

BAB IV

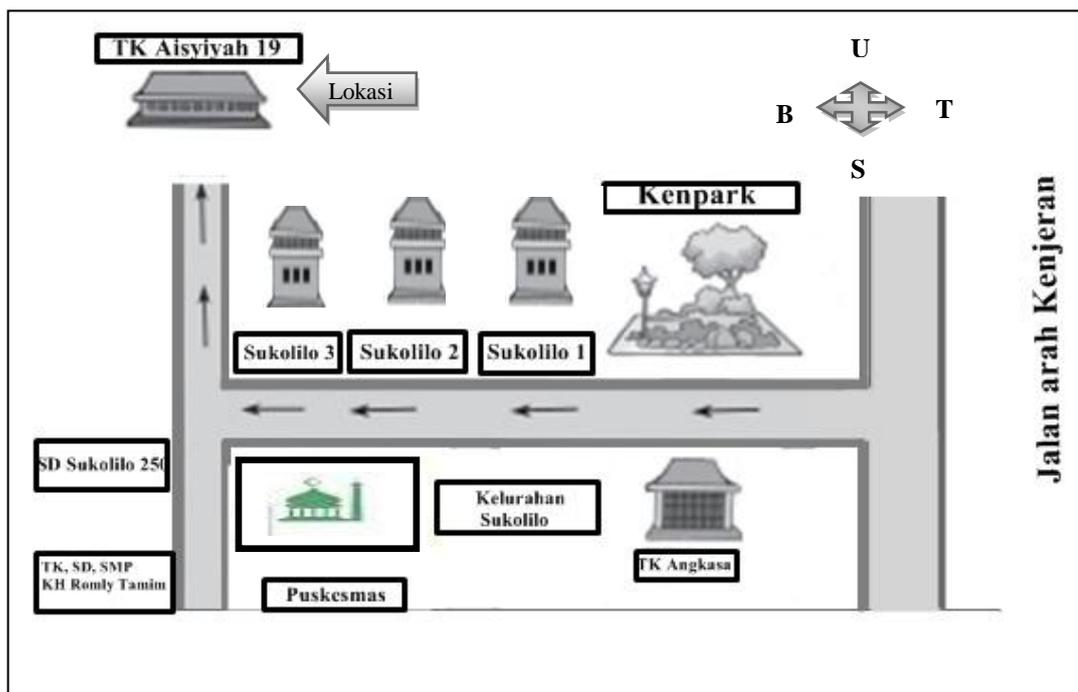
HASIL PENELITIAN

4.1 Deskripsi Data

TK Aisyiyah 19 Surabaya berdiri sejak tahun 1970 berada di bawah pembinaan organisasi masyarakat Aisyiyah cabang Bulak Surabaya yang beralamat di Jl. Sukolilo 104 Kelurahan Sukolilo, Kecamatan Bulak, Kota Surabaya, Propinsi Jawa Timur. Organisasi Aisyiyah merupakan salah satu organisasi otonom dari Organisasi Muhammadiyah. TK Aisyiyah 19 dengan SD Muhammadiyah 9 Surabaya masih berada di satu lokasi. Lokasinya merupakan perkampungan nelayan tepatnya di daerah pantai kenjeran dan berdekatan dengan Selat Madura. Selain lokasi yang nyaman dan menarik. Bangunan gedungnya yang berkonsep *modern* menambah kenyamanan di sekolah TK Aisyiyah 19 Surabaya. Penanaman pepohonan di sekitar sekolah juga merupakan solusi yang bagus. Karena lokasi daerahnya berada di daerah pantai, cuacanya cukup panas solusinya dengan penanaman pohon di sekitar lingkungan sekolah.

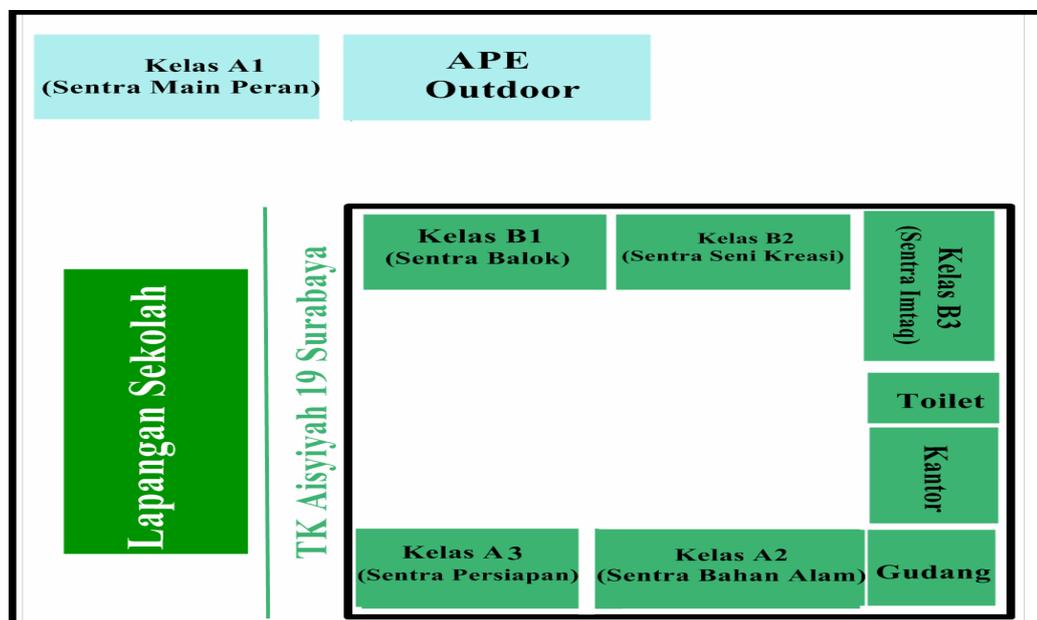
Terdapat fasilitas untuk anak-anak bermain atau melakukan aktivitas pembelajaran di luar kelas seperti lapangan yang luas dan APE *Outdoor* yang sangat layak, besar dan aman untuk anak-anak melakukan aktivitas atau kegiatan dalam pengembangan anak di luar kelas. Adapun fasilitas lain yang mendukung seperti 1 ruang kantor kepala sekolah, 6 ruang kelas juga 6 sentra, 1 kantor guru, 2 kamar mandi, 1 ruang gudang, parkir, lapangan yang luas, memiliki berbagai macam APE dalam yang menarik yang mendukung fasilitas di TK Aisyiyah 19. Kondisi fasilitas TK Aisyiyah 19 Surabaya nyaman dan bersih.

