

BAB IV

HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Hasil Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum TK Mardisiwi Surabaya

Penelitian ini dilaksanakan di TK Mardisiwi yang beralamat di Jl. Simo Sidomulyo III No. 25 Kecamatan Sawahan, Kota Surabaya. TK Mardisiwi memiliki 2 kelas yang terdiri dari kelompok A dan B, dengan jumlah keseluruhan peserta didiknya yaitu 74 anak. TK Mardisiwi saat ini berada di bawah kepemimpinan Drs. Abdul Hadi. TK Mardisiwi di bawah naungan yayasan Margomulyo Abadi. Adapun sarana dan prasarana dan fasilitas pendukung yang dimiliki oleh TK Mardisiwi Kota Surabaya meliputi :

Tabel 4.1
Sarana dan Prasarana TK Mardisiwi Surabaya

No	Jenis	Nama	Jumlah
1	Sarana	Meja Siswa	15 unit
2	Sarana	Meja Guru	1 unit
3	Sarana	Kursi Guru	3 unit
4	Sarana	Meja TU	1 unit
5	Sarana	Lemari / Filling Cabinet	1 unit
6	Sarana	Komputer TU	1 unit
7	Sarana	Alat Praktik Muatan Lokal	1 unit
8	Sarana	Printer	1 unit
9	Sarana	Lemari	1 unit
10	Sarana	Buku Pegangan Guru Muatan Lokal	1 unit
11	Sarana	Lainnya	1 unit
12	Prasarana	Ruang Teori/Kelas	2 unit
13	Prasarana	Kamar Mandi/WC Guru Perempuan	1 unit
14	Prasarana	Ruang Guru	1 unit
15	Prasarana	Ruang Kepala Sekolah	1 unit

Fasilitas pendukung yang berupa sarana dan prasarana TK Mardisiwi Kota Surabaya seperti yang dijelaskan pada tabel 4.1 di atas sudah sangat memberikan kontribusi yang sangat layak. Seperti halnya TK yang lain, TK Mardisiwi memiliki ruang kelas, ruang guru, ruang pimpinan, dan kamar mandi yang sangat layak. TK Mardisiwi Kota Surabaya dalam menjalankan tugas belajar dan mengajar memiliki visi dan misi. Visi dan misi dari TK Mardisiwi adalah sebagai berikut.

Tabel 4.2
Visi dan Misi TK Mardisiwi Surabaya

VISI	Upaya peletakkan pendidikan dasar kearah pembangunan dan pembentukan kepribadian serta jati diri anak melalui penyelenggaraan pra sekolah yang bermutu dan dilandasi nilai-nilai kebudayaan daerah dan nasional
MISI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyelenggarakan program paud menuju ke SD - Memberikan budi pekerti anak yg dilandasi oleh nilai-nilai budaya dan agama 2. Penanaman sikap moral & nilai-nilai sosial 3. Mengembangkan daya pikir anak lebih kreatif 4. Memberikan bekal pengetahuan dasar yg berwawasan

Seiring perkembangannya TK Mardisiwi yang telah lama berdiri juga menorehkan beberapa prestasi yang sangat baik. Prestasi atau penghargaan yang di peroleh oleh TK Mardisiwi Kota Surabaya adalah :

1. Juara ke III Lomba menari yang di selenggarakan oleh IGTKI sekecamatan pada tanggal 20 Agustus tahun 2016 pada acara Hari Ulang Tahun Republik Indonesia.
2. Juara harapan ke III Lomba karnaval yang di selenggarakan oleh IGTKI Kecamatan pada tanggal 20 Agustus tahun 2016 pada acara Hari Ulang Tahun Republik Indonesia.
3. Juara ke III Lomba menari yang di selenggarakan oleh IGTKI Kecamatan pada tanggal 21 Agustus tahun 2018 pada acara Hari Ulang Tahun Republik Indonesia.

Dalam mendukung kegiatan belajar dan mengajar TK Mardisiwi Kota Surabaya juga memiliki beberapa kegiatan non kurikuler untuk menumbuhkan kembangkan bakat dan minat dari peserta didik seperti pelatihan sempoa, komputer, bahasa Inggris, semi tari dan seni lukis.

Jumlah keseluruhan dari peserta didik di TK Mardisiwi Kota Surabaya berjumlah 74 anak yang terbagi dalam Kelompok A dan Kelompok B. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam hal ini untuk peserta didik Kelompok B yang secara langsung diajar oleh penulis. Jumlah peserta didik Kelompok B TK Mardisiwi Kota Surabaya adalah 15 anak. Berikut daftar nama Kelompok B TK Mardisiwi Kota Surabaya sebagai berikut.

Tabel 4.3
Nama Peserta Didik Kelompok B TK Mardisiwi Surabaya

NO	NAMA	L/P	ALAMAT
1	ERDYANO FADIL ALFAREZEL	L	ASEMROWO BARU 4
2	EVELYN NAZANIN NIRWASITA	P	SIMOSIDOMULYO 2/55 A
3	FAREL ATARIZZ CALIFF AHMAD	L	SIMOSIDOMULYO 9/72
4	IJAZ MAHER MADANI	L	SAMPURNA 1B
5	JAZZYNUR TRIJAFI PUTRI	P	SIMOSIDOMULYO BARU 28
6	JIHAN ZAHIRA AZHARI	P	SIMOSIDOMULYO 9/2
7	KEVIN NOVALINO SURYA PURNIAWAN	L	SIMOSIDOMULYO 6/28
8	MOHAMAD IQBAL HUSURUR	L	SIMOREJO 20/11
9	MUHAMMAD ALI ZAIDAN IBRAHIM	L	SIMOSIDOMULYO 1/10
10	NADZHIFAH	P	SIMO MAGEREJO 11/7
11	NAYLA ALIYA RABBANI	P	SIMOSIDOMULYO 5/60
12	RIZKY SYHARIF MUSSYAFA	L	PULOSARI 2B/17
13	RUS SABIHA NADHIFA VIKRI SHANTI	P	SIMOSIDOMULYO 6/43
14	SACHIO CLOVIS FIRMANSYAH	L	SIMOSIDOMULYO 3/1
15	SENANDUNG KIARA N	P	SIMOSIDOMULYO VII48-A

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Subjek penelitian ini adalah anak Kelompok B TK Mardisiwi Surabaya, yang berjumlah 15 anak. Berdasarkan hasil pengamatan yang peneliti lakukan terkait dengan perkembangan anak, permasalahan yang muncul yaitu aspek sosial

terutama keterampilan sosial pada unsur memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran.

