



**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN SOSIAL – EMOSIONAL
ANAK MELALUI BERMAIN PERAN PADA TK A PAUD TAMAN
BELIA CANDI SEMARANG TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

OLEH :

MEYLIA HERLI SUSANTI

NPM 09150072

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

IKIP PGRI SEMARANG

2013





**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN SOSIAL – EMOSIONAL
ANAK MELALUI BERMAIN PERAN PADA TK A PAUD TAMAN
BELIA CANDI SEMARANG TAHUN AJARAN 2012/2013**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang Untuk
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan
Program Studi Sarjana Pendidikan Anak Usia Dini**

Disusun Oleh :

Meylia Herli Susanti

09150072

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
IKIP PGRI SEMARANG**

2013

SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN KECERDASAN SOSIAL – EMOSIONAL
ANAK MELALUI BERMAIN PERAN PADA TK A PAUD TAMAN
BELIA CANDI SEMARANG TAHUN AJARAN 2012/2013**

Yang disusun dan diajukan oleh

MEYLIA HERLI SUSANTI

NPM 09150072

Telah didetujui oleh pembimbing untuk dilanjutkan

di hadapan Dewan Penguji

Semarang, November 2013

Pembimbing I

Pembimbing II

Kristanto, S.Pd, M.Pd

NPP. 047201160

Ismatul Khasanah, S.Pd.I,M.Pd

NPP. 107801282



HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada TK A Paud Taman Belia Candi Semarang Tahun Pelajaran 2012/2013” telah dipertahankan dihadapan sidang Dewan Penguji Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang.

Pada Hari : Selasa

Tanggal : 19 November 2013

Ketua

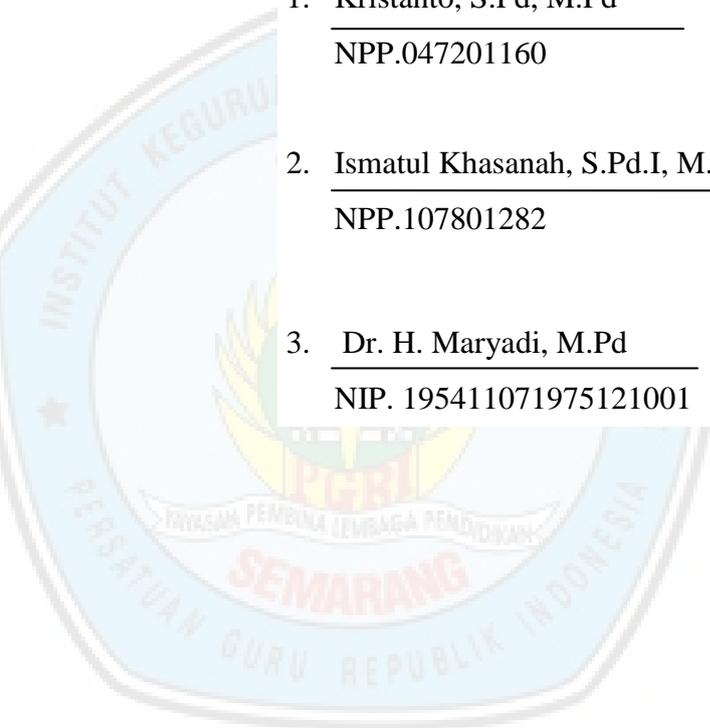
Sekretaris

Dr. M.Th.S.R. Retnaningdyastuti, M.Pd
NIP.195306031981032001

Agung Prasetyo,S.Psi.,M.Pd.Psi.
NPP. 046901158

Anggota Penguji

1. Kristanto, S.Pd, M.Pd
NPP.047201160 ()
2. Ismatul Khasanah, S.Pd.I, M.Pd
NPP.107801282 ()
3. Dr. H. Maryadi, M.Pd
NIP. 195411071975121001 ()



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

1. Jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah beserta orang-orang yang sabar (Al Baqarah:153)
2. Maka nikmat Tuhanmu yang manakah yang kamu dustakan? (Ar Rahman:36)
3. Proses menuju keberhasilan bukanlah hal mudah tetapi dengan Kesabaran akan membuahkan hasil yang manis (Meylia HS)

PERSEMBAHAN

Karya ini kupersembahkan kepada :

1. Orang tuaku tercinta yang telah memberikan dorongan spirituil dan materiil.
2. Kedua Adikku yang selalu memberi dukungan kepadaku
3. Almamaterku IKIP PGRI Semarang.



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil ‘aalamin, segala puji dan syukur terucapkan hanya kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan Hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini. Keberhasilan peneliti dalam proses penyusunan skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan yang diberikan oleh berbagai pihak, untuk itu pada kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Dr. Muhdi, M.Hum selaku Rektor IKIP PGRI Semarang.
2. Dr. M. Th. Retnaningdyastuti, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Semarang yang telah memberikan ijin untuk mengadakan penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Agung Prasetyo, S.Psi, M. Pd., P.Si. selaku Ketua Prodi Pendidikan Anak Usia Dini IKIP PGRI Semarang
4. Dr.H. Maryadi, M.Pd selaku penguji III yang telah berkenan memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ismatul Khasanah S.Pd.I, M.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan arahan dan bimbingannya dalam penyusunan skripsi ini.
6. Kristanto S.Pd, M.Pd selaku pembimbing I yang telah berkenan memberikan petunjuk, arahan dan bimbingannya di dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi PAUD yang telah memberikan bekal ilmu kepada penulis selama belajar di IKIP PGRI Semarang.

8. Wiwik Chitra Pratiwi selaku Kepala Sekolah Paud Taman Belia Candi Semarang beserta segenap guru yang telah memberi ijin peneliti untuk melaksanakan penelitian.
9. Anak-anak Paud Taman Belia Candi Semarang yang telah mambantu peneliti sehingga dapat membantu memperlancar penelitian.
10. Sahabat terbaikku yang telah membantu memberi semangat dan doanya
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan kemampuan dan pengetahuan peneliti. Oleh karena itu peneliti dengan terbuka dan senang hati menerima kritik dan saran dari semua pihak yang bersifat membangun guna kesempurnaan skripsi ini.

Akhirnya peneliti berharap semoga skripsi ini dapat memberi manfaat bagi pembaca dan kepentingan bidang pendidikan.

Semarang, November 2013

Peneliti



ABSTRAK

Meylia Herli Susanti, 09150072 “Upaya meningkatkan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada TK A Paud Taman Belia Candi Semarang Tahun Ajaran 2012/2013”. Program Studi: Fakultas Ilmu Pendidikan. Jurusan: Pendidikan Anak Usia Dini IKIP PGRI Semarang. Dosen Pembimbing I : Kristanto, S.Pd,M.Pd Dosen Pembimbing II : Ismatul Khasanah, S.Pd.I,M.Pd.

Fakta yang ada di Lapangan menunjukkan bahwa anak ketika bermain di sentra peran banyak yang masih berkuat dengan dunianya sendiri dan lebih asik dengan perannya sendiri, serta anak cuek dengan teman yang lain. Hal ini menunjukkan bahwa kecerdasan sosial emosional anak masih banyak yang rendah. Dengan bermain peran ini diharapkan anak dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosionalnya, karena dengan bermain sedikit demi sedikit dapat disisipkan beberapa karakter agar anak bisa mengubah kebiasaan anak supaya menjadi anak yang peduli dengan lingkungan sekitar dan dengan orang yang berada di sekitar anak.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus yang masing-masing siklusnya berupa Perencanaan, Pelaksanaan, Hasil pengamatan, dan Refleksi. Penelitian Tindakan kelas ini dilakukan pada 8 anak dimana 4 perempuan dan 4 laki-laki pada Paud Taman Belia Candi Semarang. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan dokumentasi, praktek langsung dan demonstrasi. Sedangkan tujuan dalam penelitian ini ada dua yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum untuk meningkatkan kecerdasan sosial-emosional pada anak TK A Taman Belia Candi Semarang Tahun ajaran 2012/2013 sedangkan tujuan khususnya adalah untuk meningkatkan kecerdasan sosial-emosional anak melalui bermain peran pada TK A Paud Taman Belia Candi Semarang tahun ajaran 2012/2013.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak hal ini terbukti pada siklus I sebesar 50% anak mendapatkan nilai baik, 25% anak mendapat nilai cukup, dan 25% anak mendapatkan nilai kurang, sedangkan siklus II sebesar 76% anak mendapatkan nilai baik, 12% mendapatkan nilai cukup, dan 12% mendapatkan nilai kurang. Hal ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dari siklus I ke siklus II.

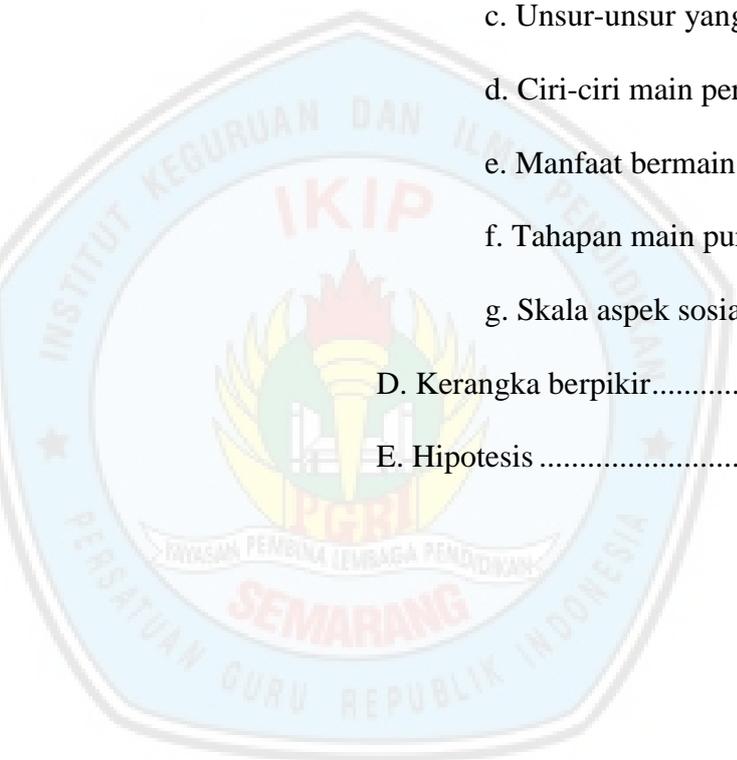
Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa Melalui Bermain Peran dapat Meningkatkan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak pada TK A Paud Taman Belia Candi Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.