Lokasinya di daerah kenjeran dan dekat dengan perkampungan nelayan juga *home industry* yang memproduksi aneka macam hasil laut bernama perkampungan Sukolilo. Berdekatan dengan Kelurahan Sukolilo. Selain itu berdekatan dengan masjid Al Idris, Puskesmas dan sekolah-sekolah sekitarnya. Berikut ini denah lokasi TK Aisyiyah 19 Surabaya.



Gambar 4.1
Lokasi sekolah TK Aisyiyah 19 Surabaya

Denah sekolah TK Aisyiyah 19 Surabaya. Di sekolah memiliki berbagai ruangan seperti ruang kantor kepala sekolah, ruang guru, ruang serba guna, ruang kelas kelompok A yaitu A1 (Sentra Bermain Peran), A2 (Sentra Bahan Alam), A3 (Sentra Persiapan) dan Kelompok B yaitu B1 (Sentra Balok), B2 (Sentra Seni Kreasi), B3 (Sentra Imtaq), kantor guru, kamar mandi, ruang gudang dan fasilitas lain lapangan sekolah yang luas fasilitas lain yang mendukung halaman, APE *outdoor* dan parkir.



Gambar 4.2
Denah sekolah TK Aisyiyah 19 Surabaya



Gambar 4.3
Bangunan TK Aisyiyah 19 Surabaya

TK Aisyiyah 19 Surabaya memiliki visi misi sebagai berikut :

Visi TK Aisyiyah 19 Surabaya

Terwujudnya Pendidikan berwawasan Bahari yang unggul dalam IMTAQ, IPTEK dan Lingkungan Budaya yang kondusif.

Misi TK Aisyiyah 19 Surabaya

1. Menciptakan suasana kondusif, islami, aman dan nyaman.
2. Melaksanakan pendekatan pembelajaran yang kreatif, inovatif, menyenangkan dalam rangka mengembangkan kecerdasan majemuk anak.
3. Melaksanakan norma-norma agama menjadi pembiasaan sehari-hari.
4. Mengupayakan SDM yang memahami ilmu pengetahuan dan teknologi.
5. Mengupayakan tersedianya sarana dan prasarana yang memadai.
6. Melaksanakan pembelajaran berbasis *life skill* dan kewirausahaan.

7. Mengintegrasikan sumber daya alam dan budaya yang ada kedalam kegiatan pembelajaran.
8. Mengimplementasikan nilai-nilai Al-Quran didalam seluruh aspek pembelajaran.

Visi Misi TK Aisyiyah 19 Surabaya menjadi panduan dan berupaya meningkatkan pengembangan program pembelajaran di sekolah yang merupakan bagian penting dalam proses pendidikan diharapkan dapat mengoptimalkan seluruh potensi perkembangan anak yang beragam dan tetap memperhatikan budaya, agama dan karakter bangsa melalui pembelajaran aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan, melalui strategi pembelajaran yang inovatif, serta penilaian yang disusun secara sistematis. Diharapkan dapat mencapai hasil optimal TK Aisyiyah 19 Surabaya juga mengupayakan sarana dan prasarana yang memadai bagi anak- anak yang bersekolah disana.

4.1.1 Fasilitas Pembelajaran di TK Aisyiyah 19 Surabaya

Terdapat fasilitas yang memadai di TK Asyiyah 19 Surabaya untuk mendukung pengelolaan sekolah dan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan anak usia dini di sekolah, meliputi 1 ruang kantor, 6 ruang kelas, ruang serba guna, 1 ruang dapur, 2 kamar mandi, 1 ruang gudang, lapangan yang luas, APE *outdoor* dan APE *indoor* yang memiliki bermacam-macam. Berikut tabel fasilitas pendukung pembelajaran :

Tabel 4.1
Fasilitas Pembelajaran TK Aisyiyah 19 Surabaya

No.	Nama Bangunan	Jumlah
1.	Ruang kelas	6
2.	Ruang kantor kepala sekolah	1
3.	Ruang guru	1
4.	Gudang	1
5.	APE outdoor	1
6.	Kamar mandi / WC	2

Sumber : Data fasilitas TK Aisyiyah 19 Surabaya

APE Outdoor yang menarik seperti tangga majemuk, papan titian dan lain sebagainya untuk mendukung secara optimal perkembangan motorik kasar anak, perkembangan sosial emosional dan aspek perkembangan lainnya.