4.1.2.1 Deskripsi Pra Tindakan

Observasi yang dilakukan peneliti pertama kali pada bulan September 2019 sebagai data penunjang dari penelitian yang sebenarnya. Pengamatan awal merupakan kegiatan pra tindakan yang dilaksanakan untuk mengetahui keadaan awal keterampilan sosial anak. Untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dapat dilakukan melalui bermain peran. Keterampilan sosial yang diamati oleh peneliti difokuskan pada unsur memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran. Hasil observasi kondisi awal memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran anak yang dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.4. Persentase Kondisi Awal Keterampilan Sosial dengan Indikator Memahami dan Menaati Aturan

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	1	6,67 %
2	3	BSH	2	13,33 %
3	2	MB	10	66,67 %
4	1	BB	2	13,33 %
JUMLAH			15	100 %

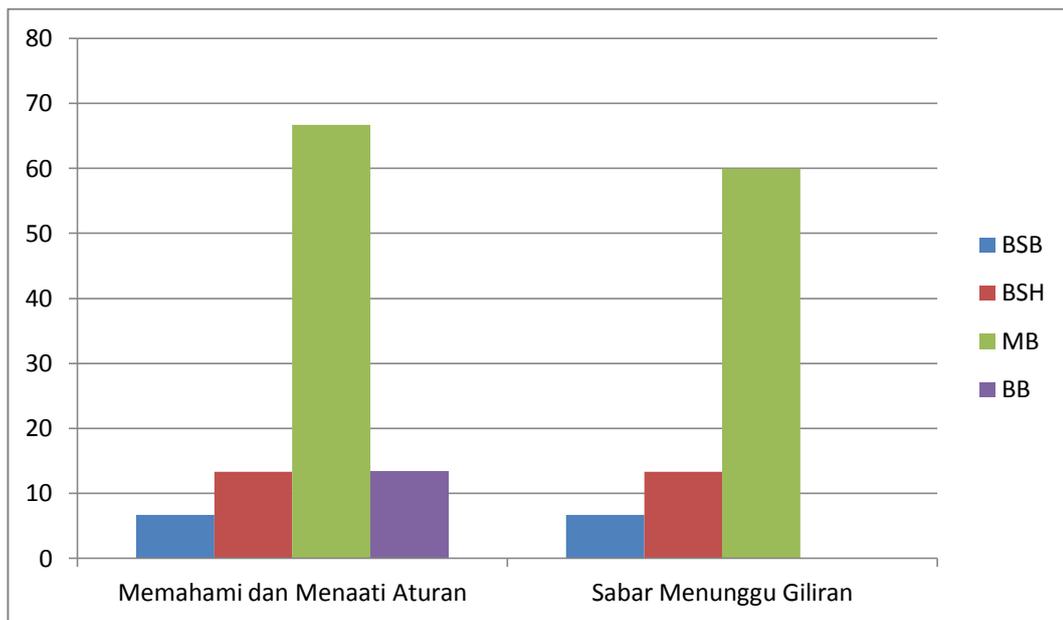
Tabel 4.5 Persentase Kondisi Awal Keterampilan Sosial dengan Indikator Sabar Menunggu Giliran

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	1	6,67 %
2	3	BSH	2	13,33 %
3	2	MB	9	60 %
4	1	BB	3	20 %
JUMLAH			15	100 %

Observasi tentang keterampilan sosial anak dalam unsur memahami dan menaati aturan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan kriteria MB dengan 5 aturan yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk memahami dan menaati aturan pada waktu bermain peran; anak yang menunjukkan kriteria BSB berjumlah 1 anak berinisial EFA (6,67%) karena sudah mengikuti semua aturan yang berlaku, anak yang BSH berjumlah 2 anak berinisial EN dan FA (13,33%) baru mengikuti aturan yang berlaku sebanyak 3-4 aturan (EN: berbagi peran, berbicara bergantian, berhenti bermain pada waktunya, berbagi dan FA: berbagi peran, berbagi mainan, berhenti bermain tepat waktu), anak yang MB berjumlah 10 anak berinisial IMD, MIH, N, KN, JA, ZAI, RIZ, JZ, NAD dan RUS (66,67%) karena baru mengikuti aturan sebanyak 1-2 aturan (IMD: berbicara bergiliran, berbagi mainan; BR: mau berbicara bergiliran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; N: berbagi peran dan berbicara bergiliran; KN: berbagi peran dan berbicara bergiliran; JA: berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; ZAI: berbagi mainan, berhenti bermain tepat waktu; RIZ: berbicara bergiliran; JZ: berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; NAD: menerima konsekuensi bila melanggar aturan; berhenti bermain pada waktunya; Muh: berbagi mainan berhenti bermain pada waktunya) anak yang BB berjumlah 2 anak berinisial SAC dan SND (13,33%) karena tidak mau mengikuti semua aturan yang berlaku.

Anak yang sabar menunggu giliran dengan kriteria BSB berjumlah 1 anak berinisial EN (6,67%), anak BSH berjumlah 2 anak berinisial EFA dan NAD (13,33%), anak MB berjumlah 9 anak berinisial IMD, JZ, N, KN, JA, FA, ZAI, RIZ, JZ (60%), sedang yang BB berjumlah 3 anak berinisial SAC, SND dan RUS (20%).

Dari hasil observasi keterampilan sosial pra tindakan dapat dilihat dari gambar grafik berikut ini:



Gambar 4.1 Grafik Persentase Keterampilan Sosial Pra Siklus

Sebelum tindakan dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti melakukan beberapa persiapan sebagai berikut:

- 1) Mengkomunikasikan rencana tindakan yang akan dilakukan untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan unsur memahami dan menaati pada aturan serta sabar menunggu giliran dengan teman sejawat.
- 2) Menyiapkan pedoman observasi proses dan hasil pembelajaran dengan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial dengan unsur memahami dan menaati pada aturan serta sabar menunggu giliran.
- 3) Mempersiapkan lembar observasi keterampilan sosial
- 4) Mempersiapkan sarana dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam pembelajaran.

4.2.2 Siklus I

4.2.2.1 Perencanaan Tindakan Siklus I

Penelitian dilakukan dalam tahapan yang berupa siklus pembelajaran. Banyaknya siklus yang akan dilaksanakan tergantung dari tingkat keberhasilan pembelajaran mengenai keterampilan sosial melalui bermain peran. Setiap siklus, dilaksanakan dalam 3 pertemuan, hal ini untuk memantapkan penguasaan

keterampilan sosial pada anak secara individu. Adapun tahap perencanaan pada Siklus I meliputi kegiatan sebagai berikut:

- a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Rencana pembelajaran disusun oleh peneliti dan dibantu oleh teman sejawat dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Berdasarkan kesepakatan dengan teman sejawat, penelitian dilakukan pada kegiatan akhir dengan indikator kegiatan sosial dengan bermain peran.
- b) Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.
- c) Menyiapkan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung dengan 2 indikator yang diteliti yaitu memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran. Penilaian anak didasarkan dengan skor, yaitu skor 4 untuk anak yang BSB, skor 3 untuk anak yang BSH, skor 2 untuk anak yang MB, dan skor 1 untuk anak yang BB.

4.2.2.2 Pelaksanaan Tindakan

a. Pertemuan 1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin tanggal 09 September 2019 dengan Tema Pekerjaan Subtema Dokter. Pengamatan saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain peran. Guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan bermain peran yang akan dilakukan. Kemudian guru memilihkan peran yang akan dimainkan anak serta menjelaskan aturan yang berlaku selama bermain peran. Aturan yang berlaku selama bermain peran yaitu: berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya. Kegiatan bermain dengan mengambil judul “Dokter dan Pasien”.

(2) Kegiatan Bermain

Kegiatan awal dimulai dengan berdoa dipimpin oleh guru kemudian dilanjutkan dengan kegiatan fisik motorik yang dilakukan diluar kelas dimulai

dengan pemanasan bernyanyi lagu “Kalau Kau Suka Hati” sambil bergerak mengikuti lagu dilanjutkan dengan berjalan mundur sambil membawa keranjang berisi obat-obatan yang diikuti anak-anak dengan gembira. Setelah itu masuk ke dalam kelas untuk mengikuti pembelajaran. Setelah istirahat selama 5 menit, dilanjutkan kegiatan inti. Guru menjelaskan tema pada hari ini Pekerjaan dengan subtema Dokter dan mengajak anak untuk tanya jawab tentang macam-macam profesi.

