

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data

1. Deskripsi Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan Pos Paud Terpadu (PPT) Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo Kecamatan Semampir Surabaya beralamat di Jln. Bulak Sari No 26 Surabaya. PPT Ceria Bunda berada di Balai RW VI Wonokusumo dengan luas bangunan 60 M². PPT Ceria Bunda berdiri diatas tanah berstatus milik sendiri dengan dikelilingi oleh rumah penduduk. Berikut batas-batas lokasi PPT Ceria Bunda:

Batas Utara : Jalan Raya Bulak Sari

Batas Selatan : Rumah Warga

Batas Barat : Rumah Warga

Batas Timur : Jalan Raya Bulak Sari

Sekolah ini memiliki halaman yang luas digunakan untuk tempat bermain anak didik. Meskipun sekolah berada dikelilingi jalan raya namun sekolah ini cukup aman karena dikelilingi oleh pagar yang cukup tinggi serta pagar yang selalu tertutup. (Observasi, 8 Januari 2019)

2. Sejarah singkat berdirinya PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo

PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo berdiri pada tanggal 1 Maret 2008 yang berlokasi di Jln Bulak Sari No 26 Kelurahan Wonokusumo Kecamatan Semampir Surabaya. PPT Ceria Bunda didirikan atas inisiatif Pengurus RW 6 Wonokusumo yang dimandatkan ke PKK RW 6 Wonokusumo. Berdirinya PPT Ceria Bunda disambut oleh warga sekitar. Di tahun pertama berdiri siswa didik yang mendaftar sebanyak 15 siswa yang berusia 2 – 4 tahun.

Pengurus RW 6 Wonokusumo menyadari pentingnya pendidikan untuk anak usia dini di wilayahnya. Berdirinya PPT Ceria Bunda bertujuan untuk mengembangkan dan mewujudkan generasi yang berkualitas, sehat, terampil dan cerdas. Pendidikan mulai usia dini diharapkan dapat menyiapkan mental

dan emosional anak usia dini di wilayah bulak sari sebelum mereka masuk ke pendidikan yang lebih tinggi.

Perlahan-lahan PPT Ceria Bunda dikenal oleh warga diluar wilayah RW 6 Wonokusumo. Kesadaran orang tua terhadap pendidikan anak usia dini membuat PPT Ceria Bunda berkembang dan memiliki siswa didik yang meningkat.

Berkembangnya PPT Ceria Bunda diimbangi dengan semakin berkualitas tenaga pendidiknya. Tenaga pendidik terus menambah keterampilan dengan mengikuti pelatihan, workshop serta melanjutkan pendidikan yang lebih tinggi. Hal ini dilakukan sebagai bekal mendidiki siswa didik PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo. (Dokumentasi, 9 Januari 2019)

3. Struktur Organisasi PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo

PPT Ceria Bunda didukung oleh tenaga pendidik yang cukup memadai. Guna memperlancar semua kegiatan-kegiatan di PPT Ceria Bunda dibentuk kepengurusan sebagai berikut:

Ketua	: Sri Purwanti
Sekretaris	: Sri Djulaikah
Bendahara	: Suparmi
Bunda Inti	: Sri Purwanti Sri Djulaikah Ernawati
Bunda Pendamping	: Endia Matafani Wahyu Rahmadani Windya Duwi

4. Visi, Misi dan Tujuan PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo

Dalam sebuah organisasi sudah selayaknya memiliki visi, misi dan tujuan agar jalannya organisasi dapat berjalan dengan semestinya. PPT Ceria Bunda sebagai organisasi pendidikan anak usia dini di wilayah RW 6 Wonokusumo mempertimbangkan harapan-harapan peserta didik serta orang tua. Berikut visi, misi dan tujuan dari PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo.

a. Visi PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo

Mewujudkan lembaga pendidikan yang bermutu tinggi sehingga dapat mencetak generasi yang berakidah, berakhlak cerdas, kreatif dan sehat.

b. Misi PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo

- 1) Menyelenggarakan pendidikan yang mengacu pada tahapan perkembangan anak.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan yang dapat menumbuhkan karakter anak.
- 3) Menciptakan siswa yang cerdas, cermat dan kreatif sehingga dapat berdaya saing yang sehat.
- 4) Menumbuhkan sikap perilaku yang baik di sekolah.
- 5) Menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, bersih dan indah.

Tabel 4.1 Jumlah Siswa Didik PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo

Kelompok Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas A	10	7	17
Kelas B	13	17	30
Jumlah	23	24	47

Sumber: dokumentasi di PPT Ceria Bunda tahun 2018

B. Hasil Analisis Data

Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi dan dokumentasi. Wawancara dilakukan kepada orang tua dan anak-anak yang telah melakukan kegiatan bermain peran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan siswa. Observasi dilakukan saat pembelajaran bermain peran berlangsung. Permainan yang dilakukan yaitu dengan tema kendaraan darat dan sub tema transportasi darat. Dalam penelitian yang dilakukan ditemukan beberapa data yang akan peneliti jabarkan sebagai berikut.