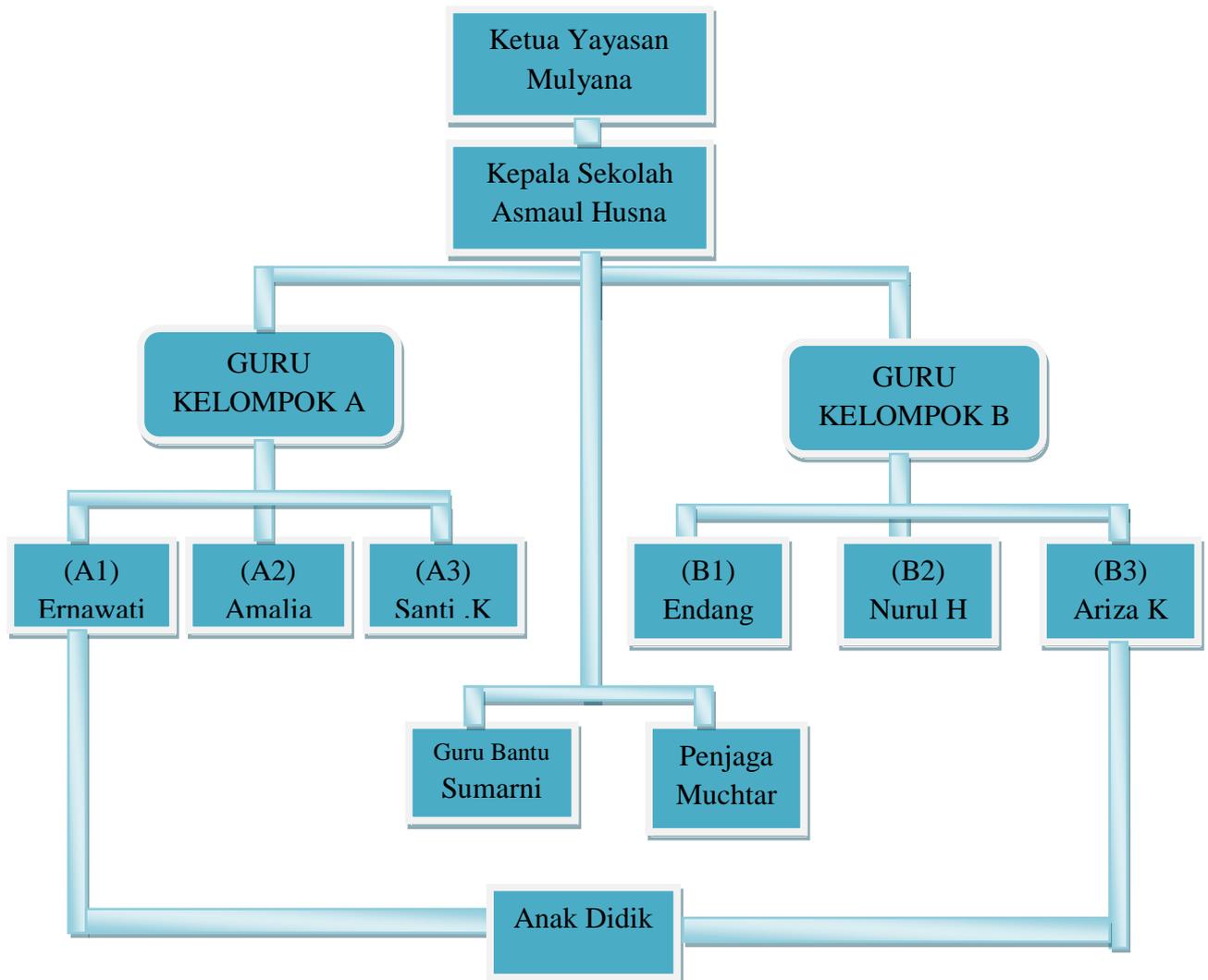
Gambar 4.4
12 Oktober 2015
APE outdoor TK Aisyiyah 19 Surabaya

Ruangan di dalam sekolah biasa digunakan untuk kegiatan bersama kelompok A dan B seperti senam bersama, berdoa bersama sebelum masuk kelas dan kegiatan lainnya.