Selanjutnya kegiatan inti yaitu pemberian tugas menghubungkan gambar dengan kata, menulis kata dan mewarnai gambar kemudian dilanjutkan istirahat. Setelah istirahat, anak-anak mengikuti kegiatan akhir yaitu bermain peran. Sebelum kegiatan dilakukan, guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan yang akan dilakukan. Guru memberi contoh tugas seorang dokter yaitu memeriksa pasien dan memberikan resep obat kepada pasien. Sedangkan tugas pasien yaitu memeriksakan kesehatan dirinya, membeli obat ke apotik. Guru juga memberikan aturan yang berlaku selama kegiatan bermain yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dengan duduk di kursi diam selama 2 menit yang bertujuan untuk membiasakan anak mau mengakui kesalahan dan berhenti bermain pada waktunya serta sabar menunggu giliran. Anak-anak sangat antusias mengikuti kegiatan ini karena bermain peran sangat jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Setelah anak-anak mengerti, guru membagi kelas menjadi 2 kelompok yaitu kelompok merah terdiri dari 8 anak yaitu SAC, SND, IMD, EN, MIH, EFA, N, KN dan kelompok biru terdiri dari 7 anak yaitu JA, FA, ZAI, RIZ, JZ, NAD dan RUS, yang nanti akan bermain bergantian setiap kelompok, apabila kelompok merah menjadi pemain maka kelompok biru akan menjadi penonton. Setelah sepakat kemudian guru menunjuk kelompok yang seperti patung untuk bermain pertama. Ternyata kelompok merah lebih dulu bermain, karena belum terbiasa maka guru membantu membagi peran sebagai dokter, pasien, apoteker dan petugas administrasi. Sebagai dokter RIZ, JA sebagai petugas administrasi dan ZAI sebagai apoteker, dan yang

menjadipasienyaitu FA, JZ, NAD dan RUS. Guru memberi waktu bermain per kelompok 10 menit.

Permainan dimulai, pasien datang ke Rumah Sakit untuk periksa, sebelum periksa pasien terlebih dulu ke bagian pendaftaran/administrasi. Kemudian Dokter memeriksa dan memberikan resep obat. Setelah itu, pasien ke apotek dan harus antri untuk membeli obat. Muh menyerobot antrian sehingga anak-anak yang lain berteriak marah. Selain itu, permainan tidak berjalan sesuai aturan karena anak-anak bermain sesuai keinginan mereka. SAC,SND, MIH, N dan KN tidak mau berbagi mainan dengan teman yang lain sehingga permainan tidak berjalan lancar dan ketika permainan harus berakhir anak-anak tidak mau karena masih asyik bermain sehingga kelompok biru tidak sabar ikut bermain sehingga menjadi kacau. Karena anak-anak melanggar aturan maka guru menerapkan aturan menerima konsekuensi dengan duduk di kursi diam selama 2 (dua) menit, tetapi hanya MIH, EFA, JZ dan NAD. Anak yang lain tidak mau. Kemudian guru mengentikan permainan karena anak-anak sudah tidak dapat dikendalikan.

(3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dilakukan dengan anak menceritakan kegiatan yang dilakukan dan guru menjelaskan pesan moral dari kegiatan waktu bermain peran. Setelah itu, doa dan pulang.

b. Pertemuan 2

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Rabu, 11 November 2019. Dengan tema Pekerjaan dan subtema Dokter. Pengamatan saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain peran sama seperti pertemuan pertama. Guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan main peran yang akan dilakukan. Judul yang diambil “Dokter dan Pasien”. Guru membacakan aturan yang berlaku selama

bermain peran yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya.

(2) Kegiatan Bermain

Kegiatan dimulai dengan baris di luar kelas dan berdoa, dilanjutkan dengan melakukan pemanasan goyang pinggul dan praktek langsung melambungkan dan menangkap bola. Setelah semua anak melakukan kemudian masuk kelas dan istirahat selama 5 menit. Kemudian guru mengajak anak bercakap-cakap tentang beberapa macam penyakit. Kegiatan inti yaitu pemberian tugas melingkari huruf vokal, menyusun benda dari besar ke kecil dan menggunting dan menempel kemudian dilanjutkan istirahat.

Kegiatan akhir dengan pemberian tugas bermain peran. Guru menerangkan kegiatan yang akan dilakukan dan memberi gambaran tentang peran yang akan dimainkan. Aturan yang berlaku masih sama yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya. Dan kelas tetap dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok merah dan kelompok biru. Karena hari pertama kelompok merah yang pertama bermain, maka hari kedua kelompok biru yang pertama bermain.

Guru masih membantu membagi peran karena anak-anak masih bingung ketika disuruh membagi peran. Guru menunjuk ZAI menjadi Dokter, JZ menjadi apoteker dan JA, FA, RIZ, NAD dan RUS menjadi teman Pasien. Sebelum bermain guru memberi gambaran tentang permainan yang akan dilakukan. Setiap kelompok diberi waktu 10 menit. Setelah anak-anak paham kemudian permainan dimulai. Anak-anak sangat antusias ikut bermain sehingga baru mulai SAC dan SND sudah menyerobot ikut bermain sehingga mendapat hukuman duduk di kursi diam, tetapi tidak mau dan kemudian duduk kembali sebagai penonton. Ketika mau mendaftar, JA, RIZ dan JZ berebut untuk mendaftar sehingga JA terjatuh dan menangis, kemudian guru mengajak JA, RIZ dan JZ hompipah, siapa yang menang maka yang mendaftar terlebih dahulu. Suasana baru menjadi kondusif dan permainan dilanjutkan lagi. Ketika waktu bermain sudah habis, JA, RIZ dan JZ tetap

asyik bermain sehingga guru menerapkan aturan duduk di kursi diam tetapi hanya JZ yang mau menerimakonsekuensi. Kemudian bergantian kelompok Merah yang bermain. SAC, SND, IMD dan MIH tidak mau berbagi peran, karena semua ingin menjadi Pasien dan daftar lebih dulu. Sebagai penengah guru menunjuk SAC yang menjadi pasien dan melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Ketika bermain, ada beberapa anak yang kelelahan karena sudah lelah bermain waktu istirahat dan guru menghentikan permainan karena sudah melebihi waktu yang ditentukan.

(3) Kegiatan Penutup

Anak menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan. Kemudian guru menjelaskan pesan moral dari kegiatan yang dilakukan dilanjutkan doa dan pulang.

c. Pertemuan 3

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 13September 2019.Dengan tema Pekerjaan dan subtema Dokter. Pengamatan saat proses berlangsung dibagi menjadi 3 bagian, yaitu kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain peran sama seperti pertemuan ke 2. Guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan main peran yang akan dilakukan. Judul yang diambil masih sama. Peran yang akan dilakukan juga masih sama. Guru membacakan aturan yang berlaku selama bermain peran yaitu berbagi peran,berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya.

