar yang efektif, nyaman, kondusif yang harus dilakukan oleh guru dengan baik.”

A : apa ada perkembangan terkait penerapan metode bermain peran yang di adakan di sekolah bu

Li : Dalam bersosialisasi di dalam kelas anak-anak ada banyak peningkatan. Dulu waktu awal saya mengajar saya masih menggunakan metode ceramah, siswa susah dikendalikan, ramai sendiri mbak, karena mereka memang anak kecil, disuruh diam yang sebelah sini yang disebelah sana ramai. Namun ketika

buguru yang lain merapkan metode bermain peran ini anak-anak senang mbak, siswa lebih tertarik dikarenakan menggunakan peralatan media bermain metode peran ini. Ada sebagian kecil anak-anak yang tidak bisa di kondisikan, tetapi lama-lama juga mengikuti dengan belajar bermain bersama dan kerja sama.

A : apa kendala guru ketika menerapkan metode bermain peran

Li : kalau saya lihat ya mba, bermain peran itu kan membutuhkan kerja sama antar tim atau teman gitu kan ya, pasti ada anak yang tidak mau berbaur dengan teman, tidak mau bersosialisasi dengan teman, cenderung menyendiri, atau tingkat sosialnya rendah , itu kan bisa menjadi kendala untuk metode ini, tapi juga namanya anak-anak ya, pasti gak bisa dipaksa kan hehehe, kalau misal kita paksa kamu harus ini kamu harus itu nanti tambah gak berjalan sesuai rencana kan pembelajaranya, gituuu..

A : enggeh bu, mungkin cukup bu , terima kasih ngge bu

Li : iyaa mbak

ANALISIS DATA KUALITATIF (KODING DATA)

Nama/ Inisial : Ibu Lilik / LI partisipan 1

Usia : 38

Kode wawancara : Wawancara 1, 9/9/2019

Kode	Trankip pertanyaan dan jawaban	Pemadatan Fakta	Koding	Kategori
W.LI. 1	<p>Pertanyaan : Bagaimana pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas yang selama ini diajarkan oleh guru</p> <p>Jawaban : Dalam Proses pembelajaran cukup menyenangkan bagi siswa, karena para guru begitu inovatif dan kreatif dalam pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran cukup bervariasi, guru dituntut, bukan dituntut sih ya memang harus membuat anak nyaman mungkin di dalam kelas saat pembelajaran berlangsung, jadi tidak hanya</p>	<p>Proses pembelajaran cukup menyenangkan bagi siswa, karena para guru begitu inovatif dan kreatif dalam pembelajaran di dalam kelas, sehingga pembelajaran cukup bervariasi</p>	W.LI. 1a	Pelaksanaan pembelajaran

	<p>sekedar mengajar abcd, tapi guru kan orang tua kedua disekolah kan mba, jadi pinter-pinter gurunya sih, hehehhe</p>			
W.LI.2	<p>pertanyaan : Metode apa saja yang diajarkan, oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung</p> <p>jawaban : ya memang dalam Metode pembelajaran kan bermacam-macam , ada ceramah, ada cerita, demonstrasi, kalau misal puncak tema kita ya, keluar kelas, kita jalan-jalan agar anak mengetahui alam sekitar, jadi tidak bosan gak perpacu pada tempat ituu saja kan , kayak ada tambahan wawasan untuk anak mbak. Salah satunya metode bermain peran, yang kemaren dipraktek kan oleh anak-anak mbak,</p>	<p>Metode pembelajaran kan bermacam-macam , ada ceramah, ada cerita, demonstrasi, kalau misal puncak tema kita ya, keluar kelas, kita jalan-jalan agar anak mengetahui alam sekitar, jadi tidak bosan gak perpacu pada tempat ituu saja kan , kayak ada tambahan wawasan untuk anak, salah satunya metode bermain peran</p>	W.LI.2a	Metode pembelajaran

	kan ada sistem penerapan metode bermain peran di kelas			
W.LI.3	<p>Pertanyaan : bagaiman guru menggunakan penerapan metode bermain peran di kelas</p> <p>jawaban : eemmmm.. Pelaksanaan metode bermain peran pada proses pembelajaran, itu sendiri yang terpenting adalah guru kelas. Tidak hanya sebagi pengajar namun juga sebagai fasilitator dan mediator. Guru jugakan sebagai orang tua kedua di sekolah, selain itu juga guru kelas bertanggung jawab penuh dalam setiap pembelajaran. Bagaimana menciptakan suasana belajar yang efektif, nyaman, kondusif yang harus dilakukan oleh guru dengan baik.”</p>	<p>Pelaksanaan metode bermain peran pada proses pembelajaran, itu sendiri yang terpenting adalah guru kelas. Tidak hanya sebagi pengajar namun juga sebagai fasilitator dan mediator.</p>	W.LI.3a	Penerapan metode bermain peran
W.Li.4	Pertanyaan :	Banyak sekali peningkatan	W.Li.4a	Perkembangan penerapan

	<p>apa ada perkembangan terkait penerapan metode bermain peran yang di adakan di sekolah bu</p> <p>jawaban: Dalam bersosialisasi di dalam kelas anak-anak ada banyak peningkatan. Dalam berbagai aspek perkembangan sosial, ya, Dulu waktu awal saya mengajar saya masih menggunakan metode ceramah, siswa susah dikendalikan, ramai sendiri mbak, karena mereka memang anak kecil, disuruh diam yang sebelah sini yang disebelah sana ramai. Namun ketika buguru yang lain merapkan metode bermain peran ini anak-anak senang mbak, siswa lebih tertarik dikarenakan menggunakan peralatan media bermain metode peran ini. Ada sebagian kecil anak-anak yang tidak bisa di kondisikan, tetapi lama-lama juga mengikuti dengan belajar bermain bersama. Dan kerjasama</p>	<p>penerapan metode bermain peran salah satunya aspek perkembangan sosial, siswa lebih tertarik dikarenakan menggunakan peralatan media yang digunakan</p>		<p>metode bermain peran</p>
--	---	--	--	-----------------------------

	maka timbul			
W.LI. 5	<p>Pertanyaan: apa kendala guru ketika menerapkan metode bermain peran</p> <p>jawaban : kalau saya lihat ya mba, bermain peran itu kan membutuhkan kerja sama antar tim atau teman gitu kan ya, pasti ada anak yang tidak mau berbaur dengan teman, tidak mau bersosialisasi dengan teman, cenderung menyendiri, atau tingkat sosialnya rendah , itu kan bisa menjadi kendala untuk metode ini, tapi juga namanya anak-anak ya, pasti gak bisa dipaksa kan hehehe, kalau misal kita paksa kamu harus ini kamu harus itu nanti tambah gak berjalan sesuai rencana kan pembelajarannya, gituuu.</p>	bermain peran itu kan membutuhkan kerja sama antar tim atau teman gitu kan, pasti ada anak yang tidak mau berbaur dengan teman, tidak mau bersosialisasi dengan teman, cenderung menyendiri, atau tingkat sosialnya rendah , itu kan bisa menjadi kendala untuk metode ini	W.LI. 5a	Kendala penerapan Metode bermain peran

PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS

Nama/Inisial : Ibu Lilik / LI Partispan 1

Usia : 38 Tahun

Kode wawancara : Wawancara 1, 9/9/2019

Koding	Temuan Fakta Sejenis	Kata kunci Fakta sejenis	Kategori
W.LI.1a,2a	Proses pembelajaran yang menyenangkan Metode pembelajaran bermacam-macam , ada ceramah, ada cerita, demonstrasi, metode bermain peran	Model penerapan metode pembelajaran	Metode pembelajaran
WII.4a,5a	Banyak peningkatan dalam berbagai hal dari aspek perkembangan sosial, kerja sama, kebersamaan	Perkembangan sosial	Penerapan ketrampilan bersosialisasi

LAMPIRAN DATA WAWANCARA

VERBA TIM

WAWANCARA 11

Nama/inisial : Ibu Ani
Sebagai : Guru Kelas RA Mathlahul Huda 02
Pekerjaan : Guru
Usia :32 tahun
Jenis Kelamin : perempuan
Hari/tanggal : senin 9/9/2019
Waktu/Tempat : 11.00-12.00 WIB/ Ruang Kantor Sekolah,
Partisipan 2
Tujuan : penggalian data penelitian dari partisipan
Keterangan : A (Peneliti), Par 1 (Partisipan 11)
Kode wawancara : wawancara1, 9/9/2019

A : Assalamualikum bu, maaf mengganggu waktunya hari ini, saya ingin mewancarai ibu mengenai penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan ketrampilan siswa bu.