Gambar 4.5
12 Oktober 2015
Ruangan serba guna di TK Aisyiyah 19 Surabaya

4.1.2 Struktur organisasi TK Aisyiyah 19 Surabaya



Gambar 4.6

Struktur Kepengurusan TK Aisyiyah 19 Surabaya

4.1.3 Keadaan guru dan Karyawan TK Aisyiyah 19 Surabaya

Keadaan guru lembaga TK Aisyiyah 19 Surabaya adalah tenaga pendidik yang memiliki pengalaman mengajar cukup lama khususnya mendidik anak usia dini. Oleh karena pengalaman mengajar yang lama maka pendidik di TK Aisyiyah 19 Surabaya merupakan pendidik yang berkompeten dalam bidangnya yakni bidang Pendidikan Anak Usia Dini. Selain memegang kelas guru juga memegang sentra masing-masing sesuai dengan kompetensinya. Seperti guru kelas A1 bernama Ernawati yang memiliki bakat untuk bidang di Sentra Bermain Peran contohnya mengajak anak-anak bercerita, membuat cerita yang sesuai tema dengan alat peraga yang kreatif dibuat guru. Guru A2 bernama Amalia dan Nurul di Sentra Bahan Alam dan Seni Kreasi memiliki kemampuan mengolah bahan alam untuk mengembangkan kreatifitas anak. Guru B3 bernama Ariza menanamkan keagamaan pada anak pembelajaran di Sentra Imtaq sesuai dengan sekolah yang menanamkan nilai islami dan guru-guru lainnya yang berbakat di bidangnya masing-masing. Di sekolah juga memiliki guru bantu untuk menggantikan guru kelas atau sentra yang sedang ada keperluan sehingga harus meninggalkan kelas sementara. Pembagian guru yang memegang kelas dan sentra dipilih oleh kepala sekolah. Keterangan lain dari kepala sekolah bahwa gurudi TK Aisyiyah 19 Surabaya sudah beberapa guru yang menempuh S1, namun ada juga yang sedang menempuh pendidikan di perguruan tinggi. Berikut data nama guru di TK Aisyiyah 19 Surabaya.

Tabel 4.2 Daftar Nama Guru TK Aisyiyah 19 Surabaya

No.	Nama Guru	Kelas	Sentra
1.	Ernawati	A1	Bermain Peran
2.	Amalia	A2	Bahan Alam
3.	Santi Kumalasari	A3	Persiapan
4.	Endang Mulyani Putro	B1	Balok
5.	Nurul Hidayati	B2	Seni Kreasi
6.	Ariza Kurnaini	B3	Imtaq
7.	Sumarni	Guru Bantu	

Sumber : Data guru TK Aisyiyah 19 Surabaya

4.1.4 Keadaan Siswa TK Aisyiyah 19 Surabaya

TK Aisyiyah 19 Surabaya memiliki 100 anak didik , dibagi menjadi 6 kelompok, yaitu kelompok A1 (18) anak, A2 (17) anak, A3 (16) anak. Jadi jumlah seluruh anak kelompok A1, A2, A3 adalah 51 anak, dan kelompok B1(16) anak, B2 (16) anak dan B3 (17) anak. Jumlah seluruh anak kelompok B1, B2, B3 adalah 49 anak. Pada penelitian ini hanyadilakukan pada anak kelompok A2 yang berjumlah 17 anak dengan rentang usia 4-5 tahun. Anak kelompok A2 yang terdiri dari anak laki-laki 6 dan 11 anak perempuan.

Tabel 4.3
Keadaan siswa TK Aisyiyah 19 Surabaya
Tahun 2015-2016

No	Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1.	A1	8	10	18
2.	A2	6	11	17
3.	A3	6	10	16
4.	B1	8	8	16
5.	B2	7	9	16
6.	B3	8	9	17
Jumlah seluruhnya				100

Sumber : Data siswa TK Aisyiyah 19 Surabaya Tahun 2015-2016

4.1.5 Kurikulum TK Aisyiyah 19 Surabaya

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum disiapkan oleh satuan PAUD yang bersangkutan sesuai dengan kebutuhan anak dengan mengacu pada dalam Permendiknas No. 137 Tahun 2013 tentang Standar PAUD. Setiap anak diberi kesempatan untuk mengembangkan diri sesuai potensi masing-masing. Pendidik bertugas membantu, jika anak membutuhkan. Kurikulum PAUD terdiri dari seperangkat bahan pembelajaran yang mencakup lingkup perkembangan, yaitu perkembangan moral & agama, fisik-motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosional. Di TK Aisyiyah 19 Surabaya menggunakan kurikulum 2013 yang dirancang ini akan terlaksana didalam proses pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas yang berlangsung secara efektif, mampu membangkitkan aktivitas dan kreativitas

peserta didik, efektif, demokratis, menyenangkan, dan mengasyikkan. Dengan semangat seperti itulah kurikulum ini akan menjadi pedoman yang dinamis bagi penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran. Kurikulum 2013 ini disusun dan dikembangkan oleh satu tim penyusun yang terdiri kepala sekolah, guru-guru, dan komite sekolah dengan pendampingan oleh narasumber dari Pengawas Kec. Bulak dibawah koordinasi Dinas Pendidikan Kota Surabaya.