1. Perkembangan sosial anak usia 3-4 tahun melalui metode bermain peran di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo Kecamatan Semampir Surabaya

Gambaran merupakan uraian yang hendak dijelaskan. Pada penelitian ini uraian yang peneliti tunjukkan berhubungan dengan perkembangan sosial anak usia 3-4 tahun melalui metode bermain peran di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo. Penelitian dilakukan kepada 5 anak didik PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo. Dari hasil observasi yang dilakukan setelah melakukan kegiatan bermain peran diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 4.2 Hasil Observasi Perkembangan Sosial anak PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo

No	Indikator		Nama Responden				
			FR	FR	VM	YG	SH
1.	Indikator 1	BB	√	√			
		MB				√	
		BSH			√		
		BSB					√
2.	Indikator 2	BB	√				
		MB		√		√	
		BSH			√		
		BSB					√
3.	Indikator 3	BB	√	√			
		MB			√		
		BSH				√	
		BSB					√
4.	Indikator 4	BB	√	√			
		MB				√	
		BSH			√		√
		BSB					
5.	Indikator 5	BB	√	√			
		MB			√	√	
		BSH					√
		BSB					
6.	Indikator 6	BB	√				
		MB		√			√
		BSH			√	√	
		BSB					
7.	Indikator 7	BB	√	√			
		MB			√	√	
		BSH					√
		BSB					

Sumber : Observasi dilapangan pada tanggal 21 Januari 2019

Keterangan:

BB : Belum Berkembang

MB : Mulai Berkembang

BSH : Berkembang Sesuai Harapan

BSB : Berkembang Sangat Baik

Indikator 1 : Anak mampu melakukan permainan dengan teman sebaya

Indikator 2 : Anak mampu berbagi mainan saat bermain peran

Indikator 3 : Anak mampu melakukan komunikasi dengan teman sebaya

Indikator 4 : Anak mampu dan faham melakukan permainan sesuai dengan peran yang diberikan

Indikator 5 : Anak mampu bergantian peran saat bermain

Indikator 6 : Anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan

Indikator 7 : Anak mampu mengendalikan emosi

Tabel yang disajikan diatas peneliti uraikan sebagai berikut.

- a. Responden I (FR) dikategorikan anak yang belum berkembang terbukti dari hasil observasi diatas. Pada indikator 1 FR menempati kriteria belum berkembang yang berarti FR belum mampu melakukan permainan dengan teman sebaya. Indikator 2 FR menempati kriteria belum berkembang yang berarti FR belum mampu berbagi mainan saat bermain peran. Pada indikator 3 FR menempati kriteria belum berkembang yang berarti FR belum mampu melakukan komunikasi dengan teman sabaya. Indikator 4 FR menempati kriteria belum berkembang, hal ini menunjukkan FR belum mampu dan faham melakukan permainan sesuai dengan peran yang diberikan. Indikator 5 FR menempati kriteria belum berkembang yang berarti FR belum mampu bergantian peran saat bermain peran. Indikator 6 FR menempati kriteria belum berkembang yang berarti FR belum mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan. Dan Indikator 7 yang merupakan indikator terakhir FR menempati kriteria belum berkembang yang menandakan FR belum mampu mengendalikan emosi.

Di rumah FR lebih suka bermain handphone daripada bermain dengan teman sebayanya. Hal ini didukung oleh pernyataan Syarifatus selaku orang tua dari FR pada wawancara tanggal 21 Januari 2019.

“tidak bu, dia lebih suka main HP”

FR tidak mau bergabung dengan teman lainnya cenderung bermain sendiri. Alat-alat permainan dipegang sendiri dan tidak mau dibagikan kepada

teman lainnya. FR merupakan anak pendiam hal ini didukung oleh hasil wawancara pada tanggal 21 Januari 2019 dengan Syarifatus selaku orang tua dari FR.

“ Tidak bun, dirumah faqih juga pendiam”

FR belum mampu mengendalikan emosinya. Dari hasil pengamatan di lapangan FR sangat mudah marah dan pemurung. Seperti yang disampaikan Syarifatus selaku orang tua dari FR.

“Film Upin Ipin, Youtube itu loh bun. Apalagi kalau malam sebelum tidur, kalau tidak dikasih HP nangis. Akhirnya ya saya berikan, karena sudah malam saya ngantuk dan tidur. Faqih kalau tidur malam-malam bun sampai jam 12 malam. Terus bangunnya jam 9 pagi”

Hal ini perlu terjadi karena kurangnya peran dari orang tua. FR hanya tinggal bersama ibunya. Kedua orang tua FR telah berpisah sejak 2 tahun yang lalu. Seperti yang disampaikan Syarifatus selaku orang tua dari FR.