AN : waalaikum salam warohmatullohi wabarakatu mba, ngge tidak apa-apa silahkan saja

A : Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang selama ini diajarkan di dalam kelas

AN : Selama ini pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas A, anak-anak kami menggunakan metode kelompok dengan 4 densitas dan 1 pengaman, untuk proses pembelajaran yang jelas seperti itu

A :Metode apa saja yang diajarkan oleh guru, pada saat pembelajaran di dalam kelas

AN : Metode yang digunakan banyak sekali, ada demonstrasi, ada juga metode proyek kemudian ada metode di luar kelas, atau metode bermain peran mba, kalau ceramah jarang-jarang karna kalau ceramah, jarang-jarang anak-anak kebanyakan bosan dengan mendengarkan. Mungkin (bercerita) kita menyampaikan semaksimal mungkin dengan anak-anak, kalau kita menyampaikan sesuatu kita lebih cenderung ke yang bercerita.

A : Bagaimana guru menerapkan metode bermain peran yang selama ini sudah dijalankannya

AN : eemm.. kalau kita menggunakan metode bermain peran itu biasanya metode proyek dulu, contoh ya, kita pada saat cooking clas, cooking kelas itu kegiatan proyek yang bisa nanti include dengan kegiatan eee.... apa ya sosial, contoh ketika anak-anak membuat donat, la itu nanti anak-anak membuat sendiri, jadi dia akan memerankan sebagai koki. Kemudian yang kedua, ada transaksi..ketika donat itu sudah selesai anak-anak akan menjual, la.. disitu ada transaksi, yang mana ada penjual dan pembeli. Kemudian dari segi wirausaha pada diri anak akan muncul, anak akan di beri pembelajaran sejak dini tentang berwirausaha, jadi untuk bermain peran, anak-anak akan bermain peran sebatas secara sederhana seperti itu.

AN : yang jelas memang kita memberikan materi itu, supaya anak-anak paham betul, dengan apa yang mereka lakukan, ketika anak itu melakukan, anak itu akan lebih ingat selamanya, ow seperti ini ..Lhoo, ketika saya harus bersosialisasi menjual kemudian membeli ada transaksi ada semacam hubungan sosial dengan teman dan lain sebagainya, yaitu yang seperti itu, yang bisa diterapkan, metodenya ya, otomatis metodenya praktek langsung, jadi anak-anak membuat, menjual sendiri, ketika juga anak-anak diajak terus di beli oleh orang tuanya sendiri kan juga bisa , sperti ituuu..

AN : jadi diawal kita Menjelaskan kegiatan kita hari ini ngapain, terus bermain perannya apaa.., contoh pas kegitan tema binatang, membuat telur asin, ohh..telurr itu seperti ini, caranya seperti ini kemudian anak-anak membuat sendiri, jadi langkah-langkah yang pertama kita menjelaskan bentuk seprti apa permainan ini, guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan, guru sudah mempersiapkan alat yang digunakan, guru membuat

jalan cerita, guru memberikan pengarahan, guru memberikan tugas pada anak yang akan dimainkan, teruss guru mengadakan diskusi dan terakhir nilai-nilai pesan yang terkandung dalam cerita jadi gitu di bermain peran. kita seminggu sekali kan melakukan kegiatan bermian peran setiap hari senin kenapa memilih hari senin karna kan habis libur minggunya itu, anak – anak biar fres gitu, tapi kalau misal hari lain anak mengaja pengenya gitu ya ,ayoo gitu..

A : Bagaimana keadaan sosialisasinya pada anak disekolah terkaait peningkatan ketrampilan sosialnya

AN : seperti yang sudah saya sampaikan diawal bahwa ketika anak-anak melakukan sesuatu kayak bermain peran itu, secara otomatis akan bersosilaisasi bagaimana dia bekerja sama bagaimana dia tidak marah-marah dengan teman, kepada siapa mereka besosialisasi salah satunya kepada teman, yang kedua bisa kepada orang tua, untuk terus selanjutnya anak akan terus bisa bersosiasilisasi kepada orang lain disekitarnya..

AN : Misalnya untuk hidup bersih dan sehat, kenapa anak-anak harus peduli terhadap lingkungan, nah otomatis dari situ kita akan bersosislisasi, kan kita lagi mengadakan ecobreak itu memenjarakan sampah itu dimasukkan kedalam kotak, yang sekarang kan sudah posisisi sampah plastik yang sangat memperhatikan, nah dari situ kita membuat proyek besar, yang pertama kita akan membat sebuah mainan yang terbuat dari ecobreak, otomatis dari itu anak-anak dulu yang harus mencari, sampahnya juga mencari, botolnya juga mencari, otomatis mereka akan butuh orang lain, untuk itu, paling tidak dalam lingkup kecil saja mereka akan butuh ibunya untuk membantu dalam membuat sesuatu kita juga akan mengadakn sosialisasi dengan orng tu, agar pembelajaran anak-anak disekolah maupun dirumah ada sinergi. Yang pasti semua membutuhkan kerjasama, paling tidak ada kerja sama antar orang tua dan anak, kalau disekolah ada kerja sama dengan guru, dan juga teman-teman. Mereka haruss bersosialisasi itu harus untuk meningkatkan kan ..eee kepeduliaan untuk meningkatkan kepekaan untuk meningktakan sinergi orang lain dan lingkungan sekitar,

- AN : Dari sisi sosial ketika bermain peran wirausaha mereka juga tahu bahwa hal yang tidak berguna pun bisa bermanfaat untuk yang luar biasa
- A : Apakah dengan Metode bermain peran ini sosialisasi siswa dapat meningkat
- AN : yang jelas akan lebih meningkat, karena mereka akan praktek langsung, mereka terjun langsung kepada, apa yang menjadi obyek mereka, beda to kalau kita bermain pertan ia bisa merasakan, peranya sebagai apa, ia harus ngapain kepada teman, ya jadi dari segi sosialnya memang lebih meningkat gak hanya anak sekedar di ceritai di kasih gambar ataupun di kasih film, lebih kangsung ke praktek itu lho. Aku melihat...aku mendengar.. aku melakukan.
- AN : intinya sih, praktek langsung, apa yang mereka mau..
- A : Unsur apa saja peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam ketrampilan bersosialisasi
- AN : yang paling berperan ya memang, yang pertama perencanaan, perluuuu.. kenapa kalau kita membuat suatu kegiatan pembelajaran itu terencana rapi otomatis nanti akan berstruktur sehingga hasilnya kepada anak-anak lebih bisa maksimal, kemudian kalau dari sisi sosial unsur kerja sama, itu sangat penting itu, kenapa.., karena mereka tidak bisa, orang itu melakukan apa-apa sendiri kan tidak bisa, maksudnya tetap butuh orang lain, butuh berhubungan dengan banyak orang, buth dengan lingkungan, saya rasa yang paling penting itu, unsurnya
- AN : Kemudian unsur yang tidak kalah pentingnya adalah wali murid , peran serta wali murid untuk meningkatkan itu, sehingga ada sinergi antara pembelajaran yang ada disekolah dan dirumah itu klop. Jadi gk berselisih gitu misal yang dijarkan diruamh begini, yang diajarkan sekolah begini. Nanti jidinya tidak berkesinambungan , karekter yang tertanam pada anak itu akan membekas, harapan kita kan memberikan karakter yang bisa selamanya untuk anak-anak.
- A : hambatan apa ketika bermain peran dalam menerapkan ketrampilan bersosialisasi

AN : Ada pasti, misal kayak ada anak satu atau dua yang diam terus, gak mau berbaur dan bersosialisasi, yang kan memang ada anak punya karakter yang dia tidak bisa bersosialisasi dengan teman, hanya saja kita akan tetap melibatkan mereka, meskipun tidak akan maksimal, jadi anak itu cenderung menyendiri, ya kita temanya kesanaaa dia cuman ikut ikut saja tidak berbuat apa-apa, terkadang faktor anaknya memang pendiam, anak punya masalah dengan keluarga. Keluarga itu pengaruh, biasanya anak-anak yang seperti itu anak-anak yang ditinggal orang tuanya, kemudian ketika anak itu dirumah, itu biasa dirumah sajaa, tidak berbaur dengan tetangga atau lingkungan sekitar. Jadi dia hanya taunya rumah, tivi, Hp, game dll, jadi dia yang seperti itu cenderung kurang bersosialisasi dengan maksimal. Itu yang sering terjadi..