Kata kunci: Bermain peran, Kecerdasan sosial-emosional.

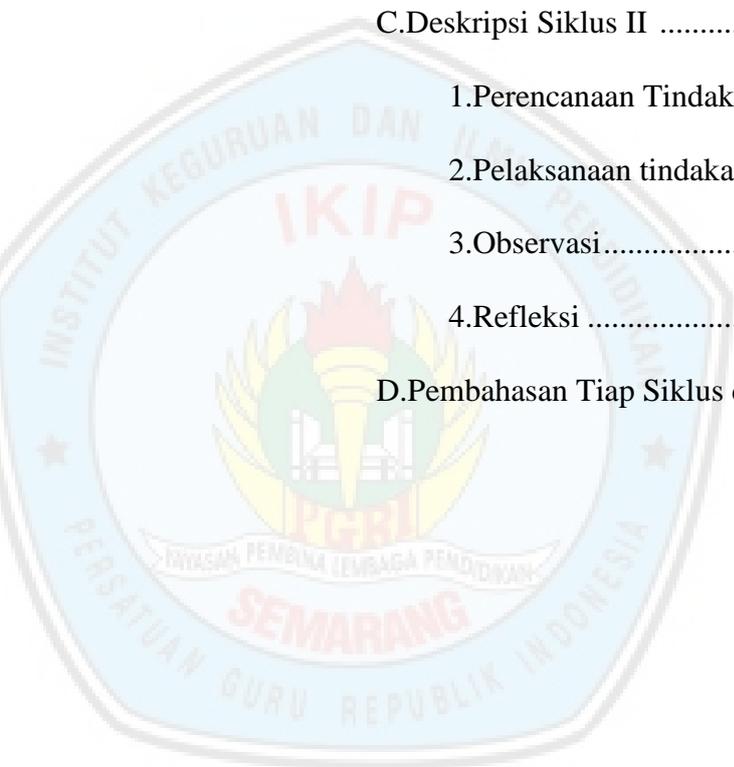
DAFTAR ISI

	Halaman
COVER JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GRAFIK.....	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A.Latar Belakang Masalah.....	1
B.Identifikasi Masalah	5
C.Pembatasan Masalah	6
D.Rumusan Masalah	7
E.Tujuan Penelitian	7
F.Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORITIK DAN HIPOTESIS TINDAKAN	
A.Kecerdasan sosial	9
1. Pengertian Interpersonal	9

1) Komponen kecerdasan interpersonal	10
2) Indikator kecerdasan interpersonal AUD	11
2. Pengertian Intrapersonal	13
B. Kecerdasan Emosional	14
1. Pengertian kecerdasan emosional	14
2. Ciri-ciri kecerdasan emosional	16
3. Cara menumbuhkan motivasi anak.....	17
4. Tahapan emosi.....	17
5. Fungsi dan peranan emosi	18
6. Pengaruh kebahagiaan untuk penyesuaian masa anak-anak.....	19
7. Peran emosi positif dalam kehidupan individu.....	19
C. Peran	21
1. Pengertian peran	21
2. Jenis-jenis bermain peran	21
a. Bermain peran makro.....	21
b. Bermain peran mikro	22
c. Unsur-unsur yang menjadikan peran anak semakin bermutu	23
d. Ciri-ciri main peran	23
e. Manfaat bermain peran	24
f. Tahapan main pura-pura.....	27
g. Skala aspek sosial main anak.....	28
D. Kerangka berpikir.....	30
E. Hipotesis	31



BAB III METODE PENELITIAN	32
A.Setting Penelitian	32
B.Subjek Penelitian	32
C.Sumber.....	33
D.Prosedur Penelitian.....	34
E.Teknik dan Alat Pengumpulan Data.....	35
F.Instrumen Penelitian.....	38
G.Analisis Data	40
H.Indikator Kinerja	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	42
A.Deskripsi Kondisi Awal	42
B.Deskripsi Hasil Siklus I	45
1.Perencanaan Tindakan	45
2.Pelaksanaan Tindakan.....	46
3.Hasil pengamatan	47
4.Refleksi	50
C.Deskripsi Siklus II	50
1.Perencanaan Tindakan	51
2.Pelaksanaan tindakan	51
3.Observasi.....	52
4.Refleksi	55
D.Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus.....	55



BAB V PENUTUP	60
A.Simpulan	60
B.Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	63



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Daftar Nama Anak Paud Taman Belia Candi.....	63
Lampiran 2. Lembar Hasil Observasi Anak Pra-Siklus	64
Lampiran 3. Lembar Hasil Observasi Siklus 1	65
Lampiran 4 Lembar Hasil Observasi Anak Siklus II.....	66
Lampiran 7. Rencana Kegiatan Mingguan.....	67
Lampiran 5 Rencana Kegiatan Harian Siklus I.....	69
Lampiran 6 Rencana Kegiatan Harian Siklus 2	72
Lampiran 7 Rencana Kegiatan Mingguan.....	74
Lampiran 8 Dokumentasi	75
Lampiran 9. Surat ijin penelitian.....	82
Lampiran 11 Surat Keterangan Sudah Melakukan Penelitian	83
Lampiran 12 Pernyataan Keaslian Tulisan	84
Lampiran 13 Biodata Penulis	85



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1.Jadwal Kegiatan Peneitian	33
Tabel 3.2.Prosedur Penelitian	34
Tabel 3.3.Teknik Skoring.....	36
Tabel 3.4.Kisi-kisi Penilaian kecerdasan sosial-emosional	37
Tabel 3.5.Lembar Intrumen Observasi Aktivitas Siswa	39
Tabel 3.6.Klasifikasi Kategori Tingkatan dan Persentasi	40
Tabel 4.1.Kondisi Awal Sebelum Penelitian / Prasiklus.....	42
Tabel4.2.Prosentase kondisi awal sebelum penelitian	43
Tabel 4.3.Hasil observasi Sosial-Emosional anak melalui bermain peran siklus I	47
Tabel 4.4.Prosentase kecerdasan soial emosional anak siklus I.....	48
Tabel 4.5.Hasil observasi kecerdasan sosial-emosional anak Siklus II	53
Tabel 4.6 Prosentase kecerdasan sosial emosional anak siklus II.....	54
Tabel 4.7 Hasil observasi pra siklus, siklus I, dan siklus II	56
Tabel 4.8 Perbandingan tingkat keberhasilan siklus I dan siklus II.....	59



DAFTAR GRAFIK

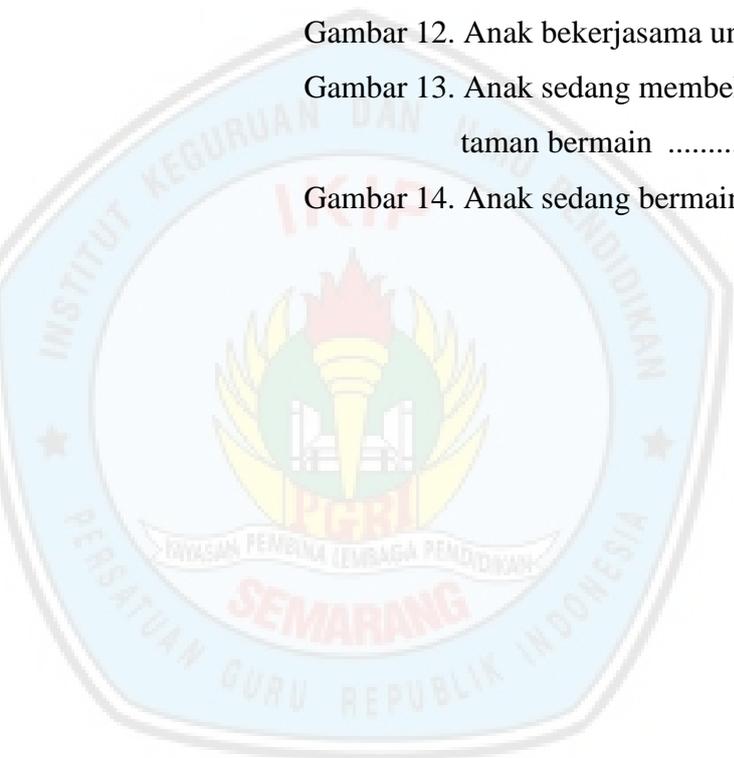
	Halaman
Grafik 4.1.Kecerdasan sosial- emosional anak melalui bermain peran Pra Siklus	44
Grafik 4.2.Kecerdasan soaial-emosional anak melalui bermain peran Siklus I	49
Grafik 4.3.Kecerdasan sosial-emosional anak melalui bermain peran Siklus II	54
Grafik 4.4.Grafik Perbandingan Pra siklus,siklus I,dan Siklus II	57



DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 1. Guru sedang mengajak anak untuk berkeliling dan memperkenalkan tempat-tempat untuk bermain.....	77
Gambar 2. Guru sedang menuliskan peran-peran yang telah dipilih oleh anak	77
Gambar 3. Anak sedang bermain di dalam rumah bersama dengan teman yang lain.....	78
Gambar 4. Anak menjalankan mobilnya di jalan raya	78
Gambar 5. Anak bekerjasama menghias bangunan rumahnya dengan aneka tumbuhan	79
Gambar 6. Taman bermain yang sudah di hias oleh anak-anak	79
Gambar 7. Anak bekerjasama memperindah dan merapikan taman bermain yang sudah hancur	80
Gambar 8. Anak sedang menuliskan tanggal dan hari.....	80
Gambar 9. Anak sedang menggunting kertas yang akan di buat menjadi rumput	81
Gambar 10. Anak bersama dengan temannya saling berbagi bermain di taman bermain	81
Gambar 11. Rumah beserta isinya	82
Gambar 12. Anak bekerjasama untuk memperindah toko roti	82
Gambar 13. Anak sedang membeli tiket untuk masuk ke dalam taman bermain	83
Gambar 14. Anak sedang bermain bola di Lapangan	83



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut UU NO. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya optimalisasi tumbuh kembang bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan sehingga dapat dicapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan anak usia dini ialah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani.