“Kami sudah pisah bu, 2 tahun yang lalu”

- b. Responden II (FR) adalah anak yang mulai berkembang. Dari hasil observasi yang dilakukan ada beberapa indikator dimana FR belum berkembang yaitu pada indikator 1, indikator 3, indikator 4, indikator 5 dan indikator 7. Dimana FR belum mampu melakukan permainan dengan teman sebaya, belum mampu berkomunikasi dengan teman sebaya, belum mampu dan faham melakukan permainan sesuai dengan peran yang diberikan, belum mampu bergantian peran saat bermain dan belum mampu mengendalikan emosi. Sedangkan pada indikator 2 dan indikator 6 FR menempati kategori mulai berkembang yang berarti FR mulai mampu berbagi mainan saat bermain peran dan mulai mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan. Hal ini berbeda dengan perkembangan FR dirumah seperti yang disampaikan oleh Ibu Chusnul orang tua dari FR.

“kalau dirumah ndak seh, dia sosialisasi juga sama orang cuman ehh, individualnya juga ada. Kalo untuk individual yang seperti gimana gitu gak. Cuman kadang-kadang dia ada individualnya juga. Dia tidak tipe orang aku iki gak harus sama ini terus, sama ini terus. Memang kadang-kadang ada individualnya”

Perkembangan sosial FR di rumah dan di sekolah berbeda seperti paparkan hasil wawancara diatas. Hal ini disebabkan karena FR membutuhkan waktu untuk beradaptasi dilingkungan baru. Hal ini didukung pernyataan Ibu Chusnul sebagai berikut'

“Dia kalo memang dengan lingkungan barunya dia butuh waktu adaptasinya agak lama. Kalo dirumah gak seperti disekolah tapi semua pelajaran dari sekolah dia nangkep di rumah selalu diperhatikan lalu diperagakan ulang. Misalkan kalau bundanya nyuruh nanti sampe di rumah cuci tangan, cuci kaki itupun selalu sampe rumah dilakukan”

Dari pengamatan peneliti di lapangan FR merupakan anak yang perlu perhatian khusus seperti yang peneliti lakukan saat FR diajak bercanda terlihat dia senang sedangkan jika dibiarkan dia akan murung dan tidak bersemangat.

- c. Responden III (VM) salah satu anak yang berkembang sesuai harapan. Dari 7 indikator yang peneliti tentukan VM menempati kategori berkembang sesuai harapan pada keempat indikator yaitu indikator 1, indikator 2, indikator 4, indikator 6. Hal ini berarti VM mampu bermain bersama teman sebaya tanpa berebut. VM mampu berbagi mainan saat bermain peran. VM mampu dan faham melakukan permainan sesuai peran yang diberikan dan VM mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan. Sedangkan pada indikator 3, indikator 5, dan indikator 7 VM menempati kategori mulai berkembang. Dimana VM mulai mampu melakukan komunikasi dengan teman sebayanya di sekolah dan mulai mampu bergantian peran saat bermain. Hal ini berbeda ketika VM dirumah. Di rumah VM mampu berkomunikasi dan bergantian peran dengan baik saat bermain peran. VM bermain peran bersama teman-temannya menjadi seorang guru. Ibu Siri yang merupakan nenek dari VM menyatakan bahwa:

“Bisa bu, malah kadang dia menjadi guru ketika bermain dengan teman-temannya”

Pengamatan peneliti di lapangan VM cenderung diam, kurang semangat dan tidak mau bermain dengan temannya. Saat pembelajaran VM sering mendekati ke keluarga yang mengantar. Hal ini disebabkan karena VM iri

melihat teman-temannya diantar sekolah oleh mamanya. Sedangkan mama VM telah meninggal saat VM berusia 3 tahun. Hal ini dijelaskan oleh Ibu Siri sebagai berikut.

“Mungkin dia iri kalau melihat teman-temannya diantar sekolah oleh mamanya. Sedangkan ibunya Vita kan sudah meninggal beberapa saat Vita berumur 3 tahun (nenek sedih)”

- d. Responden IV (YG) termasuk anak yang mulai berkembang di beberapa indikator yaitu indikator 1, indikator 2, indikator 4, indikator 5, dan indikator 7. Indikator tersebut yaitu mulai mampu melakukan permainan dengan teman sebaya, mulai mampu berbagi mainan saat bermain peran, mulai mampu dan faham melakukan permainan sesuai dengan peran yang diberikan, mulai mampu bergantian peran saat bermain, dan mulai mampu mengendalikan emosi. Sedangkan pada indikator 3 dan indikator 6 YG menempati kriteria berkembang sesuai harapan yaitu mampu melakukan komunikasi dengan teman sebaya dan mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan.

Pada pengamatan peneliti di lapangan YG anaknya pendiam, kadang tidak mau lepas dari pangkuan ibunya. Jarang mau bermain bersama lebih senang main sendiri. Hal tersebut disebabkan YG sering sakit sehingga tidak bisa masuk sekolah. Seperti yang diungkapkan oleh Ibu Umulatifia selaku orang tua dari YG.