TK Aisyiyah 19 Surabaya dalam kegiatan pembelajaran menggunakan metode sentra. Ada 6 sentra yaitu Sentra Persiapan (membangun kemampuan keaksaraan), Sentra Imtaq (iman dan taqwa), Sentra Bermain Peran (membangun perkembangan bahasa, sosial, emosi, moral, imajinasi), Sentra Seni Kreasi (membangun kreatifitas, sensori motorik, kerjasama), Sentra Bahan Alam (membangun sensori motorik, fisika sederhana, pemahaman akan batasan dan sebab-akibat), dan Sentra Balok (merangsang kemampuan konstruksi, prediksi, presisi, akurasi, geometri, matematika). Sesuai dengan Suyadi (2009:208) melalui Sentra Ibadah anak dapat dirangsang supaya semua kemampuannya tumbuh dan berkembang dengan memperkenalkan nama-nama Tuhan, menghitung jumlah ciptaan-Nya, merasakan secara emosional kehadiran-Nya, dan sebagainya. Sentra Bahasa kecerdasan anak bisa dikembangkan melalui kegiatan berbicara, mendengar, bernyanyi, berpuisi dan sebagainya. Sentra Balok bertujuan mengasah kecerdasan visual-spasial anak. Anak dapat bermainberbagai bentuk balok, seperti kubus, geometri dan sebagainya. Sentra Bermain Peran bertujuan untuk mengasah kecerdasan interpersonal dan intrapersonal serta menumbuhkan jiwa kompetitif pada anak. Keegiatannya yaitu bermain polisi-polisian, dokter-dokteran dan sebagainya. Sentra alam bebas bertujuan mencerdaskan naturalis anak. Di sentra

ini anak ditumbuhkan kepekaan dan kepedulian terhadap lingkungan dan alam sekitar. Kegiatannya yaitu membuat alat permainan edukatif dari bahan alam.

Dalam kegiatan disentra penyampaian materi lebih interaktif dan konkret seperti dengan menempatkan murid sebagai pusat. Setiap hari, anak bermain di Sentra yang berbeda (*moving class*). Anak setiap hari memasuki satu Sentra. Di setiap Sentra, kemampuan klasifikasi anak dibangun secara terus-menerus agar mereka bisa memiliki konsep berpikir yang benar dan berfikir kritis. Semua pengetahuan (*knowledge*) diberikan secara konkret. Sejak dini, anak pun dirangsang bisa mengekspresikan diri dengan baik melalui perbuatan, tingkah laku dan sebagainya. Ini sesuai dengan pendapat Hyson (1994) dalam Seefeldt dan Wasik (2008:69) anak-anak usia empat tahun sering lebih banyak menggunakan sarana fisik guna menyelesaikan konflik ketimbang memakai kata-kata untuk merundingkan kebutuhan mereka.

4.1.6 Metode Bermain Peran Makro untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan informasi tentang metode bermain peran makro untuk mengembangkan keterampilan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 19 Surabaya. Peneliti akan menguraikan hasil dari observasi dan wawancara yang sudah dilakukan dalam penelitian. Di TK Aisyiyah 19 Surabaya menggunakan metode bermain peran karena dapat mengembangkan aspek-aspek yang perlu dikembangkan dan menyelesaikan masalah anak usia dini dalam pembelajaran seperti aspek bahasa, sosial emosional, motorik, kognitif, moral. Sesuai dengan Seefeldt dan Wasik (2008:84) mengemukakan anak belajar bagaimana mengatur

diri dalam berbagai situasi sosial, mengawasi atau mengamati anak-anak lain seolah-olah mereka sedang mencoba memahami bagaimana interaksi sosial. Saat anak usia dini menemui masalah yang timbul dan mereka ingin memecahkannya tetapi belum memiliki kemampuan untuk memecahkan seperti memahami cara bergiliran, berbagi, menghormati teman, dan bekerja sama. Kegiatan-kegiatan pembelajaran disusun agar mempermudah keterampilan sosial anak. Metode bermain peran bisa membantu anak untuk dikembangkan keterampilan sosial emosionalnya. Ada dua jenis bermain peran yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Dalam bermain peran mikro anak lebih cenderung bermain menggunakan mainanan yang berukuran kecil seperti miniatur, rumah mini dan sebagainya. Sedangkan dalam bermain peran makro anak usia dini memerlukan alat peraga agar anak dapat menghayati perannya seperti baju dokter, perawat, penjaga kantin dan sebagainya. Anak usia dini memerankan apa yang biasa anak dapatkan dari berbagai pengalaman yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari. Selain itu diharapkan anak dapat mengantisipasi peran yang akan dijalani masa mendatang juga keterampilan sosial emosionalnya bisa berkembang sesuai dengan tahapannya.

A. Kondisi objektif keterampilan sosial emosional anak dalam metode bermain peran makro

Berdasarkan pengamatan observasi penelitian awal yang peneliti lakukan, pengamatan anak didepan kelas sebelum masuk kelas dari berbaris dan bernyanyi lagu awal sebelum masuk ke ruang kelas. Lalu memasuki kelas, anak aktif dalam berdoa dan mengikuti pembelajaran yang dilaksanakan menggunakan metode bermain peran. Memang ada beberapa anak yang mulai ingin menjadi peran anak

lain yang sudah di *setting* guru atau ada juga yang tidak sabar menunggu gilirannya, takut atau minder. Kemudian guru mengkondisikan dan mengarahkan anak kembali kesepakatan yang dibuat bersama dan mengikuti aturan. Hasil wawancara dengan guru sentra bermain peran yang bernama Ernawati menyatakan :

“Sebelum bermain peran ada kesepakatan bersama bahwa setiap anak akan memerankan peran yang dimainkan dalam bermain peran namun bergantian”.