Pendidikan Anak Usia Dini merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bermain sambil belajar, dengan begitu anak akan merasa lebih senang dan tidak merasa dipaksa ketika mereka melakukan pembelajaran. Dengan merasa senang dan nyaman akan lebih memberikan pengaruh positif terhadap anak.

Pendidikan Anak Usia Dini pembelajaran yang saat ini sedang dikembangkan adalah BCCT (*Beyond Centre and Circle Time*) atau biasa yang disebut sentra. Pembelajaran dengan menggunakan sentra lebih menyenangkan dibandingkan dengan klasikal. Karena sentra lebih

menonjolkan kemampuan anak serta mengeksplor kemampuan anak daripada klasikal yang lebih cenderung kepada gurunya yang aktif. Sentra yang ada di sekolah antara lain sentra persiapan, sentra balok, sentra bahan alam dan sains, sentra seni, serta sentra peran. Sentra peran biasanya ada dua yaitu peran makro (besar) dan peran mikro (kecil). Peran makro biasanya anak-anak memakai kostum sendiri dan memperagakan peran yang anak-anak pilih sendiri sesuai dengan kenyataan di lapangan. Misal anak menjadi seorang dokter anak akan memakai baju dokter dan peralatan dokter, sedangkan untuk peran mikro anak-anak memeragakan sebuah peran dengan menggunakan boneka yang telah dipilih anak serta peran yang telah dipilih (anak berperan sebagai sutradara).

Salah satu sekolah yang menggunakan sentra adalah Taman Belia Candi Semarang yang berada di Jalan Singotono no. 10 A Semarang. Di Taman Belia terdapat 6 sentra yaitu Sentra Persiapan, Sentra Balok, Sentra Peran, Sentra Seni, Sentra bahan alam dan sains, dan sentra Immas (Imtaq dan memasak). Kemudian untuk anak-anak yang di bawah 3 tahun ada kelas baby dan toodler, serta bagi anak-anak yang orangtuanya sibuk dengan pekerjaan dan menuntut orangtuanya tidak bisa menjemput awal atau pulang sore anak juga bisa dititipkan di TPA (Tempat Penitipan Anak). Pembelajaran sentra dikenalkan kepada anak sejak dini agar terbiasa ketika anak masuk jenjang yang lebih tinggi. Pembelajaran sentra yang dilakukan di Taman belia sudah sangat berorientasi kepada anak serta mengeksplor kemampuan anak. Tidak hanya kemampuan anak saja tetapi lebih membangun banyak karakter

kepada anak agar kelak anak mempunyai jiwa yang berkarakter dan bisa mandiri.

Anak juga disekolah selalu diterapkan bagaimana anak berbuat baik terhadap orang lain serta pembiasaan yang sangat berguna bagi kehidupan anak. Seperti menyelesaikan masalah dengan teman jika terjadi masalah timbul, membiasakan anak untuk pembiasaan hidup bersih dan sehat, menyelesaikan pekerjaan secara tuntas, serta masih banyak lagi pembiasaan-pembiasaan yang sangat berkarakter serta dapat menumbuhkan jiwa anak yang mandiri dan peduli terhadap sesama.

Sentra yang peneliti amati adalah salah satunya sentra peran. Bermain peran merupakan salah satu cara agar anak dapat belajar bukan hanya mengenal diri sendiri, tetapi dapat mengenal dan memerankan orang lain agar mereka bisa melakukan sosialisasi dengan temannya, serta dapat membiasakan anak agar mereka dapat berkomunikasi dengan orang lain yang sudah masuk dalam masyarakat luas dan tidak hanya mengenal dan berkomunikasi dengan orang sekitar saja. Dengan bermain peran banyak manfaat yang diberikan kepada anak. Selain dapat bersosialisasi dengan orang lain anak juga dapat mengekspresikan perasaan mereka. Anak juga dapat terlibat dengan permasalahan yang timbul ketika anak bermain peran. Biasanya permasalahan tidak terdapat di skenario melainkan muncul dengan sendirinya pada anak saat bermain. Ketika ada masalah bagaimana reaksi anak apakah dapat menyelesaikannya atau membiarkannya berlalu tanpa ada solusi yang diambil. Dengan keadaan seperti itu anak juga dapat meningkatkan social-emosional

anak. Dalam kelas yang peneliti amati ada 8 jumlah anak yang diteliti, dari 8 anak tersebut kadang ada yang pada hari itu mengalami masalah yang dibawa dari rumah, sehingga dalam bermain anak menjadi seenaknya sendiri dan kadang melamun di tempat yang anak telah pilih sesuai dengan perannya. Karena setiap anak mempunyai perasaannya sendiri – sendiri yang kadang tidak menentu menjadikan anak dalam bermain peran tidak bisa dijadikan sebagai acuan, karena keadaan anak juga yang tidak menentu.

Ketika anak sedang bermain peran ada saja anak yang kurang bersosialisasi dengan teman yang lain dan lebih asyik dengan peran yang dijalani apalagi telah menemukan mainan yang menyenangkan ketika berada di perannya. Kadang juga ada anak yang tiba-tiba memicu keramaian anak yang lain supaya menyerang satu anak dan menjadi tersangka utamanya. Kemudian ada juga anak yang sudah bisa mengontrol emosi dalam diri anak itu sendiri dan menasehati anak yang lain, sehingga anak yang lain kembali ke perannya masing-masing, selain itu ketika ada anak yang dalam berperan kurang optimal masih banyak anak lain yang belum mengajak ataupun memotivasi anak tersebut untuk bersama-sama bermain peran supaya lebih semangat lagi. Ketika ada anak yang dalam berperan kurang semangat ataupun kurang optimal, anak yang lain ada saja yang menggantikan atau menginginkan peran tersebut, sehingga satu anak ada yang ganda dalam berperan. Anak juga masih kurang rasa berbagi dengan temannya yang kadang mengakibatkan anak saling berebut tempat, karena anak semakin merasa ingin tahu dan lebih dekat lagi. Selain itu juga masih banyak anak

yang terpaksa dengan perannya sendiri serta merasa asik dengan peran yang telah dipilihnya sehingga anak sibuk sendiri dengan dunianya.

Jadi dalam bermain peran juga dapat membantu anak untuk melakukan sosialisasi dan belajar untuk menghargai serta memahami antara anak yang satu dengan anak yang lainnya, serta anak dapat belajar untuk konsisten terhadap hal yang telah dipilih anak.

Dari kenyataan yang ada di lapangan tersebut maka peneliti mengambil judul “Meningkatkan kecerdasan social-emosional anak melalui bermain peran pada TK A Taman Belia Candi Semarang tahun 2012/2013” karena dengan bermain peran akan lebih banyak manfaat yang dapat digunakan anak ketika mereka sudah berada di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun ketika anak sudah berada di masyarakat luas.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang muncul dalam judul “Upaya meningkatkan kecerdasan social-emosional anak melalui bermain peran” adalah sebagai berikut :

1. Kurang terkontrolnya emosi anak

Hal ini dapat dilihat ketika anak bermain bersama dengan anak lain yang membutuhkan khusus anak merasa terganggu dan memarahi serta menarik anak tersebut.



2. Kurangnya motivasi dari anak yang lain untuk saling membantu satu sama lain

Anak masih kurang peduli dan belum mau membantu anak lain yang masih belum mau bermain bersama dengan teman-teman.

3. Anak menginginkan semua peran yang ada

Karena rasa penasaran anak dengan semua peran, kadang anak juga sering mengganti peran yang telah dipilih anak sendiri.

4. Kurang sesuainya antara peran yang dipilih dan dilakukan oleh anak

Hal ini terjadi karena anak kadang merasa teman yang telah memilih peran tersebut kurang mendalami perannya, sehingga anak akan melakukannya sendiri.

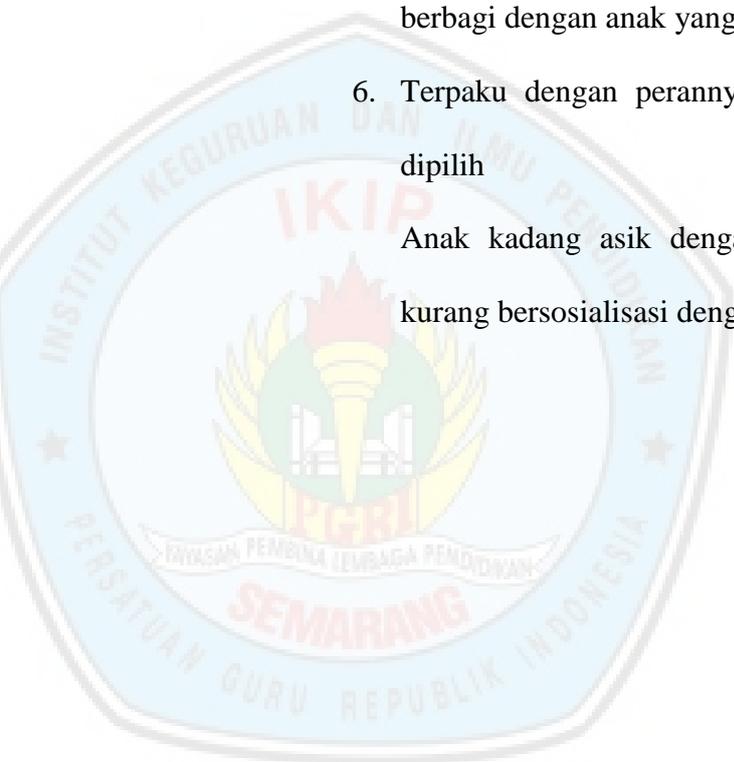
Contoh : Bintang telah memilih sebagai penjaga toko, ketika jam makan siang dia memndatangi restoran dengan Rafi sebagai koki, karena Bintang kurang sabar menunggu akhirnya masak di dapur bersama Rafi.

5. Anak masih kurang rasa berbagi dengan temannya

Anak juga masih enggan berbagi dengan temannya, kadang mereka kurang berbagi dengan anak yang berkebutuhan khusus.

6. Terpaku dengan perannya sendiri dan asyik dengan peran yang telah dipilih

Anak kadang asik dengan peran yang dipilih, sehingga kadang anak kurang bersosialisasi dengan anak lain yang beda perannya.



C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya membatasi pada upaya meningkatkan kecerdasan sosial-emosional anak melalui bermain peran pada TK A PAUD Taman Belia Candi Semarang Tahun Ajaran 2012/2013.