(1) Kegiatan Bermain

Kegiatan dimulai doa di dalam kelas kemudian keluar kelas untuk melakukan kegiatan motorik, setelah itu baris dilanjutkan bernyanyi lagu “Disini Senang Disana Senang” sambil menggerakkan tangan, pinggul dan kaki. Kegiatan motorik yaitu berlari sambil melompati pot plastik. Setelah anak-anak melakukan kemudian masuk kelas untuk kegiatan pembelajaran. Kegiatan inti

dimulai dengan guru menerangkan tema hari ini yaitu pekerjaan dan subtema dokter.

Pemberian tugas mengerjakan maze, meniru kata dan mewarnai. Waktu istirahat selesai, kegiatan akhir adalah bermain peran. Guru menerangkan dan memberi gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukan. Aturan yang berlaku masih sama yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya. Kelas dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok merah dan biru dengan anggota yang sama dan waktu bermain 10 menit. Setelah anak-anak paham kemudian kegiatan dimulai. Kelompok biru bermain lebih dulu.

Karena sudah beberapa kali dilakukan, anak-anak mulai terbiasa dengan kegiatan bermain peran, namun SAC, RIZ, JZ masih lupa dengan aturan main sehingga beberapa kali diingatkan. Setelah 2 kelompok bermain, kegiatan dihentikan meski waktu masih tersisa karena anak-anak meminta sebentar waktu bermainnya karena sudah kelelahan.

(2) Kegiatan Penutup

Anak menceritakan kegiatan yang sudah dilakukan. Kemudian guru menjelaskan pesan moral dari kegiatan yang dilakukan dilanjutkan doa dan pulang.

4.2.2.3 Observasi

a. Pertemuan 1

Bersamaan dengan tahap tindakan, observer melakukan observasi atau pengamatan. Kegiatan observasi, dilakukan untuk mengamati keterampilan sosial anak. Kegiatan yang diamati meliputi seluruh aspek yang ada pada instrumen penelitian. Aspek tersebut meliputi: memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran. Hasil penelitian pada Siklus I pertemuan 1 belum menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Karena anak masih belum bisa melaksanakan aturan yang diterapkan dalam bermain peran. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6 Persentase Siklus I pertemuan 1 dengan Indikator
Memahami dan Menaati Aturan

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	1	6,67 %
2	3	BSH	2	13,33 %
3	2	MB	10	66,67 %
4	1	BB	2	13,33 %
JUMLAH			15	100 %

Tabel 4.7 Persentase Siklus I pertemuan 1 dengan Indikator
Sabar Menunggu Giliran

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	1	6,67 %
2	3	BSH	2	13,33 %
3	2	MB	9	60 %
4	1	BB	3	20 %
JUMLAH			15	100 %

Observasi tentang keterampilan sosial anak dalam unsur memahami dan menaati aturan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan kriteria MB dengan 5 aturan yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk memahami dan menaati aturan pada waktu bermain peran; anak yang BSB berjumlah 1 anak berinisial EFA (6,67%) karena sudah mengikuti semua aturan yang berlaku, anak yang BSH berjumlah 2 anak berinisial EN dan FA (13,33%) baru mengikuti aturan yang berlaku sebanyak 3-4 aturan (EN: berbagi peran, berbicara bergantian, berhenti bermain pada waktunya, berbagi dan FA: berbagi peran, berbagi mainan, berhenti bermain tepat waktu), anak yang MB berjumlah 10 anak berinisial IMD, MIH, N,KN, JA, ZAI, RIZ, JZ, NAD dan RUS (66,67%) karena baru mengikuti aturan sebanyak 1-2 aturan (IMD: berbicara bergiliran, berbagi mainan; MIH: mau berbicara bergiliran, menerima

konsekuensi bila melanggar aturan; N: berbagi peran dan berbicara bergiliran; KN: berbagi peran dan berbicara bergiliran; JA:berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; ZAI: berbagi mainan,berhenti bermain tepat waktu; RIZ: berbicara bergiliran; JZ: berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; NAD: menerima konsekuensi bila melanggar aturan; berhenti bermain pada waktunya; Muh: berbagi mainan, berhenti bermain pada waktunya) anak yang BB berjumlah 2 anak berinisialSACdan SND (13,33%) karena tidak mau mengikuti semua aturan yang berlaku.

Anak yang sabar menunggu giliran dengan kriteria BSB berjumlah 1 anak berinisialEN (6,67%), anak BSH berjumlah 2 anak berinisialEFA dan NAD (13,33%), anak MB berjumlah 9 anak berinisialIMD, MIH, N, KN, JA, FA, ZAI,RIZ, JZ (60%), sedang yang BB berjumlah 3 anak berinisialSAC, SND dan RUS (20%).

b. Pertemuan 2

Hasil penelitian pada Siklus I pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.8 Persentase Siklus I pertemuan 2 dengan Indikator Memahami dan Menaati Aturan

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	2	13,33 %
2	3	BSH	3	20 %
3	2	MB	8	53,33 %
4	1	BB	2	13,33 %
JUMLAH			15	100 %

**Tabel 4.9 Persentase Siklus I pertemuan 2 dengan Indikator
Sabar Menunggu Giliran**

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	3	20 %
2	3	BSH	5	33,33 %
3	2	MB	5	33,33 %
4	1	BB	2	13,33 %
JUMLAH			15	100 %

Observasi tentang keterampilan sosial anak dalam unsur memahami dan menaati aturan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian besar anak masih menunjukkan kriteria MB dengan 5 aturan yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk memahami dan menaati aturan pada waktu bermain peran; anak yang menunjukkan kriteria BSB berjumlah 2 anak berinisial EFA dan FA (13,33%) karena sudah mengikuti semua aturan yang berlaku, anak yang BSH berjumlah 3 anak berinisial EN, KN dan ZAI (20%) baru mengikuti aturan yang berlaku sebanyak 3-4 aturan (EN: berbagi peran, berbicara bergantian, berhenti bermain pada waktunya, berbagi; KN: berbagi peran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; ZAI: berbagi peran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan, berhenti bermain pada waktunya), anak yang MB berjumlah 8 anak berinisial IMD, MIH, N, JA, RIZ, JZ, NAD dan RUS (53,33%) karena baru mengikuti aturan sebanyak 1-2 aturan (IMD: berbicara bergiliran, berbagi mainan; MIH: mau berbicara bergiliran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; N: berbagi peran dan berbicara bergiliran; JA: berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; RIZ: berbicara bergiliran; JZ: berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; NAD: menerima konsekuensi bila melanggar aturan; berhenti bermain pada waktunya; Muh: berbagi mainan, berhenti bermain pada

waktunya) anak yang BB berjumlah 2 anak berinisial SAC dan SND (13,33%) karena tidak mau mengikuti semua aturan yang berlaku.