“Mungkin kemarin itu karena nana sering sakit, akhirnya tidak masuk sekolah lama. Jadi harus adaptasi lagi sama teman-temannya”

Di rumah YG kurang sosialisasi dengan teman sebayanya karena letak rumah yang dipinggir jalan membuat orang tua khawatir akan keselamatan dari YG seperti yang ungkapkan oleh Ibu Umulatifia.

“memang dirumah nana tidak saya perbolehkan keluar rumah, karena rumah saya pinggir jalan raya. Jadi hanya dengan saya nana bermain, melihat TV dan dan berteman. Saya khawatir dengan keselamatan nana kalau bermain diluar.”

- e. Responden V (SH) termasuk anak yang berkembang sangat baik. Dari tujuh indikator yang peneliti tentukan SH menempati berkembang sangat baik pada indikator 1, indikator 2, dan indikator 3. Dimana SH

berkembang sangat baik dan mampu melakukan permainan dengan teman sebaya, mampu berbagi mainan saat bermain peran dan mampu berkomunikasi dengan teman sebaya. SH berkembang sesuai harapan pada indikator 4, indikator 5 dan indikator 7 yaitu mampu dan faham melakukan permainan sesuai dengan peran yang diberikan, mampu bergantian peran saat bermain. SH mulai berkembang di indikator 6 yaitu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan. Saat bermain SH cenderung ingin menguasai permainan, serasa permainan milik sendiri. Hal ini di dukung oleh Ibu Fitrotul selaku orang tua dari SH yang menyatakan

“Hasan tidak mau bermain berbagi dan bersama teman, serasa semua mainan adalah miliknya. Tapi Hasan mengingat semua pelajaran yang diberikan bundanya”

Perilaku tersebut disebabkan karena kebiasaan yang dilakukan dirumah. Dirumah SH tidak diperbolehkan keluar rumah karena orang tua takut SH ikut pergaulan yang kurang baik. Orang tua lebih suka memfasilitasi semua kebutuhan SH dirumah agar SH betah dirumah. Fasilitas yang disediakan oleh orang tua diantaranya wifi, kolam renang dan alat mainan yang lengkap. Hal ini seperti pernyataan dari Ibu Fitrotul.

“Hasan tidak kami keluarkan dari rumah bu, karena ayahnya sudah menyediakan semua fasilitas baik wifi, kolam renang dan alat mainan lainnya dengan komplit”

Ibu Fitrotul melanjutkan:

“Karena kami sebagai orang tua tidak mau Hasan kena pengaruh pergaulan yang kurang baik, ketika bermain diluar. Diluar banyak anak-anak yang suka berkata-kata yangb tidak baik”

Pada pengendalian emosi SH masih labil, mudah marah dan menangis. Ibu Fitrotul menambahkan:

“Hasan sering marah dan menangis, mungkin dia ingin bermain bersama diluar, makanya akhirnya dia punya sifat yang individual ketika di sekolah”

2. Pelaksanaan penerapan metode bermain peran di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo Kecamatan Semampir Surabaya

Penerapan metode bermain peran di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo dilakukan dengan tema kendaraan darat dan sub tema alat transportasi darat. Peneliti mengamati guru dalam proses belajar mengajar bermain peran dan mendapatkan hasil sebagai berikut.

a. Guru memilih tema yang akan dimainkan

Rencana pembelajaran merupakan hal yang wajib dilakukan oleh pendidik sebelum melaksanakan proses belajar mengajar. Rencana pembelajaran menciptakan proses belajar mengajar terarah dan sesuai dengan tujuan. Dalam rencana pembelajaran hal pertama yang perlu guru tentukan yaitu pemilihan tema. Penentuan tema dan sub tema mempermudah ruang lingkup guru dalam mengajar.

Hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti yang dilakukan pada tanggal 31 Januari 2019 bahwa sebelum proses pembelajaran guru menyiapkan tema terlebih dahulu. Sebagaimana yang disampaikan oleh bunda Sri Julaikah selaku guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Semampir:

“iya, sebelum mengajar memilih tema agar terarah” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Dari hasil pernyataan diatas guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo menyiapkan tema sebelum proses belajar mengajar. Dari hasil dokumentasi Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) tema yang diambil dalam kegiatan bermain peran yaitu transportasi darat.

b. Guru membuat naskah jalannya cerita yang akan diperankan

Dari hasil wawancara yang peneliti lakukan di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo, Guru di PPT tersebut sebelumnya membuat naskah jalan cerita namun tidak tertulis karena guru lebih mengharapkan daya imajinasi peserta didik yang berkembang. Guru mengarahkan dan membimbing peserta didik agar lebih berimajinasi. Seperti yang diungkapkan oleh Bunda Julaikah sebagai berikut:

“untuk sebelumnya biasanya memang seperti itu cuman ndak tertulis membuat naskahnya. Kita seperti imajinasinya anak-anak saja. Jadi

sebelum melakukan permainan itu anak-anak diajak untuk apa ya supaya imajinasinya berkembang itu tanya jawab dulu. Disini ada apa? Disini ada apa? Seperti itu nantinya. Trus waktu bermain diarahkan kesana lagi, jadi dibimbing. Jadi seperti naskah tapi tidak tertulis” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Naskah jalan cerita disiapkan bertujuan agar kegiatan bermain peran berjalan lebih terarah dan rapi. Pada observasi berlangsung selama penelitian sebelum bermain peran guru mengarahkan peserta didik untuk memahami tema yang akan dilakukan. Guru melakukan tanya jawab terhadap tema transportasi darat.