Gambar 4.7

12 Oktober 2015

Anak berbaris bersama sebelum masuk kelas

Hari pertama peneliti melakukan observasi pelaksanaan kegiatan pembelajaran mulai anak berbaris di depan kelas, berdoa dan saat guru mengkondisikan anak-anak untuk duduk melingkar (*circle time*) dan guru menerangkan kegiatan hari ini bermain peran dengan tema pekerjaan dengan *setting* rumah sakit. Guru menjelaskan sambil bertanya jawab kepada siswa tentang pekerjaan dan aktivitas, yang ada di rumah sakit. Setelah tanya jawab dengan anak-anak dan dirasa kondisi anak sudah mampu dan paham materi yang disampaikan. Alat yang peraga yang digunakan juga cukup lengkap dari peralatan

dan perlengkapan memang menarik. Sesuai dengan hasil wawancara bersama kepala sekolah yang bernama Asmaul Husna menyatakan :

“Guru seminggu sebelumnya sudah menyiapkan. Memang sedikit merepotkan tapi guru itu fasilitator untuk anak-anaknya. Seminggu itu untuk satu *setting* di setiap sentra buka setiap hari efektif dan dipakai seminggu karena *moving class* . Guru menyesuaikan dengan perkembangan anak.

Setelah itu guru menjelaskan peraturan, langkah-langkah bermain peran dan memilih anak-anak untuk memainkan peran yang sudah ditentukan seperti peran sebagai dokter, perawat, apoteker, pegawai administrasi, penjaga kantin, sopir dan menjadi pasien. Pada pembagian peran terdapat anak yang berebut penjaga kantin atau juga dokter. Namun kembali ke anak diberi pemahaman dan ada yang mengalah menjadi peran lain saat bermain peran. Anak diberi kesempatan untuk mencoba peran apa saja namun mereka memahami untuk bisa menunggu gilirannya memerankan apa yang diinginkannya. Guru mengkondisikan kelas dengan baik dan teratur saat bermain peran hingga selesai. Sesuai dengan Seefeldt dan Wasik, (2008:172) karena setiap anak membawa tingkat pemahaman dan keterampilan bergaul yang berbeda dalam kelompok itu, maka sosialisasi, proses mengubah anak dari individu ke pribadi sosial, berlangsung secara bertahap Seefeldt dan Wasik, (2008:172) mengemukakan dalam kerangka pembelajaran usia dini, sosialisasi mencakup :

- a. belajar menerima orang lain
- b. mampu membentuk persahabatan akrab dengan orang lain
- c. mengembangkan keterampilan yang perlu untuk menjadi anggota yang kooperatif, partisipatif pada masyarakat.

Anak dengan sabar menunggu giliran sebelum memasuki ruang dokter. Dan melakukan pendaftaran di administrasi rumah sakit. Selesai mendaftar dan membawa nomor antrian menunggu untuk dipanggil dan masuk keruang dokter untuk diperiksa.



Gambar 4.8
16 November 2015
Anak menunggu giliran sebelum memasuki ruang dokter

Anak bermain peran sebagai apoteker yang sedang membuat resep yang dibuat oleh dokter. Kegiatan anak menghitung obat dan menyesuaikan dengan resep yang dibuat oleh dokter. Setelah itu obat di berikan kepada pasien.



Gambar 4.9
16 November 2015
Bermain peran sebagai apoteker

- a. Perencanaan bermain peran makro untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional anak.
 1. Guru menentukan tema dan sub tema dan alur cerita.
 2. Guru menentukan durasi waktu yang akan digunakan kurang lebih 1 jam.
 3. Menyiapkan ruangan sehingga perabotan dan peralatan tidak terlalu sesak, alat-alat mudah dijangkau. Peran makro : ruang dokter, ruang petugas administrasi, masjid, apotek dan lain sebagainya.
 4. Alat peraga yang sudah disiapkan guru untuk mendukung bermain peran makro.
 5. Guru mengajak anak kerjasama yang dan dilaksanakan.

Guru mengajak anak untuk melingkar (*circle time*) sambil tanya jawab tentang tema yang akan disampaikan guru. Guru menggunakan metode bercerita karena anak mampu memahami hubungan di kehidupan sehari-hari dengan tema pekerjaan dengan setting rumah sakit.



Gambar 4.10

Guru melakukan tanya jawab kepada anak tentang profesi dirumah sakit

- a. Langkah-langkah bermain peran makro
 1. Guru bercakap-cakap dengan anak mengenai tema pekerjaan yang akan dilakukan dalam bermain peran seperti sub tema dokter.
 2. Guru menjelaskan profesi yang ada di rumah sakit dan melakukan tanya jawab dengan anak untuk mengetahui pengalaman atau pengetahuan anak yang dimiliki berhubungan dengan tema.
 3. Guru menjelaskan alur cerita.
 4. Guru mengarahkan dan mengajak bekerjasama dalam bermain peran.
 5. Anak-anak menggunakan alat peraga yang sudah disiapkan untuk melakukan bermain peran makro sesuai dengan peran yang sudah diberikan, seperti seorang anak memperagakan dokter yang ada di kehidupan sehari-hari seperti seorang dokter memeriksa pasien, bertanya keluhan pasien, bagaimana memeriksa dan mengobati pasien. Anak juga bisa memerankan dokter sesuai pemahaman mereka atau imajinasinya. Anak yang memerankan apoteker seperti dengan teliti anak mengerjakan resep yang sudah dibuat dokter dan memberikan kepada pasien. Anak yang memerankan petugas administrasi melakukan pekerjaan seperti memberi nomor antrian, mendata pasien. Ada juga ketika pasien antri menunggu giliran masuk keruang dokter dengan duduk ruang tunggu dengan sabar. Dan peran-peran lain yang ada di rumah sakit .