Anak yang sabar menunggu giliran dengan kriteria BSB berjumlah 5 anak yang berinisial IMD, MIH, EFA, FA dan ZAI (33,33%), anak MB berjumlah 5 anak berinisial N, JA, RIZ, JZ dan RUS (33,33%), sedang yang BB berjumlah 2 anak berinisial SAC dan SND (13,33%).

c. Pertemuan 3

Hasil penelitian pada Siklus I pertemuan 3 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.10 Persentase Siklus I pertemuan 3 dengan Indikator Memahami dan Menaati Aturan

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	8	53,33 %
2	3	BSH	4	26,67 %
3	2	MB	2	13,33 %
4	1	BB	1	6,67 %
JUMLAH			15	100 %

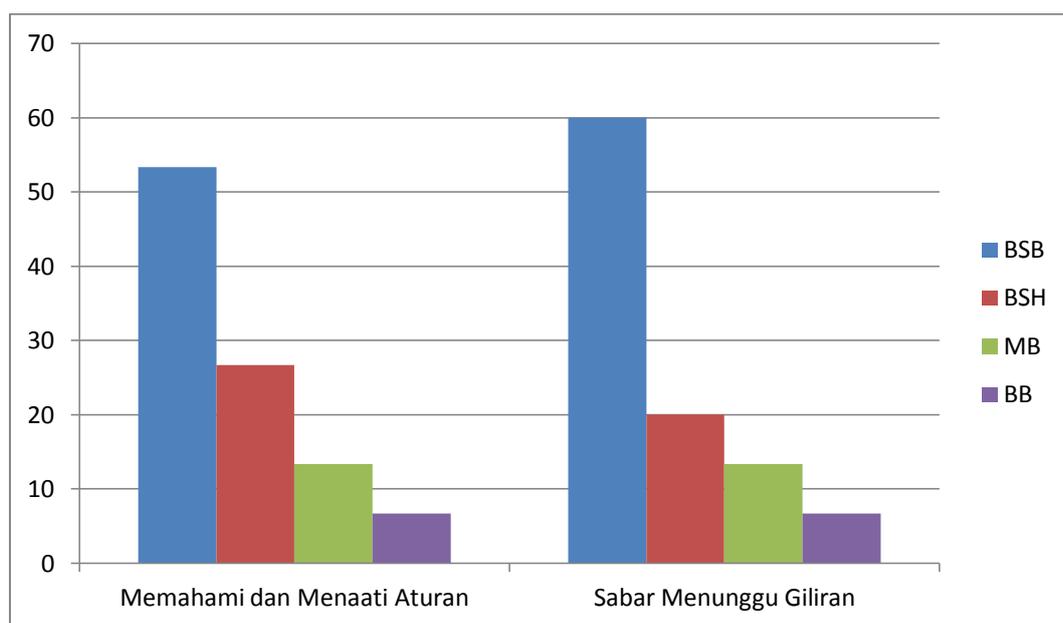
Tabel 4.11 Persentase Siklus I pertemuan 3 dengan Indikator Sabar Menunggu Giliran

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	9	60 %
2	3	BSH	3	20 %
3	2	MB	2	13,33 %
4	1	BB	1	6,67 %
JUMLAH			15	100 %

Observasi tentang keterampilan sosial anak dalam unsur memahami dan menaati aturan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian anak sudah menunjukkan kriteria BSB dengan 5 aturan yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk memahami dan menaati aturan pada waktu bermain peran; anak yang BSB berjumlah 8 anak berinisial IMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA dan NAD (53,33%) karena sudah mengikuti semua aturan yang berlaku, anak yang BSH berjumlah 4 anak berinisial SND, ZAI, RIZ dan RUS (26,67%) baru mengikuti aturan yang berlaku sebanyak 3-4 aturan (SND: berbagi peran, berbicara bergantian, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; ZAI: berbagi peran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan, berhenti bermain pada waktunya; RIZ: berbicara bergantian, berbagi mainan, dan berbicara bergantian), anak yang MB berjumlah 2 anak berinisial N dan JZ (13,33%) karena baru mengikuti aturan sebanyak 1-2 aturan (N: berbagi peran dan berbicara bergantian dan JZ: berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan) anak yang BB berjumlah 1 anak berinisial SAC (6,67%) karena tidak mau mengikuti semua aturan yang berlaku.

Anak yang sabar menunggu giliran dengan kriteria BSB berjumlah 9 anak berinisial IMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA, JZ dan NAD (60%), anak BSH berjumlah 3 anak berinisial SND, ZAI dan RIZ (20%), anak MB berjumlah 5 anak berinisial N dan RUS (13,33%), sedang yang BB berjumlah 1 anak berinisial SAC (6,67%).

Dari data hasil observasi keterampilan sosial anak pada Siklus I pertemuan ke 3 maka menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 2 berikut ini:



Gambar 4.2 Grafik Persentase Keterampilan Sosial Siklus I

4.2.2.4 Analisis dan Refleksi

Refleksi dilakukan pada akhir siklus I oleh peneliti untuk membahas tentang masalah-masalah yang ada pada penelitian yang sudah berlangsung. Berdasarkan data yang telah diperoleh, peneliti menyimpulkan bahwa keterampilan sosial anak kelompok B TK Mardisiwi Surabaya sudah mulai menunjukkan peningkatan.

Dari penelitian yang dilakukan, meskipun telah terjadi peningkatan dalam keterampilan sosial anak, namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar 80%. Dalam pelaksanaan tindakan pada siklus pertama, peneliti mengalami beberapa kendala di antaranya adalah:

- (a) Pemberian kegiatan bermain peran dilakukan di akhir pembelajaran sehingga anak-anak sudah kelelahan setelah bermain waktu istirahat.
- (b) Pada waktu kegiatan bermain peran, kelas dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok bermain dan kelompok penonton sehingga anak-anak selalu menyerobot giliran main, kegiatan bermain menjadi kacau.
- (c) Beberapa anak masih lupa dengan aturan yang berlaku saat kegiatan pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan hasil refleksi di Siklus I, peneliti memperbaiki rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan. Selanjutnya peneliti perbaikan terhadap beberapa masalah yang ada pada saat pelaksanaan Siklus I, perbaikan dilakukan dengan cara antara lain:

- (a) Meminta pada guru agar waktu kegiatan pembelajaran dimajukan waktunya jadi waktu istirahat diundur setelah kegiatan bermain peran sehingga anak-anak tidak kelelahan waktu bermain peran.
- (b) Waktu kegiatan bermain peran kelas tidak dibagi menjadi dua tetapi kegiatan dilakukan secara klasikal, jadi semua anak ikut bermain sehingga anak-anak yang menjadi penonton tidak sabar menunggu giliran bermain dan menyerobot ikut bermain dan anak yang tidak sabar menunggu giliran didahulukan.
- (c) Guru selalu mengingatkan aturan yang berlaku selama kegiatan bermain peran sehingga anak-anak selalu ingat dan bisa paham serta taat dengan aturan yang berlaku.

Dengan demikian hipotesis tindakan siklus II adalah: kegiatan bermain peran dimajukan waktunya, anak yang tidak sabar menunggu giliran main didahulukan, kelas tidak dibagi menjadi kelompok tetapi tetap klasikal dan guru selalu mengingatkan aturan yang berlaku saat bermain dapat meningkatkan keterampilan sosial anak kelompok B TK Mardisiwi Surabaya.

4.2.3 Siklus II

4.2.3.1 Perencanaan Tindakan Siklus II

- (a) Menyusun Rencana Kegiatan Harian (RKH). Rencana pembelajaran disusun oleh peneliti dan dibantu oleh teman sejawat dalam Rencana Kegiatan Harian (RKH). Berdasarkan kesepakatan dengan teman sejawat, penelitian dilakukan sebelum waktu istirahat dengan indikator memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran.
- (b) Menyiapkan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

(c) Menyiapkan lembar observasi. Lembar observasi digunakan untuk mencatat hasil pengamatan selama penelitian berlangsung dengan 2 indikator yang diteliti yaitu memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran. Penilaian anak didasarkan dengan skor, yaitu skor 4 untuk anak yang BSB, skor 3 untuk anak yang BSB, skor 2 untuk anak yang MB, dan skor 1 untuk anak yang BB. Serta skor 4 untuk anak yang BSB, skor 3 untuk anak yang BSH, skor 2 untuk anak yang MB serta skor 1 untuk anak yang BB.