Berdasarkan analisis peneliti hal yang dilakukan oleh guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo merupakan hal yang baik dimana guru lebih menekankan pada imajinasi anak. Guru tidak berpatokan pada naskah atau konsep yang guru siapkan sebelumnya namun lebih mengembangkan daya imajinasi anak. Perlu diperhatikan guru harus lebih konsisten dalam membuat naskah tiap kegiatan bermain peran.

- c. Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran

Kegiatan bermain peran merupakan permainan yang disukai anak-anak. Keberlangsungan bermain peran akan terlaksana sesuai dengan harapan guru apabila peserta didik memahami aturan permainan. Aturan permainan seperti anak harus bersikap dan bertanggung jawab terhadap peran yang telah dibagikan. Dari hasil wawancara sebelum kegiatan bermain peran berlangsung, guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo mengumpulkan peserta didik untuk diberikan arahan dan aturan permainan. Hal ini dilakukan agar peserta didik mengerti posisi dan tidak berebut. Sebagaimana yang disampaikan oleh Bunda Julaikah:

“oh iya pasti itu, supaya anak-anak tidak berebut mainnya dan tau posisinya masing-masing” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Berdasarkan uraian diatas guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo telah mengumpulkan peserta didik untuk diberikan pengarahan mengenai aturan permainan. Tujuannya agar peserta didik

mengerti posisi ataupun peran masing-masing. Dan permainan bisa berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan.

d. Guru menyiapkan alat yang akan digunakan dalam permainan

Alat merupakan hal penting dalam sebuah permainan. Tanpa alat permainan menjadi kurang menyenangkan dan terasa hambar. Dalam kegiatan bermain peran yang dilakukan di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo sebelum kegiatan berlangsung para guru menyediakan alat-alat permainan. Hal ini termasuk dalam persiapan pembelajaran. Seperti yang diungkapkan oleh Bunda Julaikah:

“iya termasuk penyediaan alat itu termasuk persiapan. Sudah dipersiapkan sebelumnya” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Dari observasi peneliti, guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo melakukan persiapan dengan menyiapkan peralatan untuk kegiatan bermain peran. Adapun alat-alat yang dipersiapkan yaitu balok-balok kayu serta alat transportasi seperti bus dan mobil. Balok-balok kayu tersebut akan rangkai menjadi sebuah terminal bus. Dimana dalam terminal tersebut akan masuk beberapa bus dan mobil untuk parkir.

Berdasarkan wawancara dan observasi peneliti bahwa PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo selalu menyiapkan peralatan kegiatan sebelum melaksanakan suatu pembelajaran. Menyiapkan peralatan ini merupakan kegiatan wajib yang dilakukan para guru sebelum peserta didik datang untuk bersekolah.

e. Guru menjelaskan alat yang akan digunakan oleh peserta didik

Anak tidak akan mengerti pentingnya suatu benda apabila tidak dijelaskan terlebih dahulu. Agar anak memahami permainan penjelasan sangat dibutuhkan. Untuk itu sebelum melaksanakan kegiatan guru di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo menjelaskan tiap alat yang akan digunakan agar anak mengerti fungsi dari alat tersebut dan mengerti penggunaannya. Seperti yang diungkapkan oleh Bunda Julaikah:

“pasti itu. Jadi dijelaskan supaya anak-anak tau ini fungsinya untuk apa. Jadi saat bermain dia sudah tau” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Hal tersebut sejalan dengan observasi yang peneliti lakukan di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo. Peneliti melihat guru menjelaskan semua alat yang akan dimainkan oleh peserta didik. Guru menjelaskan satu persatu alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Saat bermain peran berlangsung peserta didik menggunakan peralatan tersebut sesuai arahan guru meskipun ada beberapa anak yang masih belum paham.

f. Guru membagi peran kepada peserta didik

Pembagian peran dalam kegiatan bermain peran perlu dilakukan sebelum kegiatan dimulai. Guru sebaiknya membagikan tugas pada masing-masing peserta didik agar peserta didik tidak berebut. Dari observasi yang dilakukan peneliti di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo, sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru menjelaskan dan membagi peran yang akan dimainkan oleh peserta didik. Seperti yang dikemukakan oleh Bunda Julaikah:

“ini termasuk peran ya, biasanya dijelaskan misalkan menjadi dokter-dokteran, ini jadi dokternya ini jadi pasiennya. Jadi diterangkan ini pasiennya, ini dokternya atau ini perawatnya. Kalo kepasar ini ada penjual ini ada pembelinya” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Berdasarkan analisis peneliti bahwa guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo sebelum kegiatan bermain peran berlangsung terlebih dahulu peserta didik dikumpulkan dan dijelaskan dari setiap peran. Setiap peran memiliki tugas yang berbeda saat bermain peran. Hal tersebut dijelaskan sampai peserta didik memahami. Guru juga membebaskan peserta didik dalam memilih peran yang dia sukai.

g. Guru mendampingi peserta dalam bermain peran

Dari observasi yang dilakukan oleh peneliti, selama proses bermain peran para guru PPT Ceria Bunda senantiasa mendampingi peserta didik. Hal ini dilakukan agar guru bisa bertindak cepat apabila ada peserta didik yang kurang faham dan memerlukan bantuan. Seperti yang dikemukakan oleh Bunda Julaikah:

“selama menjadi bunda ya, kalo ada anak bermain itu semestinya mendampingi. Membantu ketika anak ada kesulitan juga. Mendampingi betul jadi misalkan anak-anak itu dalam kesulitannya

apa jadi kita langsung enak bantu atau apa yang perlu dijelaskan” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo mendampingi dan mengawasi peserta didik yang bertujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran bisa berjalan sesuai harapan.

- h. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran

Sebuah pembelajaran didapat setelah proses belajar mengajar berlangsung. Dimana para peserta didik memahami apa yang telah mereka lakukan sebelumnya. Kemampuan peserta didik dalam mengambil nilai-nilai penting dalam sebuah permainan cenderung kurang sehingga perlu ulasan dari guru. Dari obeservasi peneliti di PPT Ceria Bunda setelah melakukan kegiatan proses belajar mengajar selalu melakukan diskusi. Diskusi tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan singkat dan memberikan nasehat di akhir pembelajaran. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan oleh Bunda Julaikah:

“biasanya memang begitu, jadi diskusi ditanyakan tadi bermain apa? Kalo misalkan kepasar siapa yang jadi pembelinya, sudah bisa ndak, ada diskusinya memang. Kalo pesan-pesan itu pasti, misalkan nanti kalo selesai nanti kalo pulang sampe dirumah harus cuci tangan, harus cuci kaki, melepas baju atau nanti kalau berjalan jalannya disebelah kiri ya nak, ndak boleh bergurau dijalan seperti itu” (wawancara pada tanggal 31 Januari 2019)

Berdasarkan pernyataan diatas bahwa setiap akhir dari kegiatan belajar mengajar guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo senantiasa melakukan diskusi untuk menanamkan nilai-nilai dan pesan dari sebuah kegiatan. Penanaman nilai-nilai tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mempelajari dan meneladani sikap dan nilai-nilai yang baik.

C. Pembahasan

1. Perkembangan sosial anak usia 3-4 tahun melalui metode bermain peran di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo Kecamatan Semampir Surabaya

Perkembangan sosial pada anak ialah tahap terpenting untuk masa perkembangannya. Peningkatan perkembangan sosial mempengaruhi perkembangan-perkembangan lainnya. Untuk meraih keberhasilan masa depan anak harus mampu menyesuaikan diri terhadap lingkungan sosialnya. Penyesuaian tersebut berawal dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan masyarakat.

Dari indikator yang peneliti tetapkan sebelumnya, perkembangan sosial peserta didik PPT Ceria Bunda berada diantara belum berkembang sampai berkembang sesuai harapan. Dari kelima peserta didik yang menjadi objek penelitian 1 anak yang berada pada tingkat belum berkembang. Hal ini dikarenakan kondisi keluarga yang hanya memiliki orang tua tunggal dan kurangnya kontrol dari orang tua. Orang tua lebih mengalah pada anak dan membiarkan anak melakukan kegiatan yang dia sukai meskipun berdampak buruk pada perkembangan sosialnya. Seperti bermain handphone sampai larut malam. Hal ini menyebabkan anak bergantung pada handphone dan tidak memperdulikan lingkungan sekitar.

Tabel 5.1 Rekap hasil observasi perkembangan sosial anak di PPT Ceria Bunda

No	Indikator	BB	MB	BSH	BSB
1	Indikator 1	2	1	1	1
2	Indikator 2	1	2	1	1
3	Indikator 3	2	1	1	1
4	Indikator 4	2	1	2	0
5	Indikator 5	2	2	1	0
6	Indikator 6	1	2	2	0
7	Indikator 7	2	2	1	0