AN : pasti ada, hanya saja kita menstimulus mereka itu dengan melibatkan kegiatan tersebut, anak itu bisa bersama dengan teman-teman ya di stimulus dengan cara apa..., memberi kan tugas kepada dia, ada tugas ayang harus ia laksanakan saat kegiatan tersebut contoh nya ikut serta bermain peran tadi. Sehingga nanti pelan-pelan akan muncul sikap sosialiasinya. Dan kita juga menstimulus teman-temanya yang lain bahwa kegiatan ini dilakukan dengan berkelompok. Sehingga disitu muncul kerja sama sehingga sedikit atau tidaknya anak akan telibat meskipun tidak masimal, seperti itu

A : engge, terima kasih bu, insyaallah semuanya sudah terjawab

AN : sama-sama mbak.

Analisis data kualitatif (KODING DATA)

Nama/ Inisial : Ibu Ani / AN Partisan 1

Usia : 35 tahun

Kode wawancara : Wawancara 11, 9/9/2019

Kode	Transkrip pertanyaan dan jawaban	Pemadatan fakta	Koding	Kategori
W. AN.1	<p>Pertanyaan: Bagaimana pelaksanaan pembelajaran yang selama ini diajarkan di dalam kelas</p> <p>Jawaban : Selama ini pelaksanan pembelajaran di dalam kelas A, anak-anak kami menggunakan metode kelompok dengan 4 densitas dan 1 pengaman, untuk proses pembelajaran</p>	pelaksanan pembelajaran di dalam kelas A, anak-anak kami menggunakan metode kelompok dengan 4 densitas dan 1 pengaman, untuk proses pembelajaran	W.AN.1a	Pelaksanaan pembelajaran
W.AN.2	<p>Pertanyaan:</p>	Metode yang digunakan banyak	W.AN.2a	Metode pembelajaran

	<p>Metode apa saja yang diajarkan oleh guru, pada saat pembelajaran di dalam kelas</p> <p>Jawaban: Kita pembelajaranya, Metode yang digunakan banyak sekali, ada demonstrasi, ada juga metode proyek kemudian ada metode di luar kelas, atau metode bermain peran mba, kalau ceramah jarang-jarang karna kalau ceramah, jarang-jarang anak-anak kebanyakan bosan dengan mendengarkan. Mungkin (bercerita) kita menyampaikan semaksimal mungkin dengan anak-anak,</p>	<p>sekali, ada demonstrasi, ada juga metode proyek kemudian ada metode di luar kelas, atau metode bermain peran , kalau ceramah jarang-jarang karna kalau ceramah, anak-anak kebanyakan bosan dengan mendengarkan. Mungkin (bercerita) kita menyampaikan semaksimal mungkin dengan anak-anak, kalau kita menyampaikan sesuatu kita lebih cenderung ke yang bercerita.</p>		
W.An.3	<p>Pertanyaan: Bagaimana guru menerapkan metode bermain peran yang selama ini sudah</p>	<p>Pertama pembelajaran metode bermain peran akan menggunakan metode proyek</p>	W.AN.3a	<p>Penerapan metode bermain peran</p>

	<p>dijalankanya</p> <p>Jawaban :</p> <p>kalau kita pertamanya menggunakan metode bermain peran itu biasanya metode proyek dulu, contoh ya, kita pada saat cooking clas, cooking kelas itu kegiatan proyek yang bisa nanti include dengan kegiatan eee.... apa ya sosial, contoh ketika anak-anak membuat donat, la itu nanti anak-anak membuat sendiri, jadi dia akan memerankan sebagai koki. Kemudian yang kedua, ada transaksi..ketika donat itu sudah selesai anak-anak akan menjual, la.. disitu ada transaksi, yang mana ada penjual dan pembeli. Kemudian dari segi wirausaha pada diri anak akan muncul, anak akan di</p>	<p>Kedua, dengan praktek langsung penerapan metode bermain peran</p> <p>langkah-langkah yang pertama kita menjelaskan bentuk seperti apa permainan ini, guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan, guru sudah mempersiapkan alat yang digunakan, guru membuat jalan cerita, guru memberikan pengarahan, guru memberikan tugas pada anak yang akan dimainkan, teruss guru mengadakan diskusi dan terakhir nilai-nilai pesan yang terkandung dalam cerita jadi gitu di bermain peran.</p>	<p>W.AN.3b</p> <p>W.AN.3c</p>	<p>Metode Bermain peran</p> <p>Penerapan langkah metode bermain peran</p>
--	--	--	-------------------------------	---

	<p>beri pembelajaran sejak dini tentang berwirausaha, jadi untuk bermain peran, anak-anak akan bermain peran sebatas secara sederhana seperti itu.</p> <p>Jawaban: yang jelas memang kita memberikan materi itu, supaya anak-anak paham betul, dengan apa yang mereka lakukan, ketika anak itu melakukan, anak itu akan lebih ingat selamanya, ow seperti ini ..Lhoo, ketika saya harus bersosialisasi menjual kemudian membeli ada transaksi ada semacam hubungan sosial dengan teman dan lain sebagainya, yaitu yang seperti itu, yang bisa diterapkan, metodenya ya, otomatis metodenya praktek langsung, jadi anak-</p>			
--	--	--	--	--

	<p>anak membuat, menjual sendiri, ketika juga anak-anak diajak terus di beli oleh orang tuanya sendiri kan juga bisa , sperti ituuu..</p> <p>jawaban:</p> <p>jadi diawal kita Menjelaskan kegiatan kita hari ini ngapain, terus bermain perannya apaa.., contoh pas kegitan tema binatang, membuat telur asin, ohh..telurr itu seperti ini, caranya seperti ini kemudian anak-anak membuat sendiri, jadi langkah-langkah yang pertama kita menjelaskan bentuk seprti apa permainan ini, guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan, guru sudah mempersiapkan alat yang digunakan, guru membuat jaln cerita, guru memberikan pengarahan,</p>			
--	--	--	--	--

	<p>guru memberikan tugas pada anak yang akan dimainkan, teruss guru mengadakan diskusi dan terakhir nilai-nilai pesan yang terkandung dalam cerita jadi gitu di bermain peran. kita seminggu sekali kan melakukan kegitan bermian peran setiap hari senin kenapa memilih hari senin karna kan habis libur minggunya itu, anak –anak biar fres gitu, tapi kalau misal hari lain anak mengaja pengnya gitu ya ,ayoo gitu..</p>			
W.AN.4	<p>Pertanyaan: Bagaimana keadaan sosialisasinya pada anak disekolah terkait peningkatan ketrampilan sosialnya</p> <p>Jawaban : sudah saya sampaikan diawal</p>	<p>Peningkatan sosialisasinya bisa dari sikap sosial (metode bermain peran) secara otomatis akan bersosilaisasi bagaimana dia bekerja sama bagaimana dia tidak marah-marah dengan teman, kepada siapa mereka besosialisasi salah satunya kepada teman dan orang tua.</p>	W.AN.4a	<p>Peningkatan ketrampilan sosialisasi</p>

	<p>bahwa ketika anak-anak melakukan sesuatu kayak bermain peran itu, secara otomatis akan bersosialisasi bagaimana dia bekerja sama bagaimana dia tidak marah-marah dengan teman, kepada siapa mereka bersosialisasi salah satunya kepada teman, yang kedua bisa kepada orang tua, untuk terus selanjutnya anak akan terus bisa bersosialisasi kepada orang lain disekitarnya</p> <p>jawaban: Misalnya untuk hidup bersih dan sehat, kenapa anak-anak harus peduli terhadap lingkungan, nah otomatis dari situ kita akan bersosialisasi, kan kita lagi mengadakan ecobreak itu memenjarakan sampah itu dimasukkan kedalam kotak,</p>	<p>Yang pasti semua membutuhkan kerjasama, paling tidak ada kerja sama antar orang tua dan anak, kalau disekolah ada kerja sama dengan guru, dan juga teman-teman. Mereka harus bersosialisasi itu harus untuk meningkatkan kepedulian untuk meningkatkan kepekaan untuk meningkatkan sinergi orang lain dan lingkungan sekitar,</p> <p>Dari sisi sosial ketika bermain peran wirausaha mereka juga tahu bahwa hal yang tidak berguna pun bisa bermanfaat untuk yang luar biasa</p>	<p>W.AN.4b</p> <p>W.AN.4c</p>	<p>Kerja sama</p> <p>Sisi sosial</p>
--	---	---	-------------------------------	--------------------------------------