4.2.3.2 Pelaksanaan Tindakan

a. Pertemuan 1

Pelaksanaan tindakan Siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Senin, 16 September 2019. Pelaksanaan penelitian ini dengan Tema Pekerjaan, Subtema Dokter. Pada siklus II pengamatan saat proses berlangsung sama seperti pada siklus I yaitu dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain peran sama seperti pertemuan ke 2. Guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan main peran yang akan dilakukan sama seperti pada Siklus I. Judul yang diambil "Dokter dan Pasien". Guru membacakan aturan yang berlaku selama bermain peran yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya.

(2) Kegiatan Bermain

Kegiatan dimulai dengan baris di luar dilanjutkan dengan pemanasan untuk kegiatan motorik kasar dengan melompat ditempat kemudian menggelinding sampai melewati teman. Setelah itu masuk ke dalam kelas dan berdoa. Guru melanjutkan dengan tanya jawab tentang agama dan kitab suci di Indonesia. Kegiatan inti ada 3 pemberian tugas yaitu menebalkan huruf, memberi angka pada gambar seri dan membuat kolase dilanjutkan dengan

kegiatan bermain peran. Guru menjelaskan dan memberi gambaran tentang kegiatan yang akan dilakukannya serta membacakan aturan yang berlaku yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan, berhenti bermain pada waktunya.

Waktu bermain 20 menit dan bermain peran dilakukan secara klasikal. Setelah anak-anak paham, kegiatan dimulai dengan berbagi peran. Guru menunjuk EFA yang memimpin teman-temannya dan semua harus menurut dengan EFA. EFA menunjuk ZAI sebagai Dokter, KN sebagai petugas administrasi, FA sebagai apoteker dan yang menjadi pasien adalah MIH, SAC, SND, IMD dan RIZ, EN, N, JA, NAD, JZ dan RUS. Waktu kegiatan mengantri pembelian obat, SAC marah berebut mainan dengan RIZ sehingga teman-teman meleraikan dan guru mengingatkan kembali aturan main yang melanggar aturan harus menerima konsekuensi dengan duduk di kursi diam. SAC mau duduk di kursi diam tetapi RIZ tidak mau dan tetap asyik bermain sendiri. Kemudian permainan dilanjutkan lagi dan berjalan lancar dan anak-anak sudah sabar saat menunggu giliran untuk bermain. Tetapi SAC, SND, N, RIZ dan JZ tidak mau berhenti bermain dan terus bermain sampai teman-temannya beristirahat.

(3) Kegiatan Penutup

Setelah istirahat, kemudian masuk kelas dan kegiatan akhir dimulai dengan anak menceritakan kegiatan yang dilakukan. Kemudian guru menjelaskan pesan moral dari kegiatan yang dilakukan. Dan memuji anak-anak yang sudah menaati aturan yang berlaku dan menunggu giliran bermain dan mendapat hadiah tepuk bintang. Dilanjutkan dengan doa pulang dan pulang.

b. Pertemuan 2

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 17 September 2019. Pelaksanaan penelitian ini dengan tema Pekerjaan sub tema Dokter. Dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1) Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain peran sama seperti pertemuan ke 2. Guru menjelaskan dan memberi gambaran

kegiatan main peran yang akan dilakukan. Judul yang diambil “Dokter, Pasien, dan Obat”. Peran yang akan dilakukan tetap sama. Guru membacakan aturan yang berlaku selama bermain peran yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya.

(2) Kegiatan Bermain

Kegiatan diawali dengan berdoa di dalam kelas, dilanjutkan kegiatan awal yaitu motorik kasar di luar kelas yaitu menendang bola ke gawang setelah itu sambil beristirahat guru mengajak anak-anak bercakap-cakap tentang makanan empat sehat lima sempurna. Kegiatan inti yaitu pemberian tugas melengkapi kalimat, menggambar dan mewarnai gambar Dokter. Dilanjutkan dengan kegiatan akhir yang sudah ditunggu anak-anak, bermain peran.

Guru menunjuk N sebagai pemimpin teman-temannya. Guru hanya membacakan lagi aturan yang berlaku yaitu berbagi peran, berbagi mainan, berbicara bergiliran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya. Kegiatan yang pertama adalah membagi peran yaitu dengan cara anak-anak menjadi patung kemudian EFA menunjuk IMD sebagai Dokter, KN sebagai petugas administrasi, JA sebagai apoteker dan anak yang lain sebagai pasien.

Kegiatan bermain sangat lancar karena anak-anak sudah mulai terbiasa dengan bermain peran dan sangat antusias mengikuti. Gurunya mengamati dan selalu mengingatkan dengan aturan yang berlaku. Sampai kegiatan berakhir belum semua anak memahami dan menaati aturan yang berlakudan sabar menunggu giliran. Diantaranya ZAI: belum mau berbicara bergiliran, N: belum mau berbagi mainan, belum mau menerima konsekuensi bila melanggar aturan, dan tidak mau berhenti bermain pada waktunya, SAC: belum mau berhenti bermain pada waktunya, SND: belum berhenti bermain pada waktunya, RIZ: belum mau menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan tidak mau berhenti pada waktunya.

(3)Kegiatan Penutup

Setelah istirahat, kemudian masuk kelas dan kegiatan akhir dimulai dengan anak menceritakan kegiatan yang dilakukan. Kemudian guru menjelaskan pesan moral dari kegiatan yang dilakukan. Dan memuji anak-anak yang sudah menaati aturan yang berlaku dan menunggu giliran bermain dan mendapat hadiah tepuk bintang. Dilanjutkan dengan doa pulang dan pulang.

c. Pertemuan 3

Pelaksanaan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Selasa, 17September 2019. Pelaksanaan penelitian ini dengan tema Pekerjaan subtema Dokter. Dibagi menjadi tiga bagian yaitu pengamatan saat kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup.

(1)Kegiatan Pra Bermain

Pada kegiatan pra bermain guru menyiapkan tempat dan alat untuk bermain peran sama seperti pertemuan ke 2. Guru menjelaskan dan memberi gambaran kegiatan main peran yang akan dilakukan. Judul yang diambil “Dokter dan Pasien”. Peran yang akan dilakukan pun masih tetap sama. Guru membacakan aturan yang berlaku selama bermain peran yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerimakonsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya.

(2)Kegiatan Bermain

Kegiatan dimulai dengan berdoa, karena hujan kegiatan motorik kasar memanjat bola ditiadakan diganti dengan bergerak bebas mengikuti irama musik, dilanjutkan dengan guru bercerita tentang manfaat sayuran. Kegiatan inti adalah pemberian tugas melingkari gambar ciptaan Tuhan, menyusun puzzle dan melukis gambar sayuran. Anak-anak antusias mengikuti kegiatan pembelajaran karena yang mengerjakan tugas boleh ikut bermain peran. Karena guru-guru akan menghadiri resepsi maka kegiatan pembelajaran hanya diberi waktu selama 10 menit. Sebelum kegiatan dimulai guru membacakan aturan yang berlaku yaitu berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan,

menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya. Guru menunjuk EFA untuk memimpin teman-temannya. Kemudian EFA menunjuk FA sebagai Dokter, Muh sebagai petugas apoteker dan yang lain sebagai pasien. Kegiatan bermain sangat lancar karena anak-anak sudah terbiasa dan guru hanya sesekali mengingatkan aturan yang berlaku, dari semua anak yang bermain hanya SAC (berhenti bermain pada waktunya) dan N (berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya) yang belum memahami dan menaati aturan. Dan yang tidak sabar menunggu giliran SAC dan N. Kegiatan dihentikan karena waktu sudah habis dan dilanjutkan makan snack bersama karena anak-anak sudah bermain sangat baik.