Dari tabel diatas pada indikator 1 yaitu Anak mampu melakukan permainan dengan teman sebaya terdapat 2 anak yang belum berkembang, 1 anak mulai berkembang, 1 anak berkembang sesuai harapan dan 1 anak

berkembang sangat baik. Indikator 2 yaitu anak mampu berbagi mainan saat bermain peran terdapat 1 anak belum berkembang, 2 anak mulai berkembang, 1 anak berkembang sesuai harapan dan 1 berkembang sangat baik. Indikator 3 yaitu anak mampu melakukan komunikasi dengan teman sebaya terdapat 2 anak belum berkembang, 1 anak mulai berkembang, 1 anak berkembang sesuai harapan dan 1 berkembang sangat baik. Indikator 4 anak mampu dan faham melakukan permainan sesuai dengan peran yang diberikan terdapat 2 anak belum berkembang, 1 anak mulai berkembang, 2 anak berkembang sesuai harapan. Indikator 5 anak mampu bergantian peran saat bermain terdapat 2 anak belum berkembang, 2 anak mulai berkembang, dan 1 anak berkembang sesuai harapan. Indikator 6 anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan terdapat 1 anak belum berkembang, 2 anak mulai berkembang, dan 2 anak berkembang sesuai harapan. Dan Indikator 7 anak mampu mengendalikan emosi terdapat 2 anak belum berkembang, 2 anak mulai berkembang, dan 1 anak berkembang sesuai harapan.

Terdapat 2 anak mulai berkembang dari setiap indikator yang ada yaitu FR dan YG. Hal ini dikarenakan anak sulit beradaptasi dan mempunyai sifat individual. Pada tahap berkembang sesuai harapan terdapat 1 anak yaitu VM. Saat melakukan permainan peran kedua anak ini menikmati permainan. Namun saat tidak melakukan kegiatan bermain peran mereka tidak mau lepas dari orang tuanya. Hal ini disebabkan karena kurangnya percaya diri pada anak. Kepercayaan diri yang kurang disebabkan karena sakit yang lama dan iri terhadap teman sebayanya.

Yang terakhir SH merupakan anak yang berkembang sangat baik, namun lemah di kerjasama dalam penyelesaian permainan. Hal ini dikarenakan sikap individu anak yang tertanam dari rumah. Dirumah anak mempunyai fasilitas yang lengkap mulai dari mainan sampai wifi yang khusus untuk anak. Anak dilarang keluar rumah untuk bersosialisasi dengan teman sebayanya. Sesuai dengan pendapat Vigitsky menekankan pada hubungan sosial anak yang lebih terfokus. Bermain merupakan cara

anak dalam berfikir dan memecahkan masalah. Dimana perkembangan koognitif adalah hal yang penting.

Perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan baik keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat. Perlu adanya jalinan yang harmonis antara ketiganya agar tidak tumpang tindih. Keberhasilan anak pada tiap tahap perkembangannya membantu membangun masa depan anak dimasa mendatang.

Menurut penelitian yang telah dilakukan perkembangan sosial anak di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo sudah sesuai dengan usianya, anak mulai berkembang ke tingkatan yang seharusnya. Dimana pada usia tersebut aspek perkembangan sosial yang harus dicapai ialah suka bersosialisasi dengan teman, bekerjasama dalam kelompok dan saling menyayangi teman dengan tidak mengganggu dan menyerang teman. Sesuai dengan pendapat Hartati (2005: 18-19) pada usia 2-4 tahun anak mulai senang bergaya dengan teman, meniru kegiatan orang dewasa, memperlihatkan rasa cemburu menunjukkan rasa sayang kepada saudara-saudaranya. Dan Pada usia 4-6 tahun dalam aspek perkembangan sosial yang harus dicapai adalah suka bersosialisasi dengan teman lain seperti tidak suka mengganggu teman, tidak suka menyerang teman, bercerita, bekerjasama dalam kelompok, membela dan menolong teman serta bersikap sopan dan santun.

2. Pelaksanaan penerapan metode bermain peran di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo Kecamatan Semampir Surabaya

a. Guru memilih tema yang akan dimainkan

Menciptakan proses pembelajaran yang maksimal merupakan kewajiban dari seorang guru. Guru dituntut untuk menumbuhkan lingkungan pembelajaran yang nyaman dan terarah agar capaian dari pembelajaran bisa optimal. Hal ini bisa dilakukan dengan pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Pembuatan rencana pelaksanaan pembelajaran harian telah dilakukan oleh guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo. Dengan tema transportasi darat kegiatan bermain peran bisa berjalan dengan rapid dan lancar.

- b. Guru membuat naskah jalannya cerita yang akan diperankan

Kegiatan bermain peran akan berjalan dengan lancar apabila guru telah menyiapkan naskah jalan cerita. Adanya naskah jalan cerita tersebut dimaksudkan agar kegiatan bermain peran berjalan dengan lancar dan rapi. Pada kegiatan bermain peran yang dilakukan di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo guru telah membuat naskah cerita namun tidak tertulis. Guru lebih menekankan pada imajinasi anak. Guru tidak berpatokan pada naskah atau konsep yang guru siapkan sebelumnya namun lebih mengembangkan daya imajinasi anak. Perlu diperhatikan guru harus lebih konsisten dalam membuat naskah tiap kegiatan bermain peran.