	<p>yang sekarang kan sudah posisi sampah plastik yang sangat memperhatikan, nah dari situ kita membuat proyek besar, yang pertama kita akan membuat sebuah mainan yang terbuat dari ecobreak, otomatis dari itu anak-anak dulu yang harus mencari, sampahnya juga mencari, botolnya juga mencari, otomatis mereka akan butuh orang lain, untuk itu, paling tidak dalam lingkup kecil saja mereka akan butuh ibunya untuk membantu dalam membuat sesuatu kita juga akan mengadakan sosialisasi dengan orang tu, agar pembelajaran anak-anak disekolah maupun dirumah ada sinergi. Yang pasti semua membutuhkan</p>			
--	---	---	--	--

	<p>kerjasama, paling tidak ada kerja sama antar orang tua dan anak, kalau disekolah ada kerja sama dengan guru, dan juga teman-teman. Mereka harus bersosialisasi itu harus untuk meningkatkan kepedulian untuk meningkatkan kepekaan untuk meningkatkan sinergi orang lain dan lingkungan sekitar,</p> <p>Jawaban: Dari sisi sosial ketika bermain peran wirausaha mereka juga tahu bahwa hal yang tidak berguna pun bisa bermanfaat untuk yang luar biasa</p>			
W.An.5	<p>Pertanyaan: Apakah dengan Metode bermain peran ini sosialisasi siswa dapat meningkat</p>	<p>Sikap sosialisasi meningkat, karena mereka akan praktek langsung, mereka terjun langsung kepada, apa yang menjadi obyek mereka</p>	W.AN.5a	<p>Peningkatan ketrampilan bersosialisasi</p>

	<p>Jawaban : pasti akan lebih meningkat, karena mereka akan praktek langsung, mereka terjun langsung kepada, apa yang menjadi obyek mereka, beda to kalau kita bermain pertan ia bisa merasakan, peranya sebagai apa, ia harus ngapain kepada teman, ya jadi dari segi sosialnya memang lebih meningkat gak hanya anak sekedar di ceritai di kasih gambar ataupun di kasih film, lebih kangsung ke praktek itu lho. Aku melihat...aku mendengar..aku melakukan.</p> <p>Jawaban: Intinya sih, praktek langsung, apa yang mereka inginkan</p>			
W.AN.6	<p>Pertanyaan: unsur-unsur apa saja yang</p>	<p>Perencanaan penting dalam pembelajaran yang pertama</p>	W.AN.6a	Unsur pembelajaran

	<p>mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya dalam ketrampilan bersosialisasi</p> <p>Jawaban :</p> <p>yang paling berperan ya memang, yang pertama perencanaan, perluuu.. kenapa kalau kita membuat suatu kegiatan pembelajaran itu terencana rapi otomatis nanti akan berstruktur sehingga hasilnya kepada anak-anak lebih bisa maksimal, kemudian kalau dari sisi sosial unsur kerja sama, itu sangat penting itu, kenapa.., karena mereka tidak bisa, orang itu melakukan apa-apa sendiri kan tidak bisa, maksudnya tetap butuh orang lain, butuh berhubungan dengan banyak</p>	<p>perencanaan kita membuat suatu kegiatan pembelajaran itu terencana rapi otomatis nanti akan berstruktur sehingga hasilnya kepada anak-anak lebih bisa maksimal, kemudian kalau dari sisi sosial unsur kerja sama, itu sangat penting</p> <p>unsur yang tidak kalah pentingnya adalah wali murid , peran serta wali murid untuk meningkatkan itu, sehingga ada sinergi antara pembelajaran yang ada disekolah dan dirumah itu klop.</p>	<p>W.AN.6b</p>	
--	---	---	----------------	--

	<p>orang, butuh dengan lingkungan, saya rasa yang paling penting itu, unsurnya</p> <p>jawaban : Kemudian unsur yang tidak kalah pentingnya adalah wali murid , peran serta wali murid untuk meningkatkan itu, sehingga ada sinergi antara pembelajaran yang ada disekolah dan dirumah itu klop. Jadi gk berselisih gitu misal yang diajarkan diruamh begini, yang diajarkan sekolah begini. Nanti jidinya tidak berkesinambungan , karekter yang tertanam pada anak itu akan membekas, harapan kita kan memberikan karakter yang bisa selamanya untuk anak-anak.</p>			Peran serta orang tua
W.AN.7	<p>Pertanyaan: hambatan apa ketika</p>	Kendalanya misalnya pada saat bermain peran misal kayak ada anak	W.AN.7a	Kendala ketika bermain peran

	<p>bermain peran dalam menerapkan ketrampilan bersosialisasi</p> <p>Jawaban: Ada pasti, misal kayak ada anak satu atau dua yang diam terus, gak mau berbaur dan bersosialisasi, yang kan memang ada anak punya karakter yang dia tidak bisa bersosialisasi dengan teman, hanya saja kita akan tetap melibatkan mereka, meskipun tidak akan maksimal, jadi anak itu cenderung menyendiri, ya kita temanya kesanaaa dia cuman ikut ikut saja tidak berbuat apa-apa, terkadang faktor anaknya memang pendiam, anak punya masalah dengan keluarga. Keluarga itu pengaruh, basanya anak-anak yang seperti itu anak-anak</p>	<p>satu atau dua yang diam terus, gak mau berbaur dan bersosialisasi, yang kan memang ada anak punya karakter yang dia tidak bisa bersosialisasi dengan teman, hanya saja kita akan tetap melibatkan mereka.</p> <p>pasti ada, hanya saja kita menstimulus mereka itu dengan melibatkan kegiatan tersebut, anak itu bisa bersama dengan teman-teman ya di stimulus dengan cara apa.., memberi kan tugas kepada dia, ada tugas ayang harus ia laksanakan saat kegiatan tersebut contoh nya ikut serta bermain peran tadi.</p>	<p>W.AN.7b</p>	
--	---	--	----------------	--

	<p>yang ditinggal orang tuanya, kemudian ketika anak itu dirumah, itu biasa dirumah saja, tidak berbaur dengan tetangga atau lingkungan sekitar. Jadi dia hanya taunya rumah, tivi, Hp, game dll, jadi dia yang seperti itu cenderung kurang bersosialisasi dengan maksimal. Itu yang sering terjadi..</p> <p>Jawaban: pasti ada, hanya saja kita menstimulus mereka itu dengan melibatkan kegiatan tersebut, anak itu bisa bersama dengan teman-teman ya di stimulus dengan cara apa.., memberi kan tugas kepada dia, ada tugas ayang harus ia laksanakan saat kegiatan tersebut contohnya ikut serta bermain peran</p>			
--	---	---	--	--

	<p>tadi. Sehingga nanti pelan-pelan akan muncul sikap sosialiasinya. Dan kita juga menstimulus teman-temannya yang lain bahwa kegiatan ini dilakukan dengan berkelompok. Sehingga disitu muncul kerja sama sehingga sedikit atau tidaknya anak akan terlibat meskipun tidak masimal, seperti itu</p>			
--	--	--	--	--

PENGUMPULAN FAKTA SEJENIS

Nama/Inisial : Ibu Ani /AN partisipan 11

Usia : 35

Kode wawancara : Wawancara 11, 9/9/2019

Koding	Temuan Fakta Sejenis	Kata kunci Fakta sejenis	Kategori
W.AN.3a,,3b.3c	Pembelajaran penerapan metode bermain peran	Metode bermain peran	Penerapan Metode Bermain peran
W.AN.4a, 4b, 4c, 6a	Kondisi sikap sosial anak	Kerja sama dan kebersamaan	Peningkatan ketrampilan bersosialisasi
W.An.7a, 7b	Hambatan ketika bermain peran	Ikut melibatkan peserta didik dan memberi stimulus	Kendala bermain peran