(3)Kegiatan Penutup

Setelah istirahat, kemudian masuk kelas dan kegiatan akhir dimulai dengan anak menceritakan kegiatan yang dilakukan. Kemudian guru menjelaskan pesan moral dari kegiatan yang dilakukan dan memuji anak-anak yang sudah menaati aturan yang berlaku dan menunggu giliran bermain dan mendapat hadiah tepuk bintang. Dilanjutkan dengan doa pulang dan pulang.

4.2.3.3 Observasi

a. Pertemuan 1

Hasil penelitian pada Siklus II pertemuan 1 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.12 Persentase Siklus II pertemuan 1 Keterampilan Sosial dengan Indikator Memahami dan Menaati Aturan

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	9	60 %
2	3	BSH	4	26,67 %
3	2	MB	2	13,33 %
4	1	BB	1	6,67 %
JUMLAH			15	100 %

Tabel 4.13 Persentase Siklus II pertemuan 1 Keterampilan Sosial dengan Indikator Sabar Menunggu Giliran

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	10	73 %
2	3	BSH	4	26,67 %
3	2	MB	1	6,67 %
4	1	BB	0	0 %
JUMLAH			15	100 %

Observasi tentang keterampilan sosial anak dalam unsur memahami dan menaati aturan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian anak sudah menunjukkan kriteria BSB dengan 5 aturan yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk memahami dan menaati aturan pada waktu bermain peran; anak yang menunjukkan kriteria BSB berjumlah 9 anak berinisialIMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA, NAD dan RUS (60%) karena sudah mengikuti semua aturan yang berlaku, anak yang menunjukkan kriteria BSH berjumlah 4 anak berinisialSAC, SND, ZAI, dan RIZ (26,67%) baru mengikuti aturan yang berlaku sebanyak 3-4 aturan (S: berbagi peran, berbicara bergantian, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; ZAI:berbagi peran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan, berhenti bermain pada waktunya; RIZ: berbicara bergantian, berbagi mainan, dan berbicara bergantian), anak yang menunjukkan kriteria MB berjumlah 2 anak berinisialN dan JZ (13,33%) karena baru mengikuti aturan sebanyak 1-2 aturan (N: berbagi peran dan berbicara bergiliran dan JZ: berbagi peran, menerima konsekuensi bila melanggar aturan) anak yang menunjukkan BB sudah tidak ada.

Sedangkan anak yang sabar menunggu giliran dengan kriteria BSB berjumlah 10 anak berinisialIMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA, JZ, NAD dan RUS (66,67%), anakdengan kriteria BSH berjumlah 4 anak berinisialSAC, SND,

ZAI dan RIZ (26,67%), dan anak dengan kriteria MB berjumlah 1 anak yaitu N (6,67%), sedang yang BB berjumlah 0 anak (0%).

b. Pertemuan 2

Hasil penelitian pada Siklus II pertemuan 2 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.14 Persentase Siklus II pertemuan 2 Keterampilan Sosial dengan Indikator Memahami dan Menaati Aturan

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	10	73 %
2	3	BSH	4	20 %
3	2	MB	1	6,67 %
4	1	BB	0	0 %
JUMLAH			15	100 %

Tabel 4.15 Persentase Siklus II pertemuan 2 Keterampilan Sosial dengan Indikator Sabar Menunggu Giliran

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	10	73 %
2	3	BSH	5	26,67 %
3	2	MB	0	0 %
4	1	BB	0	0 %
JUMLAH			15	100 %

Observasi tentang keterampilan sosial anak dalam unsur memahami dan menaati aturan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian anak sudah menunjukkan kriteria BSB dengan 5 aturan yang ditetapkan.

Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk memahami dan menaati aturan pada waktu bermain peran; anak yang BSB berjumlah 10 anak berinisialIMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA, JZ, NAD dan RUS (73%) karena sudah mengikuti semua aturan yang berlaku, anak yang BSH berjumlah 4 anak berinisialSAC, SND, ZAI, dan RIZ (26,67%) baru mengikuti aturan yang berlaku sebanyak 3-4 aturan (SND: berbagi peran, berbicara bergantian, menerima konsekuensi bila melanggar aturan; ZAI: berbagi peran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan, berhenti bermain pada waktunya; RIZ: berbicara bergantian, berbagi mainan, dan berbicara bergantian), anak yang MB berjumlah 1 anak berinisialN (6,67%) karena baru mengikuti aturan sebanyak 1-2 aturan (N: berbagi peran dan berbicara bergiliran) anak yang BB sudah tidak ada. Anak yang sabar menunggu giliran dengan kriteria BSB berjumlah 10 anak berinisialIMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA, JZ, NAD dan RUS (66,67%), anak BSH berjumlah 5 anak berinisialSAC, SND, ZAI dan RIZ (26,67%), anak MB berjumlah 0 (0%), sedang yang BB berjumlah 0 anak (0%).

c. Pertemuan 3

Hasil penelitian pada Siklus II pertemuan 3 menunjukkan adanya peningkatan keterampilan sosial anak dalam aspek yang ada dalam instrumen penelitian. Jika disajikan dalam tabel maka hasil observasi tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.16 Persentase Siklus II pertemuan 3 Keterampilan Sosial dengan Indikator Memahami dan Menaati Aturan

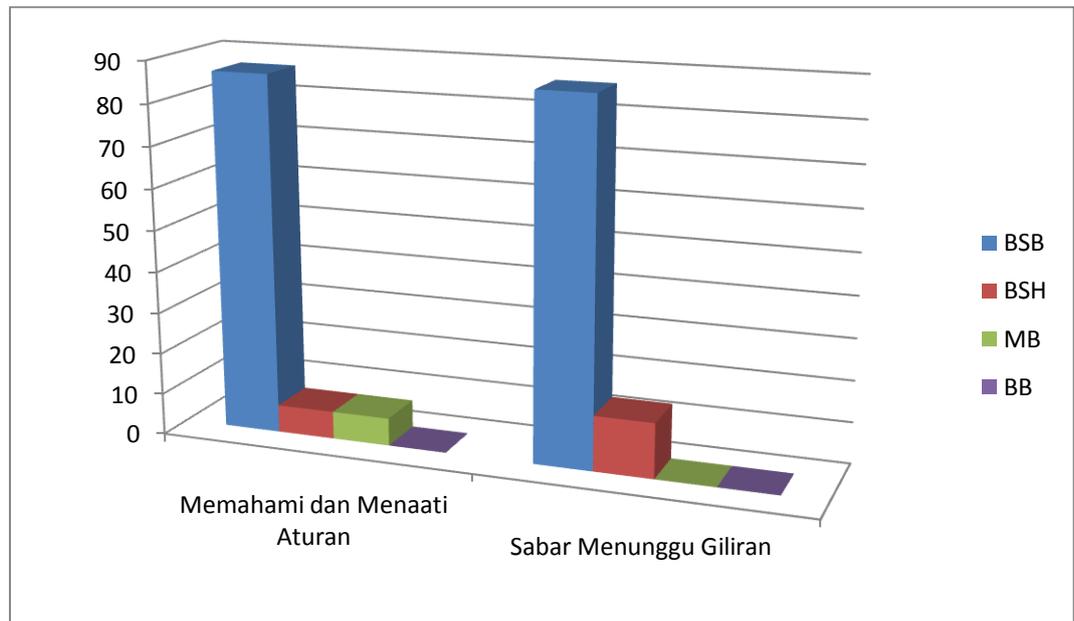
No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	13	86,67 %
2	3	BSH	1	6,67 %
3	2	MB	1	6,67 %
4	1	BB	0	0 %
JUMLAH			15	100 %