D. Perumusan Masalah

Bagaimanakah melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan social emosional anak TK A Paud Taman Belia Candi Semarang Tahun Ajaran 2012/2013?

E. Tujuan Penelitian

1. Tujuan umum

Meningkatkan kecerdasan social-emosional pada anak TK A Taman Belia Candi Semarang Tahun 2012/2013

2. Tujuan khusus

Meningkatkan kecerdasan social-emosional anak melalui bermain peran pada TK A Taman Belia Candi Semarang tahun 2012/2013

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dapat menabahnya ilmu pengetahuan serta dapat membangkitkan semangat guru agar lebih kreatif lagi

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Dapat menambah media dan alat peraga agar anak jauh lebih terpenuhi kebutuhannya dalam bermain

b. Bagi guru

Agar guru menjadi guru yang kreatif supaya anak lebih berkembang serta guru dapat mengembangkan daya kreatifitasnya

c. Bagi anak

Agar anak semakin berkembang social emosional nya ketika mereka berada dalam lingkup masyarakat serta dapat mengontrol diri mereka sendiri.



BAB II

KAJIAN TEORETIS DAN HIPOTESIS TINDAKAN

A. Kecerdasan sosial

Kecerdasan sosial berhubungan dengan bagaimana anak dapat melakukan hubungan dengan orang lain serta anak juga dapat memahami diri sendiri. Pengalaman sosial anak akan mencetak anak untuk berperilaku sesuai dengan pengalamannya. Jika anak banyak pengalaman kebahagiaan mendorong anak untuk mencari pengalaman semacam itu lagi dan untuk menjadi orang yang mempunyai sifat sosial, banyaknya pengalaman yang tidak menyenangkan mungkin menimbulkan sikap yang tidak sehat terhadap pengalaman sosial dan terhadap orang pada umumnya. Kecerdasan sosial dibagi menjadi dua yaitu : kecerdasan interpersonal dan kecerdasan intrapersonal

1. Pengertian Interpersonal

Kecerdasan ini melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerja dengan orang lain. Kecerdasan ini melibatkan banyak hal, mulai dari kemampuan berempati pada orang lain (seperti yang mungkin dimiliki seorang konselor), sampai kemampuan memanipulasi sekelompok besar orang menuju pencapaian suatu tujuan bersama (seperti yang mungkin dimiliki seorang dictator politik atau CEO perusahaan besar). (Amstrong 2005:21).



Gardner dalam Musfiroh (2008:54) kecerdasan Interpersonal dibangun antara lain, oleh kemampuan inti untuk mengenali perbedaan khususnya perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi, dan intensi. Kecerdasan interpersonal dapat diasah melalui bermain. Selama bermain itu, anak-anak berinteraksi dengan teman sebaya dan guru mereka. Pengasahan itu terjadi karena anak :

- a) mempraktikkan keterampilan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal dengan cara menegosiasikan peran, mencoba memperoleh keuntungan saat bermain atau mengapresiasi perasaan teman lain
- b) merespon perasaan teman sepermainan di samping menunggu giliran dan berbagi materi dan pengalaman.
- c) bereksperimen dengan peran-peran di rumah sekolah dan komunitas dengan menjalin kontak dengan kebutuhan dan kehendak orang lain
- d) mencoba melihat sudut pandang orang lain. Begitu anak bersentuhan dengan konflik tentang ruang, waktu, materi, dan aturan, mereka membangun strategi resolusi konflik secara positif.

Amstrong dalam UT (2011) menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal didefinisikan sebagai kemampuan memersepsi dan membedakan suasana hati, maksud, motivasi, serta perasaan orang lain, serta kemampuan memberikan respon secara tepat terhadap suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain.



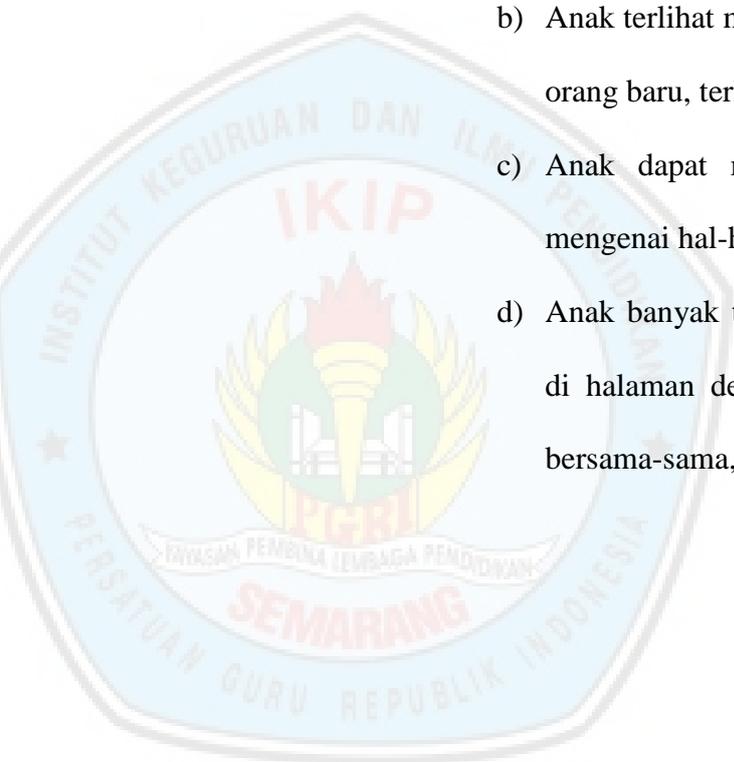
Jadi kecerdasan Interpersonal adalah kemampuan anak untuk memahami orang lain serta dapat menempatkan diri, sehingga dapat menarik orang lain untuk dapat bergabung atau bersama dengannya.

1) Komponen kecerdasan interpersonal

- a) Kemampuan mencerna dan menanggapi dengan tepat berbagai suasana hati, maksud, motivasi, perasaan, dan keinginan orang lain
- b) Kemampuan bekerjasama
- c) Kepekaan dan kemampuan menangkap perbedaan yang sangat halus terhadap maksud, motivasi, suasana hati, perasaan dan gagasan orang lain.

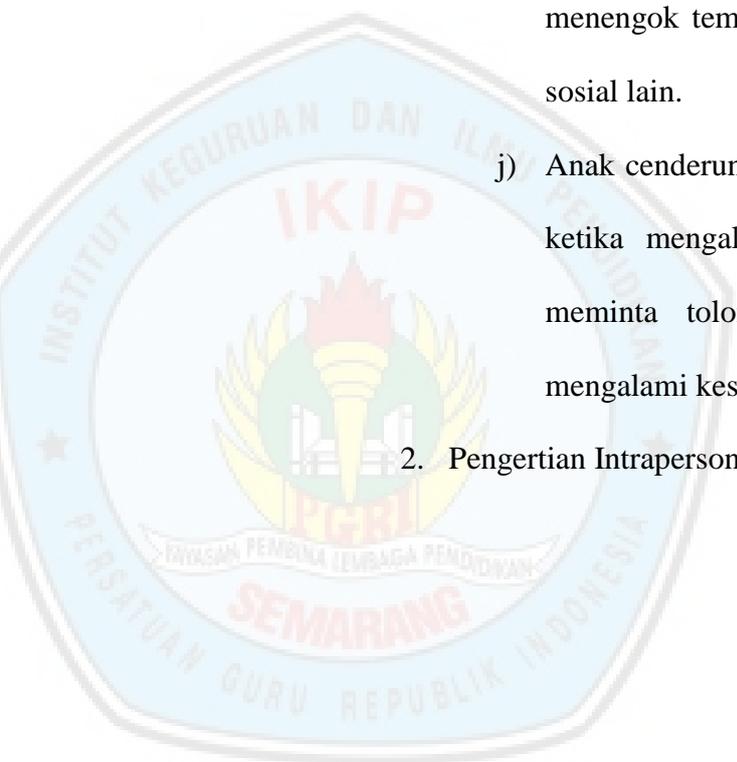
2) Indikator kecerdasan interpersonal anak usia dini

- a) Anak terlihat paling populer, paling sering diajak berkomunikasi oleh teman sebaya, dan memiliki lebih banyak teman daripada anak yang lain
- b) Anak terlihat mudah bersosialisasi, tampak tidak takut terhadap orang baru, terlihat lebih ramah.
- c) Anak dapat menjawab dengan lebih terperinci dan tepat mengenai hal-hal yang menimpa teman sebayanya.
- d) Anak banyak terlibat kegiatan bersama/berkelompok, bermain di halaman dengan peran-peran tertentu, beraktivitas di kelas bersama-sama, dan hampir tidak pernah menyendiri.



- e) Anak lebih didengar oleh teman-temannya dan secara alami mengambil peran yang cukup diperhitungkan. Keputusan bersama diambil berdasarkan saran anak tersebut, sehingga anak terdorong memimpin teman-temanya
- f) Anak memiliki perhatian yang besar pada teman sebaya, mendekati teman yang mempunyai kasus (dinakali teman, ditegur guru, ditinggal pulang orangtua, dan kangen orangtua), dan menghiburnya.
- g) Anak terlihat banyak menyentuh teman ketika berbicara, pandangan mata tampak fokus dan memandangi ke arah teman/orang yang diajak bicara, dan tidak malu
- h) Anak terlihat sering mengajari teman sebaya, seperti mengajari menulis, mewarnai, menggambar, dan member saran dalam pengambilan keputusan
- i) Anak tampak menikmati ketika dilibatkan dalam kegiatan sosial, mengambil bagian sebagai pembawa bingkisan ketika menengok teman yang sakit dan bersemangat dalam kegiatan sosial lain.
- j) Anak cenderung berbicara kepada teman sebaya atau pendidik ketika mengalami masalah, berani meminta pendapat dan meminta tolong, sekaligus suka menolong teman yang mengalami kesulitan.