LAMPIRAN DATA OBSERVASI

Catatan lapangan I

Hari/ tanggal	: Selasa /1 Oktober 2019
Waktu	: 08.00-10.30
Deskripsi tempat	: Ruang kelas RA Mathlahul Huda 02 (Bermain peran ketrampilan bersosialisasi)
Tujuan	:Pengamatan dan deskripsi penerapan metode peran
Kode	: Observasi 1, 1/10/19
Keterangan	: O.1, BP KB.P.I(Observasi 1, Bermain Peran Ketrampilan Bersosialisasi . paragraf 1)

Jarak antar sekolah dengan tempat tinggal peneliti sangat dekat. Peneliti berangkat ke RA Mathlahul Huda poncokusumo malang pada pukul 08.00 dengan berjalan kaki karna sangat dekat sekali dengan rumah peneliti. Di hari sebelum melakukan penelitian disekolah tersebut, peneliti membuat janji sekaligus mengantar surat izin untuk melakukan penelitian disekolah pada pukul 07.030. alhamdulillah kepala dengan senang hati dan langsung mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian.(O.I BP KB. P.1)

Peneliti tiba disekolah pukul 07.30, disekolah sudah ada beberapa guru dan anak-anak yang sudah hadir dan menjalani kegiatan seperti biasanya, seperti satu ibu guru yang bertugas berdiri dihalaman sekolah untuk menyambut kedatangan anak-anak, ada yang mmbersihkan ruang kelasdan menyiapkan media yang akan diajarkan oleh anak. peneliti membantu ibu guru yang lain yaitu mengawasi anak-anak ketika bermain. Tepat pukul 08.00 bel pun berbunyi, saatnya anak-anak berkumpul dan berbaris di halaman. (O.I BP KB P.2)

Semua anak-anak berkumpul dihalaman, berbaris sesuai kelas masing-masing untuk kelas Kelompok A paling kanan sedang kelompok B Kiri, seperti biasanya anak-anak akan berbaris yang rapi dulu, dilanjutkan dengan senam untuk pemanasan terus menyanyikan lagu mars RA Mathlahul Huda bersama-sama, menyanyikan lagu guruku, tepuk anak, rukun iman. Yang

terakhir yaitu doa masuk kelas yang dipimpin oleh teman yang ditunjuk ibu guru. (O.I BP KB P.3)

Setelah semua sudah dikelas masing-masing, anak-anak melanjutkan solat dhuha dan mengaji dan membereskan mukenahnya dengan rapi. Setelah itu ibu guru memberi pelajaran dengan tema profesi anak-anak sangat antusias sekali, mereka akan memainkan peran sesuai yang diinginkan, ibu guru sudah menyiapkan alat-alat yang akan dimainkan, dengan perjanjian tidak berebut atau bertengkar satu sama lain, dan bergantian dengan teratur dan tidak gaduh di dalam kelas. (O.I BP KB P.4)

Seperti biasa permainan dimainkan anak kelas semua berpartisipasi meskipun ada satu atau dua anak yang tidak ikut, peneliti menggunkan 4 subjek penelitian yang terdiri dari satu laki-laki dan dua anak perempuan yang akan diteliti dikelas A yaitu (RH, MI, FK dan ND). Dari penerapan metode bermain peran ini peneliti ingin melihat ketrampilan bersosialisasinya (O.I BP KB P.5)

Ketika ibu guru menjelaskan permainannya, keempat anak ini sangat antusias sekali dan senang dengan permainan ini. RH memilih media yang diinginkan dengan menggunkannya sendiri serta teman-teman yang lain seperti MI, FK, dan ND, mengikuti rehan dengan mengambil media peran yang akan ia mainkan (O.I BP KB P.6)

Permainan dimulai ketika bermain peran RH memilih media dengan pesawat terbang, ia mengajak teman-temannya yang lain untuk bekerjasama dalam menaiki pesawat yang mana RH sebagai pilot dan lain menjadi penumpang. Ketika RH bermain tidak marah-marah, sabar menunggu giliran, bermain, mentaati semua aturan permainan dan mau berbagi. (O.I BP KB P.7)

MI dan FK bekerja sama dengan menggunakan media masak-masak an ingin menjadi koki, ketika bermain MI dan FK mau berbagi dan tidak marah-marah, sabar menunggu giliran untuk menggunakan media, mentaati semua peraturan dan tidak mengganggu ketika anak yang lain bermain dengan perannya (O.I BP KB P.8)

ND juga memilih permainan sendiri dengan menjadi penjual dan bersama teman yang lain menjadi pembeli, mereka sangat senang sekali, sesekali juga bergantian menjadi pembeli, ND mau bekerja sama dengan teman, tidak marah-marah, mentaati semua aturan permainan dan tidak mengganggu teman lainnya ketika bermain (O.I BP KB P.9).

Setelah selama satu jam setengah pun berlalu, pembelajaran metode bermain peran telah usai, dan bu guru memberi kesan-pesan selama mereka bermain peran(O.I BP KB P.9)



CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.I BP KB P.

HARI, TANGGAL : senin 1/09/ 2019

JAM : 08.30-10.00

TEMPAT : Ruang Kelas

METODE PERMAINAN : Metode bermain peran

SUBJEK OBSERVER : Rehan, Mei-mei, Friska, Nada

OBSERVER : Ni'matul Izza

Paragraf	Catatan anekdot
3	Semua anak-anak berkumpul di halaman, berbaris sesuai kelas masing-masing dilanjutkan dengan senam untuk pemanasan terus menyanyikan lagu mars RA Mathlahul Huda bersama-sama, menyanyikan lagu guruku, tepuk anak, rukun iman. Dan doa yang ditunjuk oleh ibu guru
4	ibu guru memberi pelajaran dengan tema profesi anak-anak sangat antusias sekali, mereka akan memainkan peran sesuai yang di inginkan ibu guru sudah menyiapkan alat-alat yang akan dimainkan, dengan perjanjian tidak berebut atau bertengkar satu sama lain, dan bergantian dengan teratur dan tidak gaduh di dalam kelas.
5	peneliti menggunakan 4 subjek penelitian yang terdiri dari satu laki-laki dan dua anak perempuan yang akan di teliti dikelas A yaitu (RH.MI,FK dan ND). Dari penerapan metode bermain peran ini peneliti ingin melihat ketrampilan bersosialisasinya
6	kempat anak ini sangat antusias untuk melakukan metode bermain peran RH RH memilih media yang di inginkan dengan menggunkanya sendiri serta teman-teman yang lain seperti MI, Fk, dan ND, mengikuti rehan dengan mengambil media peran yang akan ia mainkan
7	RH memilih media dengan pesawat terbang, ia mengajak

8	<p>teman-temanya yang lain untuk bekerjasama dalam menaiki pesawat yang mana RH sebagai pilot dan lain menjadi penumpang. Ketika RH bermain tidak marah-marah, sabar menunggu giliran, bermain, mentaati semua aturan permainan dan mau berbagi.</p>
9	<p>MI dan FK bekerja sama dengan menggunakan media masak-masak an ingin menjadi koki, ketika bermain MI dan FK mau berbagi dan tidak marah-marah, sabar menunggu giliran untuk menggunakan media, mentaati semua peraturan dan tidak mengganggu ketika anak yang lain bermain dengan peran</p> <p>ND memilih permainan sendiri dengan menjadi penjual dan bersama teman yang lain menjadi pembeli, mereka sangat senang sekali, sesekali nada juga bergantian menjadi pembeli, ND mau bekerja sama dengan teman, tidak marah-marah, mentaati semua aturan permainan dan tidak mengganggu teman lainya ketika bermain.</p>
Refleksi/catatan	<p>Metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial, perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perilaku sosial</p>

LAMPIRAN OBSERVASI

Catatan lapangan I1

Hari/ tanggal : 14/ Oktober 2019

Waktu : 08.00-10.30

Deskripsi tempat : Ruang kelas A RA Mathlahul Huda 02
(Bermain peran ketrampilan bersosialisasi)

Tujuan: Pengamatan dan deskripsi penerapan metode peran

Kode : Observasi 11, 1/10/19

Keterangan : O.11, BP KB.P.I (Observasi 11, Bermain Peran Ketrampilan Bersosialisasi . paragraf 1)