Tabel 4.17 Persentase Siklus II pertemuan 3 Keterampilan Sosial dengan Indikator Sabar Menunggu Giliran

No.	Skor	Kriteria	Jumlah Anak	Persentase
1	4	BSB	13	86,6 %
2	3	BSH	2	13,33 %
3	2	MB	0	0 %
4	1	BB	0	0 %
JUMLAH			15	100 %

Observasi tentang keterampilan sosial anak dalam unsur memahami dan menaati aturan sebelum dilakukan tindakan di atas maka dapat diketahui bahwa sebagian anak sudah menunjukkan kriteria BSB dengan 5 aturan yang ditetapkan. Hal ini dapat dilihat dari tabel, untuk memahami dan menaati aturan pada waktu bermain peran; anak yang BSB berjumlah 13 anak berinisialSND, IMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA, JZ, RIZ, ZAI, NAD dan RUS (86,67%) karena sudah mengikuti semua aturan yang berlaku, anak yang BSH berjumlah 1 anak berinisialSAC (6,67%) baru mengikuti aturan yang berlaku sebanyak 3-4 aturan (berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan dan menerima konsekuensi bila melanggar aturan); anak yang MB berjumlah 1 anak berinisialN (6,67%) karena baru mengikuti aturan sebanyak 1-2 aturan (N: berbagi peran dan berbicara bergiliran) anak yang BB sudah tidak ada. Anak yang sabar menunggu giliran dengan kriteria BSB berjumlah 13 anak berinisialSND, IMD, EN, MIH, EFA, KN, JA, FA, ZAI, RIZ, JZ, NAD dan RUS (86,67%), anak BSH berjumlah 2 anak berinisialSAC dan N (13,33%), anak MB berjumlah 0 (0%), sedang yang BB berjumlah 0 anak (0%).

Dari data hasil observasi keterampilan sosial pada Siklus II pertemuan 3, maka menunjukkan adanya peningkatan kemampuan keterampilan sosial dari pertemuan ke 1 sampai pertemuan ke 3. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.3 berikut ini:



Gambar 4.3 Grafik Persentasi Keterampilan Sosial Siklus II

4.2.3.4 Analisis dan Refleksi

Pada kegiatan ini peneliti melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada Siklus II. Berdasarkan data yang diperoleh, peneliti menyimpulkan penelitian pada siklus II pertemuan 3 menunjukkan adanya peningkatan terhadap keterampilan sosial pada anak. Anak memahami dan menaati aturan telah mencapai 86,67%, sedang kesabaran dalam menunggu giliran telah mencapai 86,67% sehingga penelitian dihentikan pada siklus II pertemuan 3 karena sudah mencapai target yaitu 80%.

4.3 Pembahasan

Pada pertemuan awal, anak-anak masih bingung karena belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran dengan aturan yang diberikan, masih sering lupa dengan aturan yang berlaku, tidak mau menerima konsekuensi bila melanggar aturan, tidak mau berbagi mainan dan tidak mau berhenti bermain pada waktunya. Serta belum sabar menunggu giliran. Aturan yang perlu banyak bimbingan adalah lupa dengan aturan yang berlaku, berbagi mainan, tidak mau menerima konsekuensi bila melanggar aturan, dan tidak mau berhenti bermain.

Padahal anak-anak harus dibiasakan dengan aturan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rita Eka Izzaty (2005:70) yaitu aturan penting diberikan oleh orang tua, pendidik atau teman bermain tujuannya memberi anak semacam pedoman bertingkah laku yang dapat diterima sesuai situasi dan kondisi saat itu sehingga anak-anak akan terbiasa menerima aturan yang berlaku ketika dewasa dan terjun ke lingkungan masyarakat.

Anak-anak pada umumnya masih egosentris ini sesuai dengan pernyataan Sofia Hartati (2005: 8-11) yang menyatakan anak usia dini masih memikirkan egonya tanpa memikirkan orang lain. Misalnya dalam hal berbagi mainan, bila sudah asyik bermain dan anak akan merasa berat bila harus membagi dengan temannya sehingga akhirnya akan berkelahi dan berebut mainan itu. Guru kemudian mengingatkan dengan aturan yang bila melanggar aturan anak menerima konsekuensi tetapi karena masih egosentris biasanya anak tidak mau, dan sesuai pernyataan Rita Eka Izzaty (2005: 70) yaitu anak-anak dibiasakan untuk menerima konsekuensi apabila sudah menyetujui aturan main yang telah disepakati bersama pendidik dan teman sebaya. Tindakan hukuman perlu diterapkan agar anak belajar untuk bertanggung jawab dengan perbuatan yang dilakukan. Hukuman yang diterapkan sesuai dengan kesepakatan dan tidak menyakiti anak baik secara fisik dan psikis. Misalnya dengan duduk di kursi diam selama 2 menit, setelah itu boleh bergabung bermain lagi.

Waktu kegiatan bermain, anak-anak sering lupa dengan aturan main yang berlaku meskipun pada awal kegiatan bermain sudah dibacakan oleh guru dan ini menunjukkan kalau anak masih mempunyai daya konsentrasi yang pendek. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sofia Hartati (2005: 8-11) bahwa anak mempunyai daya konsentrasi yang pendek karena anak-anak pada umumnya memperhatikan tidak lebih dari 5 menit setelah itu anak-anak akan mengalihkan perhatian pada obyek yang lebih menarik perhatiannya. Anak-anak bila sudah bermain akan lupa waktu sehingga aturan yang berlaku yaitu berhenti bermain pada waktunya sering dilanggar dan sesuai pernyataan Elizabeth B. Hurlock (1978: 320) bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa

mempertimbangkan hasil akhir, namun anak-anak perlu dibiasakan untuk berhenti bermain agar anak-anak bisa belajar untuk menerima aturan.

Kegiatan bermain peran sangat jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sehingga ketika kegiatan bermain peran digunakan untuk pembelajaran bagi anak-anak adalah hal yang baru sehingga sangat antusias untuk bermain. Sesuai pernyataan Sofia Hartati (2005: 8-11) bahwa anak memiliki rasa ingin tahu yang besar karena sesuatu hal yang baru akan menarik perhatian dan membuat penasaran anak dan biasanya anak-anak menjadi tidak sabar menunggu giliran untuk bermain.

4.4 Keterbatasan Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan oleh peneliti dalam meningkatkan keterampilan sosial melalui bermain peran mengalami peningkatan yang baik. Akan tetapi dalam pelaksanaan penelitian masih terdapat keterbatasan, yaitu:

1. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini hanya terbatas pada unsur memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran.
2. Penelitian ini hanya dilakukan pada anak usia 5-6 tahun di kelompok B TK Mardisiwi Surabaya.