2. Pengertian Intrapersonal

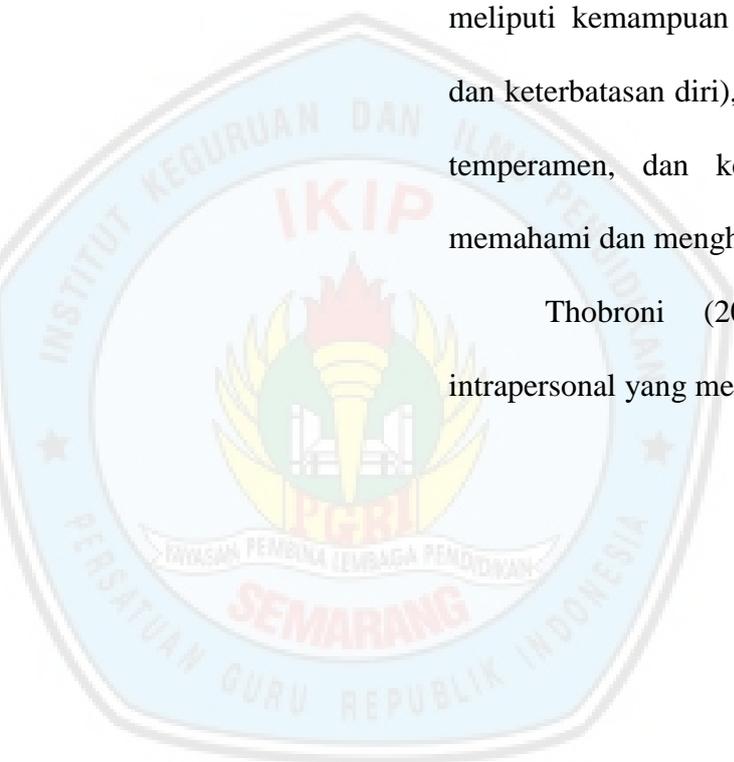


Kecerdasan Intrapersonal atau kecerdasan dalam memahami diri sendiri merupakan jenis kecerdasan yang cukup kompleks dan rumit sebab menyangkut hakikat dan tujuan hidup, juga paling sulit dimengerti diantara semua jenis kecerdasan. Linda Champbell dalam Chatib (2012:96) menyebutkan bahwa kecerdasan intrapersonal merupakan hakikat untuk memahami diri kita sendiri yang kemudian berdampak pada pemahaman pada orang lain, yang diantaranya mencakup:

- a) Kelebihan dan kekurangan diri kita
- b) *Needs for achievement* (kebutuhan untuk berprestasi) yang timbul dari refleksi diri, motivasi, etika/moral kepribadian, empati, dan altruism.
- c) Sifat mementingkan orang lain yang ditimbulkan oleh kesadaran diri

Kecerdasan Intrapersonal kemampuan memahami diri sendiri dalam bertindak berdasarkan pemahaman tersebut. Kecerdasan ini meliputi kemampuan memahami diri sendiri yang akurat (kekuatan dan keterbatasan diri), kesadaran akan suasana hati, maksud, motivasi, temperamen, dan keinginan, serta kemampuan berdisiplin diri, memahami dan menghargai diri (Amstrong 2002:4)

Thobroni (2011:64) anak yang memiliki kecerdasan intrapersonal yang menonjol memiliki kepekaan perasaan dalam situasi



yang tengah berlangsung, memahami diri sendiri, dan mampu mengendalikan diri dalam situasi konflik.

Jadi kecerdasan Intrapersonal adalah kemampuan anak untuk dapat memahami diri sendiri serta dapat memahami apa yang ada dalam diri anak, baik kelebihan maupun kekurangan.

B. Kecerdasan Emosional

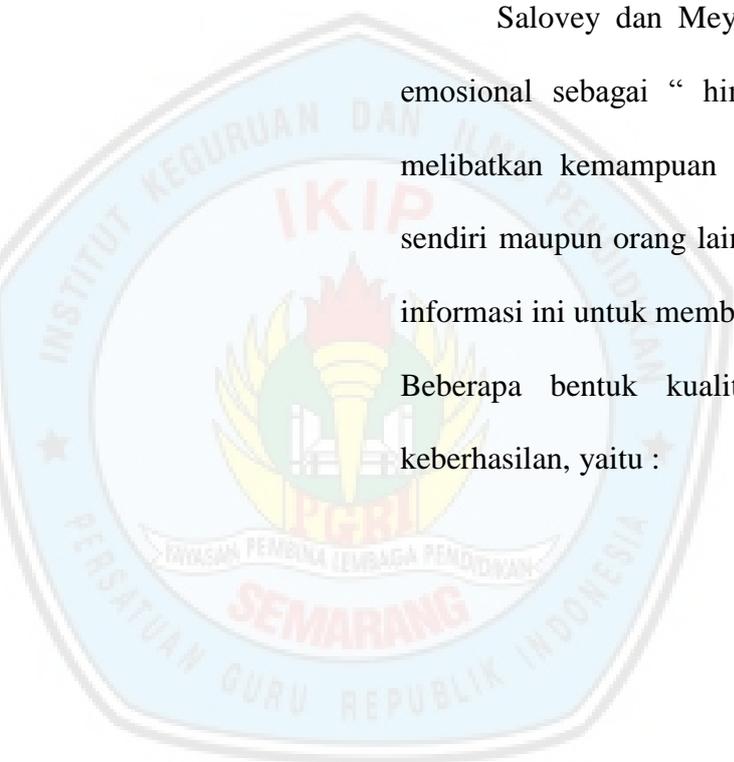
1. Pengertian kecerdasan emosional

Goleman (2007:7) menyatakan bahwa emosi adalah dorongan untuk bertindak, rencana seketika untuk mengatasi masalah yang telah ditanamkan secara berangsur-angsur oleh evolusi.

Lazarus dalam Mashar (2011:16) emosi adalah suatu keadaan yang kompleks pada diri organisme, yang meliputi perubahan secara badaniah – dalam bernafas, detak jantung, perubahan kelenjar- dan kondisi mental, seperti keadaan menggembarakan yang ditandai dengan perasaan yang kuat dan biasanya disertai dengan dorongan yang mengacu pada suatu bentuk perilaku.

Salovey dan Meyer dalam Aunurrahman (2012:87) kecerdasan emosional sebagai “ himpunan bagian dari kecerdasan social yang melibatkan kemampuan memantau perasaan dan emosi baik pada diri sendiri maupun orang lain , memilah-milah semuanya, dan menggunakan informasi ini untuk membimbing pikiran dan tindakan.

Beberapa bentuk kualitas emosional yang dinilai penting bagi keberhasilan, yaitu :



1) Empati

Anak dapat merasakan apa yang anak lihat, misal : anak melihat korban bencana alam, kemudian anak akan bereaksi apa setelah melihat kejadian tersebut.

2) Mengungkapkan dan memahami perasaan

Anak dapat mengungkapkan perasaannya sendiri tidak secara berlebihan dan anak juga mampu memahami perasaannya sendiri.

3) Mengendalikan amarah

Dapat mengendalikan emosi ketika marah dan meminta maaf pada teman yang telah menjadi korbannya.

4) Kemandirian

Anak dapat mengerjakan pekerjaannya sendiri tanpa harus ada yang membantu.

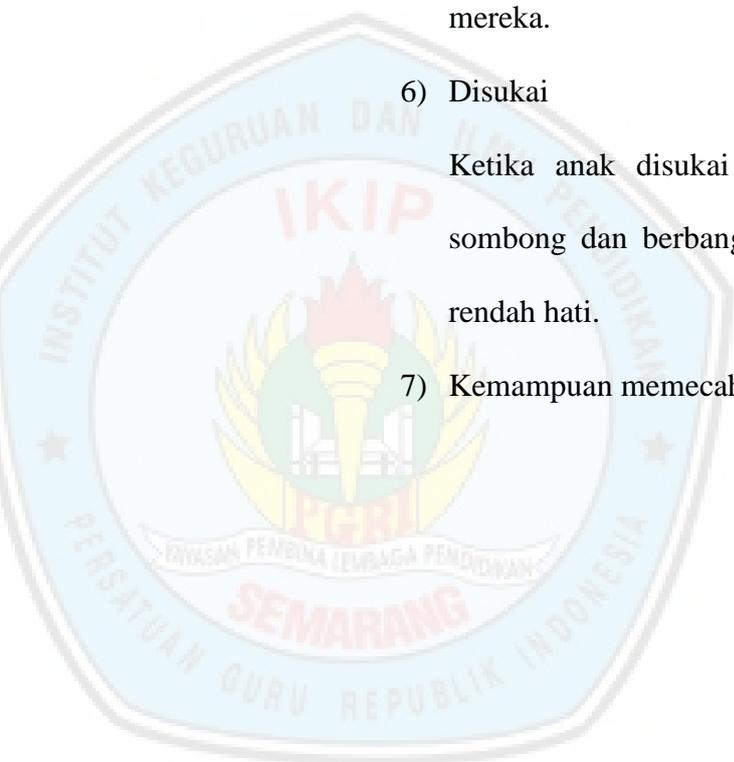
5) Kemampuan menyesuaikan diri

Anak dapat menyesuaikan diri dengan keadaan yang ada di dekat mereka.

6) Disukai

Ketika anak disukai banyak orang, bukan berarti anak langsung sombong dan berbangga diri di depan teman-temannya, tetapi tetap rendah hati.

7) Kemampuan memecahkan masalah antar pribadi



Dapat menemukan solusi ketika diajak untuk berdiskusi tentang suatu permasalahan.

8) Ketekunan

Dalam melakukan segala sesuatu dapat denganrapi dan pantang menyerah.

9) Kesetiakawanan

Dapat menjaga perasaan teman dan tidak mudah kelain hati.

10) Keramahan

Tidak memilih-memilih antar teman maupun dan selalu bersika sopan kepada siapa saja.