Gambar 4.11
17 November 2015
Bermain peran dokter memeriksa pasien

b. Alat peraga yang digunakan dalam bermain peran makro

Guru menyiapkan alat peraga yang digunakan bermain peran makro. Seperti pada tema pekerjaan sub tema dokter dan setting rumah sakit contohnya jas dokter, stateskop, topi perawat, obat-obatan, resep obat dan lain sebagainya. Hasil wawancara dengan kepala sekolah menyatakan bahwa guru seminggu sebelum sudah menyiapkan alat peraga yang diperlukan sebelum bermain peran. Alat peraga yang didapatkan guru bukan hanya alat-alat peraga yang disiapkan oleh sekolah, ada alat peraga juga yang dibuat oleh guru dengan kreatifitasnya.



Gambar 4.12

24 November 2015

Alat peraga untuk bermain peran penjual makanan

Menurut guru Ernawati alat peraga bisa dibuat sendiri tanpa di beli. Selain itu guru membuat alat peraga untuk bermain peran agar lebih *efektif* dan *efisien*. Selain itu guru dapat mengajarkan anak –anak juga bisa menirukan atau membuat alat peraga yang dibuat guru disekolah atau dirumah.



Gambar 4.13

16 November 2015

Alat peraga untuk bermain peran dokter

c. Manfaat bermain peran makro untuk mengembangkan sosial emosional anak

Karena pembelajaran berpusat kepada anak, anak lebih aktif untuk meningkatkan kepekaan emosi anak, mengenalkan berbagai macam perasaan, mengenal perubahan perasaan, membuat pertimbangan, bersosialisasi dengan teman, memahami tingkah lakunya sendiri, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, paham setiap perbuatan ada konsekuensinya juga dapat menimbulkan dampak positif dilingkungannya. Hasil wawancara dengan wali kelas bernama Amalia :

“ Selesai bermain peran itu anak-anak menirukan dikelas lagi. Apa yang mereka perankan dan bagaimana kegiatannya. Sedikit saya evaluasi mereka dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan ternyata mereka interaksinya baik saling bergantian menjawab karena bermain peran kan menumbuhkan interaksi dengan teman.”



Gambar 4.14
24 November 2016

Anak berperan sebagai penjual dan pembeli

Bermain peran makro juga lebih baik digunakan karena alat peraga yang menarik dan menyenangkan untuk anak memainkannya. Hasil observasi di kelas sebelum memulai kegiatan pembelajaran guru mengkondisikan anak sebelum

memulai pembelajaran dan kembali mengajak anak untuk tata cara yang ada sebelum bermain peran. Menghubungkan kejadian atau kehidupan sehari-hari anak sesuai tema yang akan disampaikan dan menggali pengetahuan anak melalui tanya jawab dengan penyampaian guru yang menyenangkan dan menarik.

Setelah itu guru menjelaskan tata cara bermain peran dan memilih dalam kelompok anak-anak untuk memerankan tokoh sebagai dokter, perawat, apoteker, pegawai administrasi, penjaga kantin, sopir dan menjadi pasien. Bermain peran pun dimulai, dan guru mengobservasi anak-anak yang memerankan peran, Mengajak anak turut aktif dalam bermain peran, mengatur jalannya permainan peran apabila ada kendala. Mengobservasi kerja sama setiap anak untuk melihat keterampilan sosial emosionalnya. Guru kemudian menyimpulkan bersama anak-anak bagaimana kegiatan yang sudah dilakukan hari ini .

Hasil wawancara dengan guru sentra bermain peran Ernawati :

“Observasi anak selalu saya lakukan karena penilaian perkembangan anak ya saat bermain peran. Apalagi saat bermain peran memerankan pekerjaan mereka sangat menghayati peran dan berinteraksi layaknya keseharian sebenarnya”.



Gambar 4.15
24 November 2016
Anak berperan sebagai penjual makanan



Gambar 4.16
26 November 2015
Mushola di bermain peran

Semua sentra terdapat musholla yaitu tempat yang disetting untuk anak-anak pembiasaan sholat di saat aktivitas kesehariannya. Sholat menjadi keutamaan sudah ditanamkan dari usia dini. Hasil wawancara dengan guru bernama Ernawati:

“Semua sentra di *setting* ada tempat untuk sholat atau musholla dan dilengkapi alat sholat seperti mukena dan peci.”



Gambar 4.17
16 November 2015
Mushola di bermain peran

Berikut dokumentasi saat wawancara di TK Aisyiyah 19 Surabaya. Dengan Kepala sekolah bernama Asmaul Husna, guru Sentra Bermain Peran bernama Ernawati , dan guru kelas A2 bernama Amalia. Memberi informasi yang berhubungan dengan metode bermain peran makro dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia dini.



Gambar 4.18
7 Desember 2015
Wawancara dengan Kepala sekolah



Gambar 4.19
9 Desember 2015
Wawancara dengan guru sentra



Gambar 4.20
9 Desember 2015
Wawancara dengan guru kelas

4.1.7 Faktor pendukung dan penghambat metode bermain peran makro dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia dini.