Peneliti sekarang melakukan observasi catatan lapangan yang kedua, peneliti berangkat pukul 07.30 karna lokasi dengan rumah peneliti memang dekat dan peniliti jalan kaki menuju sekolah, yang memang berada satu kompleks dengan rumah peneliti. Karna Peneliti sendiri dalam melaksanakan penelitian, peneliti di bantu oleh rekan atau misalnya guru pembantu disekolah untuk pengambilan beberapa dokumen seperti foto, dll.(O.11, BP KB.P.I)

Peneliti tiba disekolah pukul 07.32 karna hanya memang beberapa detik saja dari rumah, disekolah hanya sebagaian anak yang datang, maka peneliti menunggu bersama ibu guru didepan gerbang hingga semuanya masuk kedalam sekolah. Pada pukul08.00 bel pun berbunyi, semua anak-anak dari kelompok A dan kelompok B berkumpul di halaman untuk melaksanakan baris berbaris dan senam yakni untuk melatih motorik kasar anak .(O.11, BP KB.P.2)

Kegiatan di pagi hari diisi dengan senam pagi, menyanyikan lagu mars sekolah, membaca ikrar sekolah dan tepuk anak soleh dan terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Setelah semuanya dilaksanakan. Peneliti mengajak anak-anak untuk bermain kucing-kucingan yang dibantu oleh ibu guru di sekolah, sebelum permainan peneliti membuat aturan bermain agar semua anak-anak bisa bermain dengan tertib, tidak ramai sendiri, dan melangsungkan permainan dengan senang gembira.(O.11, BP KB.P.3)

Pada pukul 08.30 bel pun berbunyi anak-anak langsung masuk ke kelasnya masing-masing, seperti biasa anak-anak melakukan solat dhuha dahulu dan membaca qur'an sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menggunakan 4 subjek penelitian yang terdiri dari satu anak laki-laki dan tiga perempuan yang akan diteliti di kelas A yaitu (RH.MI,FK dan ND) dari pembelajaran ini peneliti ingin melihat perkembangan tingkat ketrampilannya.(O.11, BP KB.P.4)

Ketika pembelajaran dimulai kali ini peneliti yang akan mengajak anak-anak untuk pembelajaran metode bermain peran, sebelum dimulai peneliti sudah menyiapkan media atau alat yang digunakan untuk permainan, dan memberi aturan seperti langkah langkah dalam metode pembelajaran ini. Anak-anak dengan semangat untuk melakukan permainan ini, tidak pikir panjang RH langsung mengambil media yang akan digunakan bahwa pembelajaran ini sudah ia lakukan minggu lalu dan masih ingin dengan yang ia inginkan sebagai pilot, teman-teman yang lain pun juga mengambil media yang ia inginkan.(O.11, BP KB.P.5)

Fk mengambil media bus menjadi supir, dan mengajak teman-teman yang lain untuk menjadi penumpangnya, salah satu penumpangnya adalah MI mereka sangat senang dan antusias sekali dalam permainan ini, ketika bermain Fk tidak memaksa teman-teman untuk bermain dengannya, jadi siapapun boleh masuk menjadi penumpang didalamnya, semua penumpang

yang dikendarai Fk sangat senang kepadanya seperti beresorak tolelot, berpindah tempat duduk dan tidak melepaskan genggamannya dari pinggang teman.(O.11, BP KB.P.6)

ND juga mengambil media yaitu masak-memasak, ND dan teman-temanyapun asyik bermain, ND suka bermain masak-masakan, dia sangat akrab ketika sedang bermain, ketika medianya digunakan temannya, ND tidak marah-marah dan memperbolehkan temannya meminjam punyanya, sabar dalam menunggu giliran, mau berbagi dan rasa empati yang ada pada dirinya.(O.11, BP KB.P.7)

Setelah satu jam pun berlalu, pembelajaran metode bermain peran selesai dimainkan anak-anak, peneliti memberikan pesan-kesan dalam pembelajaran dan anak-anakpun kelihatan sangat senang.(O.11, BP KB.P.8)

CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.II BP KB P.
 HARI, TANGGAL : Senin 14/09/2019
 JAM : 08.30-10.00
 TEMPAT : Ruang Kelas
 METODE PERMAINAN : Metode bermain peran
 SUBJEK OBSERVER : Rehan, Mei-mei, Friska, Nada
 OBSERVER : Ni'matul Izza

paragraf	Catatan observasi
3	Kegiatan di pagi hari di isi dengan senam pagi, menyanyikan lagu mars sekolah, membaca ikrar seolah dan tepuk anak soleh dan terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peneliti. Sebelum masuk kedalam kelas peneliti menjagok anak-anak bermain kucing-kucingan.
4	peneliti menggunakan 4 subjek penelitian yang terdiri dari satu anak laki-laki dan tiga perempuan yang akan diteliti dikelas A yaitu (RH.MI,FK dan ND) dari pembelajaran ini peneliti ingin melihat perkembangan tingakt ketrampilanya.
5	Ketika pembelajaran dimulai kali ini peneliti yang akan mengajak anak-anak untuk pembelajaran metode bermain peran, sebelum dimulai peneliti sudah menyiapkan media atau alat yang digunakan untuk permainan, dan memberi aturan seperti langkah langkah dalam metode pembelajaran ini tidak pikir panjang RH langsung mengambil media yang akan digunakan
6	Fk mengambil media bus menjadi supir, dan mengajak teman-teman yang lain untuk menjadi penumpangnya, salah satu penumpangnya adalah MI mereka sangat senang dan antusias sekali dalam permianan ini, ketika bermain Fk tidak memaksa teman-

7	<p>teman untuk bermain denganya, jadi siapapun boleh masuk menjadi penumpang didalamnya, semua penumpang yang dikendarai Fk sangat senang kepadanya.</p> <p>ND juga mengambil media yaitu masak-memasak, ND dan teman-temanyapun asyik bermain, ND suka bermain masak-masakan, dia sangat akrab ketika sedang bermain, ketika medianya digunakan temanya, ND tidak marah-marah dan memperbolehkan temanya meminjam punyanya, sabar dalam menunggu giliran, mau berbagi dan rasa empati yang ada pada dirinya.</p>
---	---

Refleksi/catatan

Permainan metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan bersosialnya perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perilaku sosial

LAMPIRAN OBSERVASI

Catatan lapangan III

Hari/ tanggal	: 21/ Oktober 2019
Waktu	: 08.00-10.30
Deskripsi tempat	: Ruang kelas A RA Mathlahul Huda 02 (Bermain peran ketrampilan bersosialisasi)
Tujuan	: Pengamatan dan deskripsi penerapan metode peran
Kode	: Observasi 11, 1/10/19
Keterangan	: O.111, BP KB.P.I(Observasi 111, Bermain Peran Ketrampilan Bersosialisasi . paragraf 1)

Peneliti sekarang melakukan observasi catatan lapangan yang ketiga peneliti berangkat pukul 07.30 karna lokasi dengan rumah peneliti memang dekat dan peniliti jalan kaki menuju sekolah, yang memang berada satu komplek dengan rumah peneliti. Karna Peneliti sendiri dalam melaksanakan penelitian, peneliti di bantu oleh rekan atau misalnya guru pembantu disekolah untuk pengambilan beberapa dokumen seperti foto, dll.(O.111, BP KB.P.I)

Peneliti tiba disekolah pukul 07.32 karna hanya memang beberapa detik saja dari rumah, disekolah hanya sebagaian anak yang datang, maka peneliti menunggu bersama ibu guru didepan gerbang hingga semuanya masuk kedalam sekolah. Pada pukul08.00 bel pun berbunyi, semua anak-anak dari kelompok A dan kelompok B berkumpul di halaman untuk melaksanakan baris berbaris dan senam yakni untuk melatih motorik kasar anak .(O.111, BP KB.P.2)

Kegiatan di pagi hari diisi dengan senam pagi, menyanyikan lagu mars sekolah, membaca ikrar sekolah dan tepuk anak soleh dan terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh peserta didik yang ditunjuk oleh guru. Setelah semuanya dilaksanakan. Peneliti mengajak anak-anak untuk bermain kucing-kucingan yang dibantu oleh ibu guru di sekolah, sebelum permainan peneliti membuat aturan bermain agar semua anak-anak bisa bermain dengan tertib, tidak ramai sendiri, dan melangsungkan permainan dengan senang gembira.(O.111, BP KB.P.3)