11) Sikap hormat

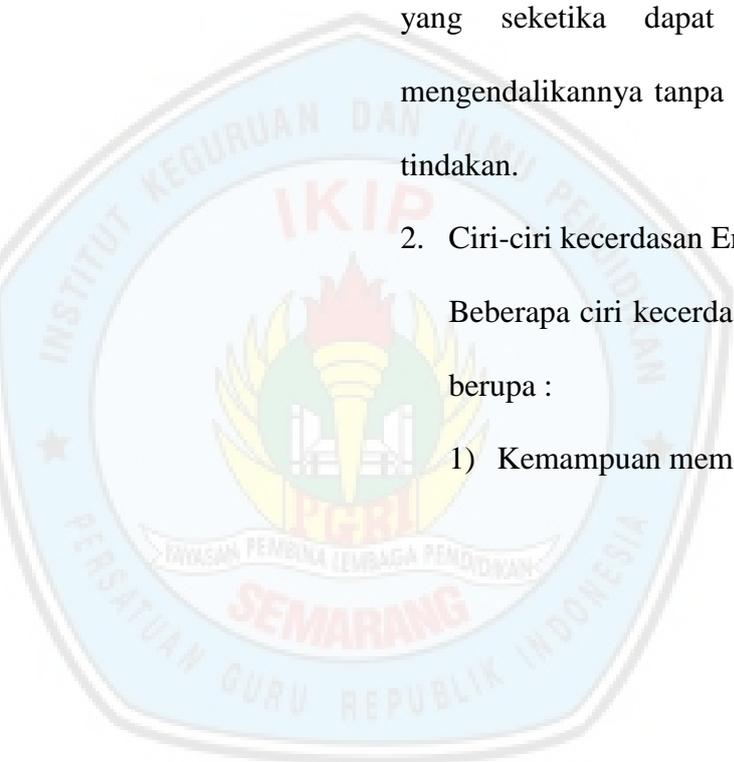
Tidak pernah merendahkan orang dan mau menyapa siapa saja tanpa memandang perbedaan.

Dari definisi beberapa ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa kecerdasan emosional adalah bagaimana kita bisa melakukan suatu hal yang seketika dapat terjadi dan bagaimana juga kita bisa mengendalikannya tanpa harus terlalu berlebihan dalam melakukan suatu tindakan.

2. Ciri-ciri kecerdasan Emosional

Beberapa ciri kecerdasan emosional yang terdapat pada diri seseorang berupa :

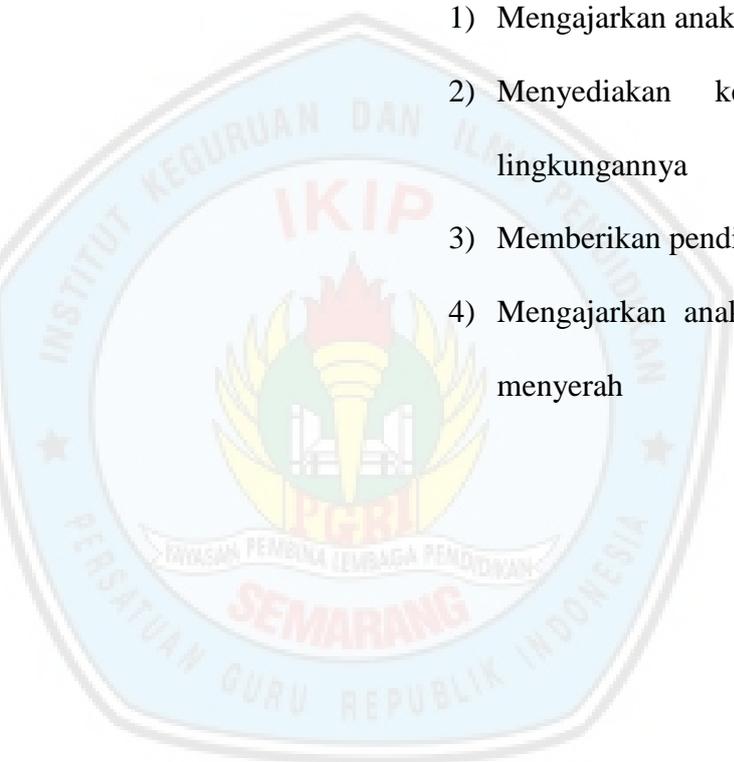
1) Kemampuan memotivasi diri sendiri



- 2) Ketahanan menghadapi frustrasi
- 3) Kemampuan mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kesenangan
- 4) Kemampuan menjaga suasana hati dan menjaga agar beban stres tidak melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdo'a.
- 5) Lebih cakap untuk menjalankan jaringan informal/nonverbal (memiliki tiga variasi yaitu jaringan komunikasi, jaringan keahlian, dan jaringan kepercayaan.)
- 6) Tetap memiliki kepercayaan yang tinggi bahwa segala sesuatu akan beres ketika menghadapi tahap sulit
- 7) Memiliki empati yang tinggi
- 8) Mempunyai keberanian untuk memecahkan tugas yang berat menjadi tugas kecil yang mudah ditangani
- 9) Merasa cukup banyak akal untuk menemukan cara dalam meraih tujuan.

3. Cara menumbuhkan motivasi diri anak

- 1) Mengajarkan anak mengharapkan keberhasilan
- 2) Menyediakan kesempatan bagi anak untuk menguasai lingkungannya
- 3) Memberikan pendidikan yang relevan dengan gaya belajar anak
- 4) Mengajarkan anak untuk menghargai sikap tidak mudah menyerah



5) Mengajarkan anak pentingnya menghadapi dan mengatasi kegagalan

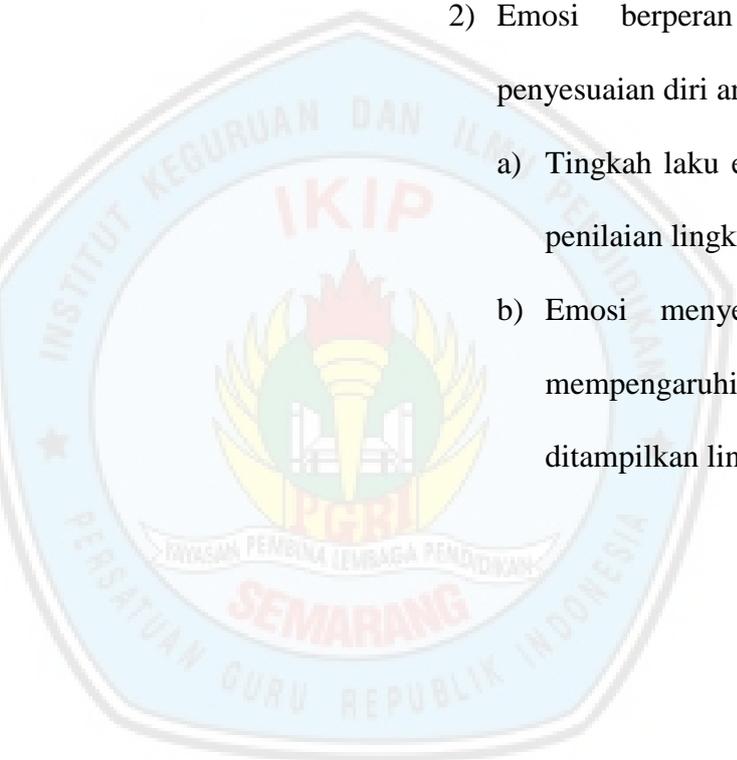
4. Tahapan emosi

Lewis dan Rosenblum dalam Mashar (2011:17) mengutarakan proses terjadinya emosi melalui lima tahapan :

- 1) *Elicitors*, yaitu adanya dorongan berupa situasi atau peristiwa.
- 2) *Receptors*, yaitu aktivitas di pusat system syaraf
- 3) *State*, yaitu perubahan spesifik yang terjadi dalam aspek fisiologis.
- 4) *Expression*, yaitu terjadinya perubahan pada daerah yang dapat diamati, seperti pada wajah, tubuh, suara, atau tindakan yang terdorong oleh perubahan pada fisiologis.
- 5) *Experience*, yaitu persepsi dan interpretasi individu pada kondisi emosionalnya.

5. Fungsi dan peranan emosi

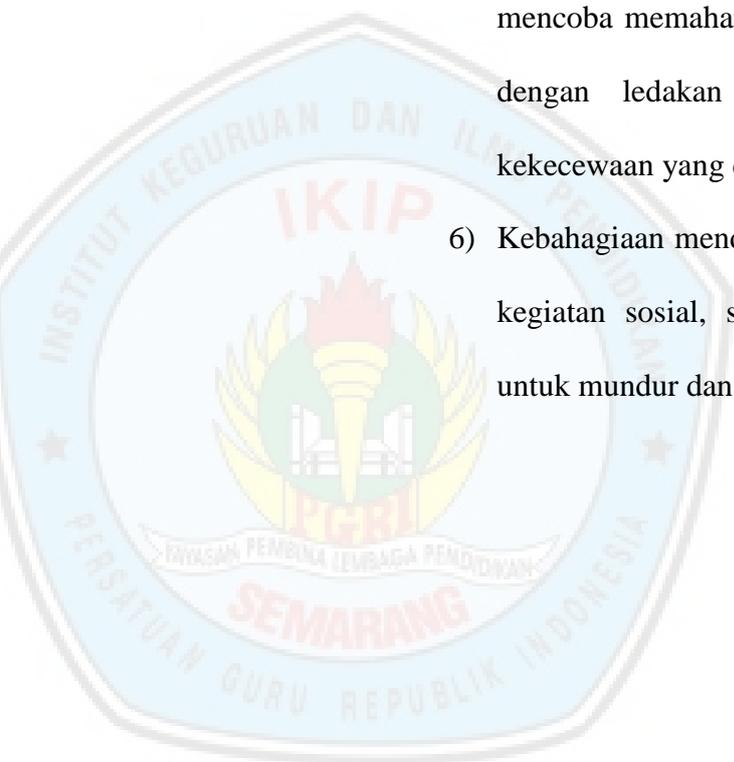
- 1) Merupakan bentuk komunikasi sehingga anak dapat menyatakan segala kebutuhan dan perasaannya pada orang lain.
- 2) Emosi berperan dalam mempengaruhi kepribadian dan penyesuaian diri anak dengan lingkungan sosialnya, antara lain:
 - a) Tingkah laku emosi anak yang ditampilkan merupakan sumber penilaian lingkungan social terhadap dirinya
 - b) Emosi menyenangkan atau tidak menyenangkan dapat mempengaruhi interaksi social anak melalui reaksi-reaksi yang ditampilkan lingkungannya.



- c) Emosi dapat mempengaruhi iklim psikologis lingkungan
- d) Tingkah laku yang sama dan ditampilkan secara berulang dapat menjadi suatu kebiasaan
- e) Ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat atau mengganggu aktivitas motorik dan mental anak.