- c. Guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan dan aturan dalam bermain peran

Pengarahan dilakukan sebelum kegiatan bermain peran berlangsung. Guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo telah melakukan pengarahan dan memaparkan aturan sebelum kegiatan bermain peran. Pemberian pengarahan dilakukan agar peserta didik memahami aturan dari permainan. Contoh pada kegiatan bermain peran dengan tema transportasi darat yang dilakukan oleh guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo, guru menjelaskan peran-peran apa saja yang akan dilakukan dan meminta peserta didik untuk tidak berebut.

- d. Guru menyiapkan alat yang akan digunakan dalam permainan

Tahap persiapan dalam kegiatan bermain peran selain menyiapkan tema dan naskah yaitu menyiapkan alat-alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Tahap persiapan alat ini merupakan agenda wajib bagi guru di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo. Menyiapkan alat dilakukan sebelum peserta didik hadir untuk bersekolah. Hal ini dilakukan agar saat bermain peran berlangsung tidak membuang waktu lagi untuk menyiapkan alat.

- e. Guru menjelaskan alat yang akan digunakan oleh peserta didik

Sebelum kegiatan bermain peran berlangsung guru menjelaskan satu persatu alat yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran. Saat bermain peran berlangsung peserta didik menggunakan peralatan tersebut sesuai arahan guru meskipun ada beberapa anak yang masih belum paham.

- f. Guru membagi peran kepada peserta didik

Pembagian peran dilakukan bertujuan agar peserta didik tidak berebut saat kegiatan bermain peran berlangsung. Guru PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo terlebih dulu mengumpulkan peserta didik dan dijelaskan dari setiap peran. Setiap peran memiliki tugas yang berbeda saat bermain peran. Hal tersebut dijelaskan sampai peserta didik memahami. Guru juga membebaskan peserta didik dalam memilih peran yang dia sukai.

- g. Guru mendampingi peserta dalam bermain peran

Sebelum kegiatan bermain peran berlangsung para guru telah mendampingi peserta didik yang tujuannya adalah mengawasi dan membantu apabila peserta didik kurang mengerti penjelasan dari guru. Adanya pendampingan guru membuat peserta didik lebih mudah bertanya apabila merasa bingung dan memerlukan bantuan guru.

- h. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran

Diakhir kegiatan bermain peran guru mengadakan diskusi untuk menanamkan nilai-nilai dan pesan dari sebuah kegiatan. Penanaman nilai-nilai tersebut bertujuan agar peserta didik dapat mempelajari dan meneladani sikap dan nilai-nilai yang baik. Diskusi diawali dengan sebuah pertanyaan ringan seperti tadi bermain apa, siapa yang menjadi penjual, siapa yang menjadi pembeli dll. Hal ini menstimulus anak untuk mengingat pengalaman bermain yang telah mereka lakukan sebelumnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo dari keseluruhan langkah-langkah yang

dilakukan saat penerapan kegiatan bermain peran menunjukkan bahwa terdapat beberapa langkah metode bermain peran yang kurang maksimal seperti pembuatan naskah cerita yang tidak tertulis dan pemberian evaluasi setelah kegiatan bermain peran dilakukan. Namun dari beberapa langkah ada yang perlu diberikan apresiasi yaitu guru membebaskan peserta didik dalam memilih peran yang dia sukai. Hal ini dapat mendidik anak untuk menggunakan hak untuk memilih, hak mengeluarkan pendapat dan meningkatkan keberanian anak.

Masukan adanya kelemahan dan kelebihan disetiap langkah penerapan metode bermain peran diharapkan dapat mengembangkan beberapa indikator perkembangan sosial anak yang belum berkembang di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti, menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo sudah sesuai dengan langkah-langkah bermain peran yang dianjurkan oleh Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono (2013:82) dengan langkah-langkah demikian:

1. Guru memberikan pengarahan dan aturan untuk melakukan permainan
2. Guru menjelaskan peralatan yang digunakan untuk permainan
3. Guru memastikan jumlah anak dan memberikan pengarahan.
4. Guru membagi peran berdasarkan kelompok, supaya anak tidak bertengkar.
5. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
6. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
7. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak /guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.

Perkembangan sosial anak usia 3-4 tahun di PPT Ceria Bunda Kelurahan Wonokusumo sudah sesuai dengan capaian perkembangan anak usia 3-4 tahun yaitu indikator Anak mampu melakukan permainan dengan teman sebaya, anak mampu berbagi mainan saat bermain peran, anak mampu melakukan komunikasi dengan teman sebaya, anak mampu dan

faham melakukan permainan sesuai dengan peran yang diberikan, anak mampu bergantian peran saat bermain, anak mampu bekerjasama dalam menyelesaikan permainan dan anak mampu mengendalikan emosi. Hal ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang menunjukkan perkembangan sosial anak 3-4 tahun.

Dari penelitian yang dilakukan dapat disimpulkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial anak. Hal tersebut sesuai yang telah disebutkan oleh Vigotsky, kemampuan yang muncul saat bermain yaitu :

- a) Kemampuan membagi pikiran antara kegiatan dan benda
- b) Kemampuan menahan emosi dan perilaku baik sengaja maupun tidak sengaja.