Bel pun berbunyi anak-anak langsung masuk ke kelasnya masing-masing, seperti biasa anak-anak melakukan solat dhuha dahulu dan membaca qur'an sebelum pembelajaran dimulai, peneliti menggunakan 4 subjek penelitian yang terdiri dari satu anak laki-laki dan tiga perempuan yang akan diteliti di kelas A yaitu (RH,MI,FK dan ND) dari pembelajaran ini peneliti ingin melihat perkembangan tingkat ketrampilannya.(O.111, BP KB.P.4)

seperti biasanya setiap hari senin diadakan pembelajaran metode bermain peran di kelas A sesuai dengan tema yang diadakan di sekolah, tidak lupa guru memberikan langkah-langkah yang akan dilalui sebelum pembelajaran. Pada hari itu tema yang dilakukan adalah kendaraan sub tema macam-macam kendaraan, anak-anak sangat antusias sekali, RH,MI, FK bersepakat untuk bekerja sama dengan berperan sebagai penarik bus yang mana RH sebagai supir, MI dan FK sebagai kernet. Mereka bekerja sama untuk mencari penumpang, RH dalam permainan sabar menunggu giliran, mau bergabung bermain dengan teman dan mentaati peraturan yang berlaku (O.111, BP KB.P.5)

ND juga berperan dengan menaiki kereta bersama teman-temannya mereka sejajar ke belakang dengan berbentuk seperti kereta api, dimana ND yang menjadi kepala kereta dan lainnya menjadi anak-anak kereta, dalam permainan ini salah satu dari teman mereka ada yang terjatuh sehingga kereta api

lepas, tapi ND tidak marah-marah dan menyemangati untuk bangun dan meluruskan kereta apinya lagi.(O.111, BP KB.P.6)

Setelah satu jam berlalu pembelajaran metode bermainperanpun selesai dan tidak lupa ibu guru memberikan kesan-pesan yang telah mereka mainkan bersama tadai anak anak tampak senang dan membereskan kembali media/ alat yang digunakan.(O.111, BP KB.P.7)



CATATAN LAPANGAN (OBSERVASI)

KODE : O.III BP KB P.

HARI, TANGGAL : Senin 21/09/2019

JAM : 08.30-10.00

TEMPAT : Ruang Kelas

METODE PERMAINAN : Metode bermain peran

SUBJEK OBSERVER : Rehan, Mei-mei, Friska, Nada

OBSERVER : Ni'matul Izza

paragraf	Catatan observasi
3	Kegiatan di pagi hari di isi dengan senam pagi, menyanyikan lagu mars sekolah, membaca ikrar seolah dan tepuk anak soleh dan terakhir yaitu membaca doa masuk kelas yang dipimpin oleh temanya sendiri dengan ditunjuk oleh ibu guru.
4	peneliti menggunakan 4 subjek penelitian yang terdiri dari satu anak laki-laki dan tiga perempuan yang akan diteliti dikelas A yaitu (RH.MI,FK dan ND) dari pembelajaran ini peneliti ingin melihat perkembangan tingkat ketrampilan bersosialisasinya.
5	RH,MI, FK bersepakat untuk bekerja sama dengan berperan sebagai penarik bus yang mana RH sebagai supir, MI dan FK sebagai kernet.Mereka bekerja sama untuk mencari penumpang, RH dalam permainan sabar menunggu giliran, mau bergabung bermain dengan teman dan mentaati peraturan yang berlaku.

6	ND juga berperan dengan menaiki kereta bersama teman-temannya mereka sejajar ke belakang dengan berbentuk seperti kereta api, dimana ND yang menjadi kepalanya dan lainnya menjadi anak-anak kereta, dalam permainan ini salah satu dari teman mereka ada yang terjatuh sehingga kereta api lepas, tapi ND tidak marah-marah dan menyemangati untuk bangun dan meluruskan kereta apinya lagi.
---	---

Refleksi/catatan

Permainan metode bermain peran dapat meningkatkan ketrampilan bersosialnya perkembangan hubungan sosial, perkembangan kemampuan diri dan perilaku sosial



LAMPIRAN DATA DOKUMENTASI

Catatan Dokumentasi



Tempat : RA Mathlahul Huda 02

Pengamatan : Ni'matul Izza

Kode	Dokumentasi	Keterangan
<p>Catatan Dokumentasi I Bermain peran Ketrampilan Bersosialisasi (CD.1 BP KB)</p>	<p>Penerapan Langkah Metode bermain Peran Ketrampilan Bersosialisasi a. Kegiatan awal pembelajaran</p> 	<p>Gambar 1 (G1. BP KB) : ketika Guru memilih sebuah Tema yang akan dimainkan</p>

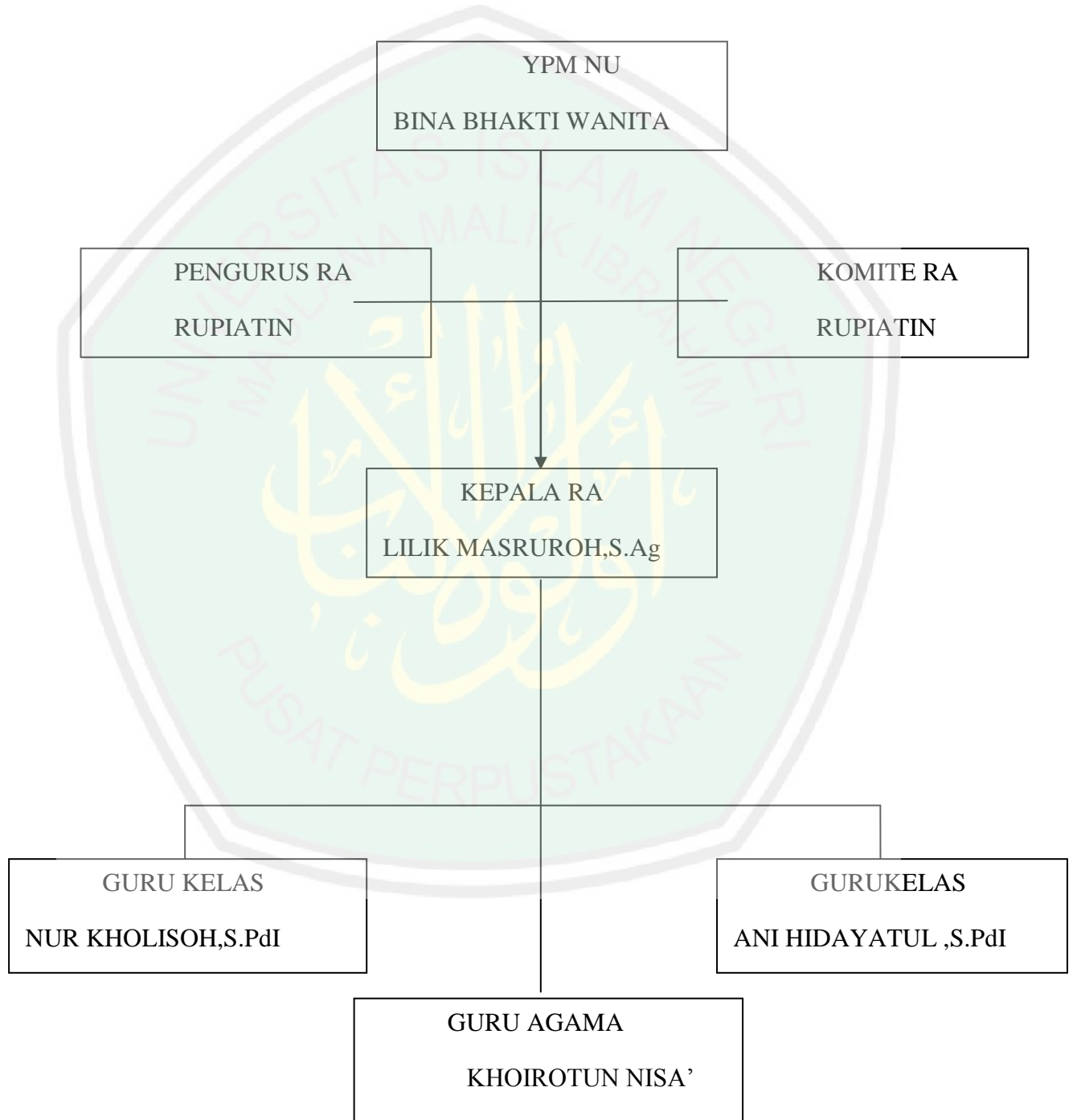
	<p>b. Langkah penerapan metode bermain peran</p> 	<p>G2. BP. KB : Guru sudah Mempersiapkan Alat yang digunakan untuk pembelajaran Metode Bermain peran</p>
	<p>c. Guru membuat naskah jalan cerita</p> 	<p>(G3. BP KB): yaitu guru membuat alur jalancerita yang akan dimainkan siswa-siswa guna untuk memperjelas cerita di dalamnya</p>