6. Pengaruh kebahagiaan untuk penyesuaian masa anak-anak:

- 1) Anak yang bahagia biasanya sehat dan energik, tetapi anak yang tidak bahagia biasanya lebih rendah kebahagiaannya.
- 2) Anak yang bahagia memiliki banyak kegiatan yang bertujuan, namun yang tidak bahagia banyak menghabiskan waktu untuk melamun, berpikir yang sedih-sedih, dan menyesali diri
- 3) Kebahagiaan juga mewarnai wajah anak dengan ekspresi gembira
- 4) Kebahagiaan membekali anak dengan motivasi kuat untuk melakukan sesuatu, tetapi ketidakbahagiaan membekukan motivasi
- 5) Anak yang bahagia menerima kekecewaan secara lebih tenang dan mencoba memahami alasannya, anak yang tidak bahagia bereaksi dengan ledakan amarah dan tidak berusaha mempelajari kekecewaan yang dialami
- 6) Kebahagiaan mendorong hubungan sosial dan keikutsertaan dalam kegiatan sosial, sedangkan ketidakbahagiaan mendorong anak untuk mundur dan berorientasi pada diri sendiri



7) Masa anak-anak yang bahagia merupakan dasar untuk keberhasilan di masa dewasa, sedangkan ketidakbahagiaan meletakkan dasar untuk kegagalan.

7. Peran emosi positif dalam kehidupan individu :

1) Aspek kognitif

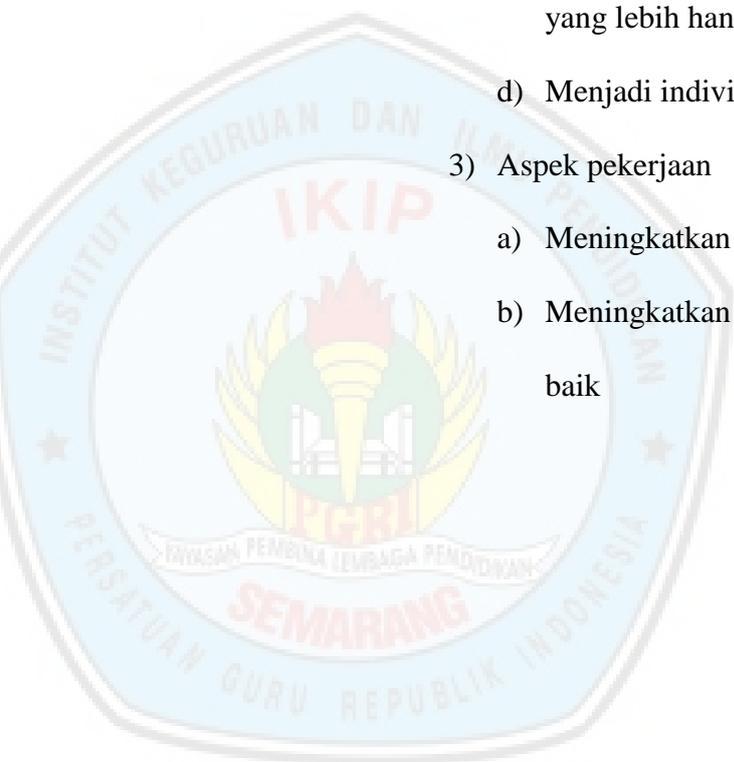
- a) Meningkatkan kemampuan mengingat dan proses berpikir
- b) Meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar
- c) Meningkatkan kemampuan eksplorasi dan rasa ingin tahu anak, sehingga individu menjadi lebih kreatif
- d) Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan pemahaman situasi menjadi lebih baik

2) Aspek sosial emosi

- a) Menjadi individu yang lebih *resilient*, berprestasi, dan bahagia
- b) Meningkatkan kemampuan *coping* yang lebih efektif terhadap stres dan berperan dan melawan kondisi-kondisi negatif
- c) Meningkatkan keterampilan sosial sehingga menjadi individu yang lebih hangat, spontan, dan ekspresif
- d) Menjadi individu yang lebih berperasaan

3) Aspek pekerjaan

- a) Meningkatkan performa kerja
- b) Meningkatkan kemampuan kooperatif dan negosiasi yang lebih baik



- c) Meningkatkan efektivitas, *altruism*, dan *compliance* dalam bekerja
- 4) Aspek kesehatan
 - a) Meningkatkan kesehatan baik fisik maupun mental

C. Peran

1. Pengertian peran

Erik Erikson dalam Arriyani (2009:21) main peran disebut juga main simbolik, *role play*, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi atau main drama. Main peran ada dua yakni, main peran besar (makro) dan main peran kecil (mikro).

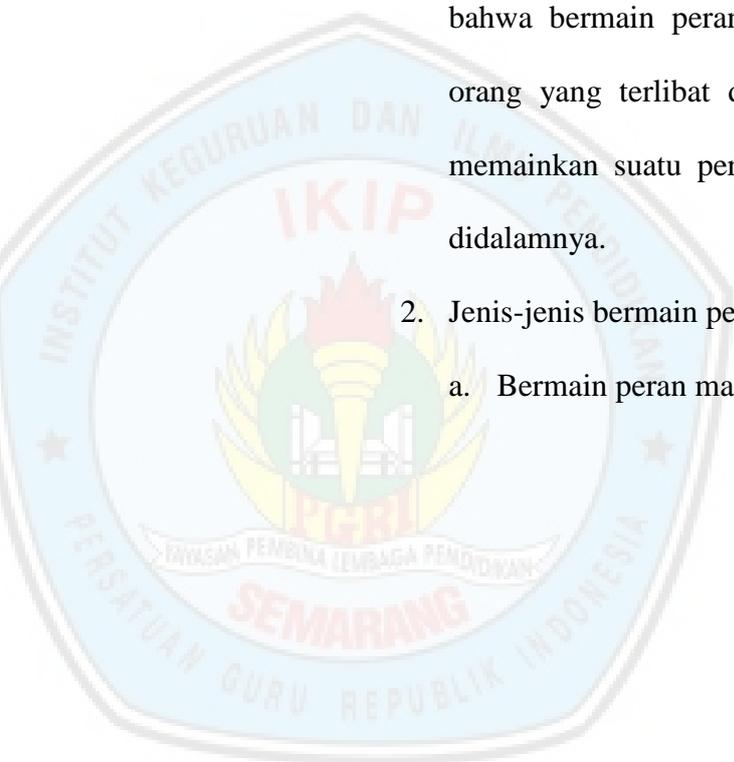
Wikipedia dalam Cahyo (2011:78) bermain peran merupakan sebuah game yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama.

Menurut Widarmi (2008:8.46) main peran disebut juga dengan main pura-pura, main khayalan atau main fantasi.

Berdasarkan para pendapat ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa bermain peran adalah suatu permainan dimana para orang-orang yang terlibat di dalamnya berperan menjadi orang lain dan memainkan suatu peran yang telah dipilih oleh orang yang terlibat didalamnya.

2. Jenis-jenis bermain peran

- a. Bermain peran makro



Menggunakan alat dengan ukuran sesungguhnya, anak dapat menggunakan alat tersebut pada kegiatan mainnya. Di sentra ini anak mengekspresikan ide-idenya dengan gesture memerankan seseorang atau sesuatu (mengaduk-aduk pasir dalam mangkuk untuk membuat kue pura-pura) atau dengan objek (menggunakan kursi sebagai mobil).

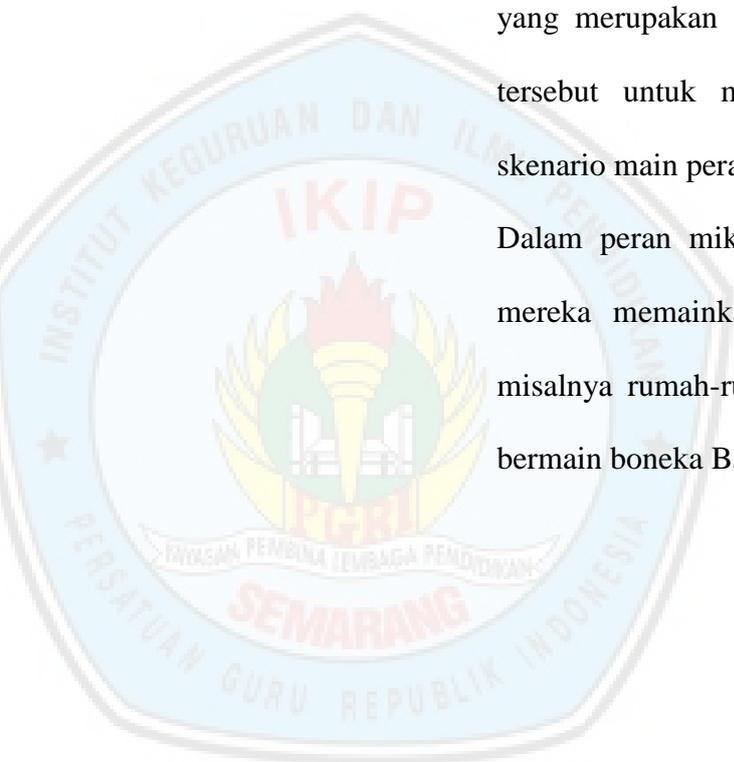
Bermain peran makro anak menjadi seorang yang mereka inginkan, bisa ibu, bapak, polisi, sopir, pilot, dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa peran makro adalah dimana anak dapat memerankan sebuah peran yang mereka inginkan dengan memakai peralatan yang biasa digunakan oleh tokoh pada kenyataan.

b. Bermain peran mikro

Anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil atau mini (boneka orang atau binatang, rumah boneka,dll). Di main peran kecil ini anak bertindak sebagai dalang yang merupakan otak penggerak yang menghidupkan alat main tersebut untuk memainkan suatu adegan, peran-peran dalam skenario main peran.

Dalam peran mikro anak-anak belajar untuk menjadi sutradara mereka memainkan boneka dan mainan lain berukuran kecil misalnya rumah-rumahan, sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka Barbie) dan lain-lain.