1. Faktor pendukung

a. Ketersediaan alat – alat peraga yang menunjang dalam bermain peran makro.

Dalam observasi yang dilakukan peneliti alat-alat peraga yang dimiliki di TK Aisyiyah 19 Surabaya bervariasi dan menarik. Seperti perlengkapan dokter, pegawai administrasi, perawat dan sebagainya mirip dengan sesungguhnya. Sehingga anak bisa diberi kesempatan untuk menciptakan kembali kejadian kehidupan nyata dan memerankannya. Alat-alat peraga akan mendukung anak beraktivitas dan bersosialisasi dengan teman dalam bermain peran makro.

b. Kreativitas guru dalam membuat alat peraga

Kreativitas guru dalam membuat alat peraga merupakan faktor pendukung. Tidak hanya mendapatkan alat peraga dari fasilitas sekolah, tetapi guru juga mampu membuat sendiri alat peraga seperti topi perawat, obat-obatan dan resep obat. Agar anak tidak bosan dengan alat peraga yang biasa digunakan dan lebih tertarik untuk bermain peran. Sesuai dengan Patmonodewo (2003: 30) Imajinasi atau daya khayalnya lebih berkembang.

c. Memilih bahan – bahan yang aman dan sesuai dengan karakteristik anak.

Dalam pemilihan bahan guru memilih bahan yang aman dan tidak berbahaya untuk anak.

d. Ruang kelas yang luas

Peneliti melihat bahwa ruang yang dipakai untuk bermain peran makro memang luas dan nyaman. Dari penjelasan guru ruang disetting tanpa kursi dan meja agar saat anak bermain peran bisa leluasa dan menyenangkan bagi anak. Sesekali mamakai meja dan kursi menyesuaikan dengan tema.

2. Faktor penghambat

a. Waktu

1. Waktu persiapan bermain peran makro

Waktu yang diperlukan guru untuk menyiapkan memang tidak *instant*. Memerlukan waktu kurang lebih seminggu sebelum bermain peran menyesuaikan tema. Setelah ganti tema memerlukan alat-alat peraga yang berbeda dengan setting sebelumnya apalagi guru ingin setting tempat dengan nyaman dan menarik.

2. Alokasi waktu saat metode bermain peran makro

Setiap bermain peran makro anak pasti ingin mencoba peran –peran yang ada, namun terkendala waktu yang singkat membuat anak bergantian memerankan peran sehingga memerlukan waktu tambahan.

b. Pola asuh

Pola asuh disekolah dan dirumah apabila tidak seimbang atau berbeda akan membuat keterampilan sosial emosionalnya tidak stabil atau berubah-ubah saat dirumah atau pun disekolah. Sesuai dengan Dini P. Daeng dalam Pujiana (2005:31) yang dikutip Susanto (2011 :155) adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang –orang yang ada disekitarnya dengan berbagai usia dan latar belakang. Semakin banyak dan bervariasi pengalaman dalam bergaul anak, maka akan semakin banyak yang dapat dipelajari untuk dijadikan bekal dalam mengembangkan keterampilan sosial emosionalnya.

4.2 Pembahasan

Subjek penelitian adalah tujuh belas (17) anak yang di observasi oleh peneliti juga yang menjadi sumber informasi lain guru untuk diwawancara yaitu guru kelas dan kepala sekolah. Berdasarkan dari hasil observasi dapat diketahui dalam metode bermain peran makro anak terlihat senang dan tertarik melakukan pembelajaran. Ada pun dari aspek –aspek perkembangan anak berkembang seperti bahasa, kognitif, sosial emosional, moral dan agama. Seperti pada perkembangan anak sosial emosionalnya contoh dalam kegiatan bermain peran dengan *setting* rumah sakit yang menggunakan berbagai macam alat peraga seperti jas dokter, baju atau topi perawat dan lainnya. Anak terlihat sudah mulai bisa menunggu giliran saat antrian di ruang tunggu. Dari 2 atau 3 anak masih terlihat sosial emosionalnya belum stabil atau berubah –ubah emosinya. Guru kemudian mengkondisikan kembali anak dan mengingatkan anak untuk selalu berbagi dalam bermain peran. Bermain peran makro dapat mengembangkan keterampilan sosial emosionalnya sesuai dengan tahapan perkembangannya. Manfaat bermain peran makro untuk mengembangkan sosial emosional anak karena pembelajaran berpusat kepada anak, anak lebih aktif untuk meningkatkan kepekaan emosi anak, mengenalkan berbagai macam perasaan, mengenal perubahan perasaan, membuat pertimbangan, bersosialisasi dengan teman, memahami tingkah lakunya sendiri, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, paham setiap perbuatan ada konsekuensinya juga dapat menimbulkan dampak positif dilingkungannya. Bermain peran makro juga lebih baik digunakan karena alat peraga yang menarik dan menyenangkan untuk anak memainkannya. Faktor pendukung dan penghambat metode bermain peran makro dalam mengembangkan keterampilan

sosial emosional anak usia dini ketersediaan alat – alat peraga yang menunjang dalam bermain peran makro, kreatifitas guru dalam membuat alat peraga, ruang kelas yang luas, waktu dan pola asuh.