	<p>d. Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dalam bermian peran</p> 	<p>(G4. BP KB) : guru mengumpulkan anak-anak menjadi satu, kemudian memberikan pengarahan atau atauran-atauran saat bermain</p>
	<p>e. Guru membagikan tugas kepada peserta didik, sesui dengan peran yang dimainkan</p> 	<p>(G5. BP KB) : siswa memerankan tokoh-tokoh sesui dengan bagianya masing-masing</p>

	<p>f. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali cerita</p> 	<p>(G6. BP KB) : setelah permainan selesai bermain peran secara keseluruhan , anak-anak duduk melingkar untuk mengulas kembali cerita yang dimainkan</p>
	<p>g. Nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran</p> 	<p>(G7. BP KB) : penutup atau terakhir guru memberikan nilai-nilai yang terkandung dalam isi dari cerita yang dimainkan</p>

Struktur organisasi Lembaga

RA Mathlahul Huda 02



Rencana pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)

RA MATHLALHUL HUDA 02

Semester / Bulan / Minggu : 2 / Maret / 2

Hari / Tanggal : Rabo 15 oktober 2019

Kelompok / Usia : A / 4-5 Tahun

Tema / Sub Tema : Transportasi Udara / pesawat terbang

Model Pembelajaran : Sentra (Bermain peran)

Alokasi Waktu : 90 menit

KD :1.2, / 3.3, 3.8, 3.15/ 4.12,4.15

A. Kompetensi Dasar :

a. Nilai Agama dan Moral

1.2 Anak dapat menghargai diri sendiri, orang lain dan lingkungan sekitar sebagai rasa syukur kepada Tuhan

b. Fisik Motorik

4.3 Menggunakan anggota tubuh untuk pengembangan motorik kasar dan halus

c. Kognitif

2.2 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap ingin tahu

2.3 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kreatif

4.6 Menyampaikan tentang apa dan bagaimana benda-benda disekitar yang dikenalnya (nama, warna, bentuk, ukuran, pola, sifat, suara, tekstur, fungsi, dan ciri-ciri lainnya) melalui berbagai hasil karya
4.8 Menyajikan berbagai karyanya dalam bentuk gambar, bercerita, bernyanyi, gerak tubuh, dll tentang lingkungan alam (hewan, tanaman, cuaca, tanah, air, batu-batuan, dll)

d. Bahasa

4.12 Menunjukkan kemampuan keaksaraan awal dalam berbagai bentuk karya

e. Sosial emosional

2.5 Memiliki perilaku yang mencerminkan sikap percaya diri

2.8 memiliki perilaku yang mencerminkan sikap kemandirian

f. Seni

4.15 Menunjukkan karya dan aktivitas seni dengan menggunakan berbagai media

B. indikator

1. Mampu berperilaku sopan dan peduli melalui perkataan dan perbuatannya secara spontan dan sesuai
2. Mampu menunjukkan sikap tanggung jawab dalam bermain dan belajar
3. Melakukan kegiatan yang menunjukkan anak mampu melakukan permainan fisik dengan aturan (tepek pesawat terbang)
4. Mampu mengetahui gambar bentuk segitiga dan mewarna
5. Mampu menunjukkan hasil karya

C. Tujuan pembelajaran

1. Dapat mengucapkan kata-kata yang benar
2. Dapat membuat karya dengan ide-ide orisinal
3. Dapat melakukan berbagai kegiatan motorik kasar dan halus yang seimbang terkontrol dan lincah
4. Menampilkan karya seni sederhana didepan anak atau orang lain

D. Metode pembelajaran

1. Bercakap-cakap
2. Bercerita
3. Tanya jawab
4. Demonstrasi

E. Materi dalam kegiatan

1. Sikap menghargai diri sendiri sebagai rasa syukur kepada tuhan
2. Sikap rasa ingin tahu
3. Sikap tanggung jawab
4. Aktivitas Motorik
5. Aktivitas Seni

F. Sumber belajar

1. Media Gambar pesawat terbang

G. Materi yang masuk dalam pembiasaan

1. Cara bersyukur sebagai ciptaan Allah SWT
2. Cara mengucapkan salam masuk dalam SOP penyambutan dan penjemputan

3. Sholat Dhuha berjamaah, mengaji tilawati, doa sebelum dan sesudah belajar, membaca buku dan mengenal aturan masuk ke dalam SOP pembukaan
4. Cara mencuci tangan dan menggosok gigi masuk dalam SOP sebelum dan sesudah makan.

H. Alat dan Bahan

1. Alat : pensil, krayon, kerdus
2. Bahan : lembar kerja
3. Media : gambar pesawat terbang

I. Kegiatan pembelajaran

Pembukaan (15 Menit)

1. Anak menjawab salam yang diucapkan guru
2. Guru bersama anak membaca doa sebelum belajar
3. Guru bersama anak melakukan presensi
4. Guru bersama anak bernyanyi lagu “pesawat terbang” dan bertepuk “pesawat terbang”
5. Guru bersama anak bercakap-cakap tentang kegiatan kemarin yang dikaitkan dengan subtema bermain dan belajar hari ini yaitu bintang peliharaan “pesawat terbang”
6. Guru dan anak menyepakati aturan bermain dan belajar

Inti (60 Menit)

1. Anak mengamati gambar gambar “Transportasi Udara”
2. Anak memperhatikan penjelasan guru tentang “pesawat terbang”
3. Anak menyebutkan kembali tentang transportasi Udara
4. Guru memberi tugas dan Anak memilih kegiatan sesuai dengan minatnya
 - a. Densitas 1 : Mewarna bentuk segita pada gambar
 - b. Densitas 2: Menebali garis-garis putus sesuai arah pesawat terbang
 - c. Densitas 3: Bermain peran
 - anak memakai media pesawat terbang
 - anak berperan sebagai pilot
 - anak berperan sebagai penumpang
5. Anak menceritakan hasil karya didepan temanya
6. Anak dan guru membereskan alat bermain dan belajar yang sudah digunakan

Istirahat

1. Anak secara bergantian mencuci tangan
2. Anak menyiapkan bekal makanan
3. Anak berdoa bersama-sama sebelum makan
4. Anak makan bekal bersama-sama
5. Anak berdoa sesudah makan
6. Anak membereskan bekalnya dan mencuci tangan
7. Bermain bebas

Penutup (15 Menit)

1. Recalling
2. Anak menceritakan kegiatan apa saja yang sudah dilakukan hari ini dan kegiatan bermain apa yang paling disukai
3. Anak dengan seksama memperhatikan guru dalam bercerita atau pengulangan kembali
4. Anak mendengarkan ketika guru memberikn tindak lanjut kegiatan hari ini
5. Anak mendengarkan ketika guru menginformasikan kegiatan esok hari
6. Anak dan guru secar bersama-sama berdoa setelah belajar

j. Rencana Penilaian

Program pengembangan	KD	INDIKATOR
Nilai agama dan moral	2.6	Anak mampu menunjukkan sikap taat dan baik dalam sehari-hari
Sosial emosional	2.12	Anak mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran
Kognitif		Anak mampu menghitung pesawat terbang pada gambar
Fisik/motorik	3.3 / 3.4	Anak terampil dalam mewarna
Bahasa	3.12/ 4.12	Anak mampu bertanggung jawab dalam menyelesaikan kegiatan pembelajaran
Seni	3.15 /4.15	Anak mampu berkreasi dalam mewarna gambar

Biodata Mahasiswa

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Ni'matul Izza
Nim : 15160027
Tempat tanggal lahir : Malang, 12 agustus 1996
Fak/ Jurusan : Ilmu Tarbiyah dn Keguruan Pendidikan Islam
Anak Usia Dini (PAUD)
Tahun Masuk : 2015
Alamat Rumah : Argosuko Keden Poncokusumo Kab Malang
No.Tlp : 085755733401