Berdasarkan pendapat para ahli diatas peneliti menyimpulkan bahwa bermain peran mikro adalah peran yang dijalankan oleh anak melalui tokoh-tokoh kecil seperti boneka untuk menjalankan suatu scenario yang ada dalam imajinasi anak.

c. Unsur-unsur yang menjadikan peran anak semakin bermutu:

- 1) Memiliki latar belakang pengalaman yang sama
- 2) Waktu yang cukup untuk main
- 3) Tempat dan alat yang tepat untuk main
- 4) Alat-alat yang sesuai ukuran dengan kehidupan yang sesungguhnya (Main Besar) dan berukuran mini serta proporsional (Main Peran Kecil)
- 5) Orang dewasa yang “mampu” yang terlibat dalam main sesuai dengan kebutuhan untuk dapat memberikan pijakan pengalaman main peran.

d. Ciri-ciri main peran

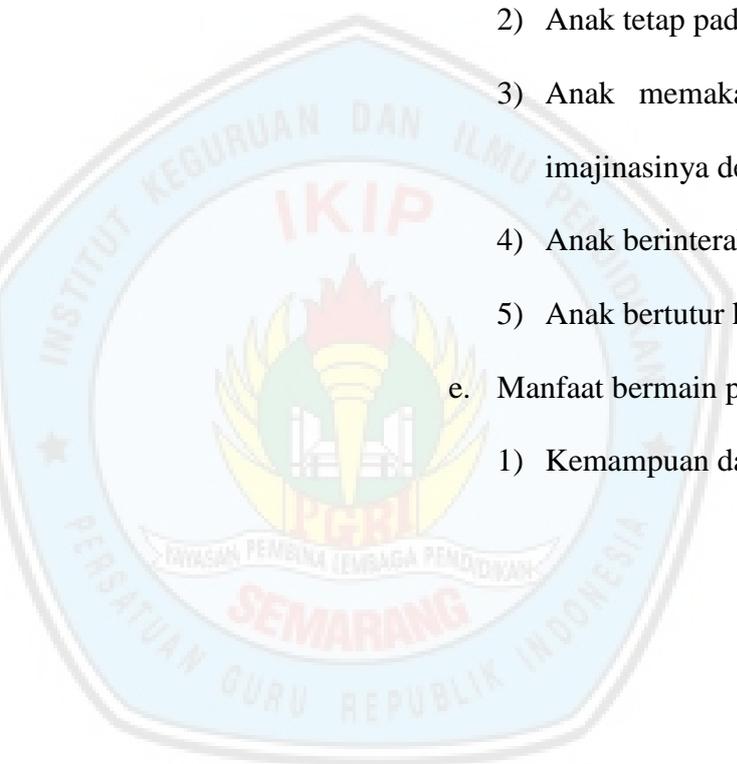
- 1) Anak meniru peran
- 2) Anak tetap pada peran untuk beberapa menit
- 3) Anak memakai tubuh dan obyek atau mempresentasikan imajinasinya dengan obyek dan orang

4) Anak berinteraksi dengan anak lain

5) Anak bertutur kata

e. Manfaat bermain peran

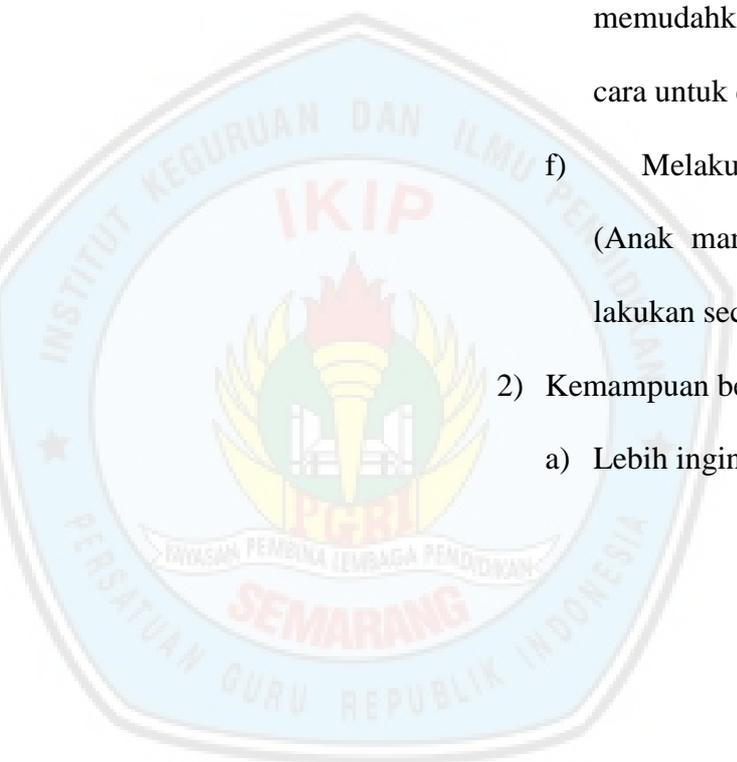
- 1) Kemampuan dalam berbahasa yang baik dan benar :



- a) Pengungkapan kata-kata yang lebih baik
(Berbicara lebih jelas, menggunakan kalimat SPOK)
- b) Kosa kata yang lebih kaya
(Kosa kata anak selalu bertambah karena setiap ganti topik anak akan mengenal kosa kata baru)
- c) Bahasa keseluruhan lebih tinggi
(Memiliki pengembangan bahasa serapan dan dapat menggunakannya dengan benar ketika terjadi suatu komunikasi dengan orang lain)
- d) Tahap bahasa lebih tinggi
(Penyampaian bahasa anak lebih terstruktur)
- e) Strategi penyelesaian masalah lebih baik
(Dengan pemikiran dan bahasa yang terstruktur akan lebih memudahkan anak untuk menghadapi masalah dan mencari cara untuk dapat menyelesaikannya)
- f) Melakukan percakapan lebih banyak
(Anak mampu menceritakan ulang apa yang telah anak lakukan secara urut dan menggunakan kalimat lengkap).

2) Kemampuan berpikir yang tinggi

- a) Lebih ingin tahu



(Anak merasa ingin tahu karena setiap bermain peran tema selalu berganti, sehingga menimbulkan rasa penasaran anak dan rasa ingin tahu yang besar)

- b) Kemampuan melihat sudut pandang orang lain lebih baik
(Anak menjadi lebih jeli melihat suatu hal bukan hanya dari sudut pandangnya sendiri melainkan dapat melihat melalui sudut pandang orang lain, karena dalam bermain peran anak akan memiliki pengalaman melakukan banyak peran)

- c) Kemampuan intelektual lebih tinggi

3) Kemampuan dalam sosial dan emosi yang tinggi

- a) Bermain dengan teman sebaya lebih banyak

- b) Kegiatan kelompok lebih banyak

(Banyak kegiatan yang dilakukan anak dengan berkelompok, sehingga anak dapat bekerjasama dengan yang lain)

- c) Mampu menyelesaikan masalah dengan berbicara

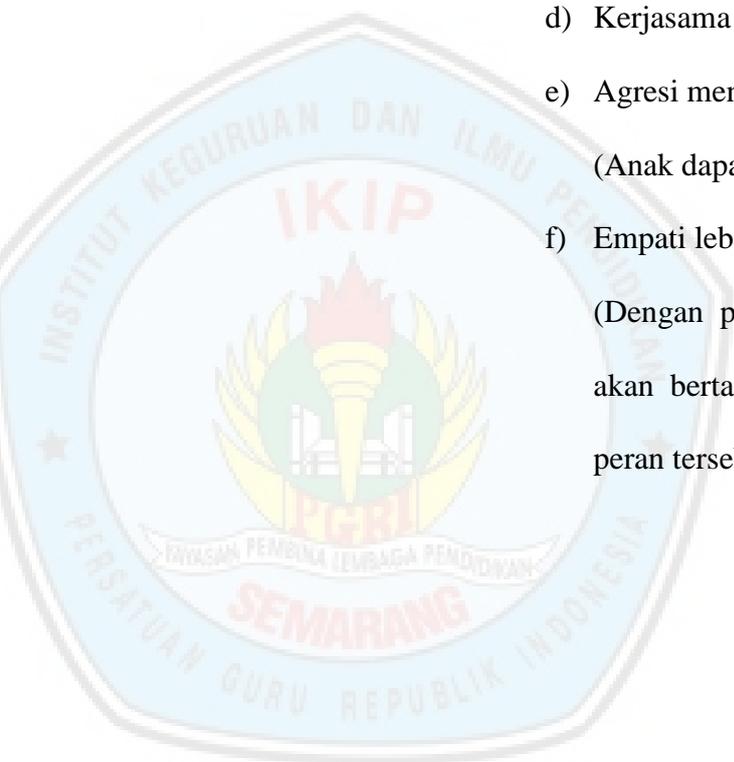
- d) Kerjasama dengan teman sebaya lebih baik

- e) Agresi menurun

(Anak dapat lebih sabar dan mampu mengontrol diri)

- f) Empati lebih banyak

(Dengan pengalaman yang pernah dilalui anak wawasan akan bertambah dan akan lebih dapat memahami peran-peran tersebut)



- g) Pengendalian terhadap dorongan dari dalam lebih baik
(Anak dapat lebih sabar dan mampu memberikan suatu keputusan)
 - h) Meramalkan kecenderungan dan hasrat anak lain lebih baik:
(Pengalaman main anak dengan banyak peran membuat anak memiliki kemampuan dalam membaca keinginan yang ditampilkan anak baik secara verbal maupun non verbal)
- 4) Memiliki kreatifitas dan imajinasi yang tinggi
- a) Inovasi lebih banyak
(Ketika bermain anak menemukan benda yang diinginkannya tidak ada tidak menutup anak untuk berhenti bermain melainkan anak akan mencari benda lain untuk menggantikan benda yang tidak ada tersebut)
 - b) Lebih imajinatif
(Dapat meluaskan ide main anak pada kegiatan main yang dilakukan).
- 5) Memiliki rentang konsentrasi yang panjang
- a) Konsentrasi lebih panjang
(Perasaan senang dan nyaman ketika anak bermain membuat anak tidak merasakan waktu yang terus bergulir)
 - b) Kemampuan perhatian lebih besar



(anak lebih dapat memusatkan perhatiannya kepada sesuatu lebih terperinci)

f. Tahapan main pura-pura

1) Awal pura-pura

Anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura tetapi belum ada bukti anak main pura-pura.

2) Pura-pura dengan diri sendiri

Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, dialihkan pada dirinya sendiri, dimana pura-pura terlihat jelas.

3) Pura-pura dengan yang lain

Anak terlibat dalam perilaku pura-pura diarahkan oleh anak kepada yang lainnya, pura-pura berperilaku tentang orang lain.

4) Pengganti

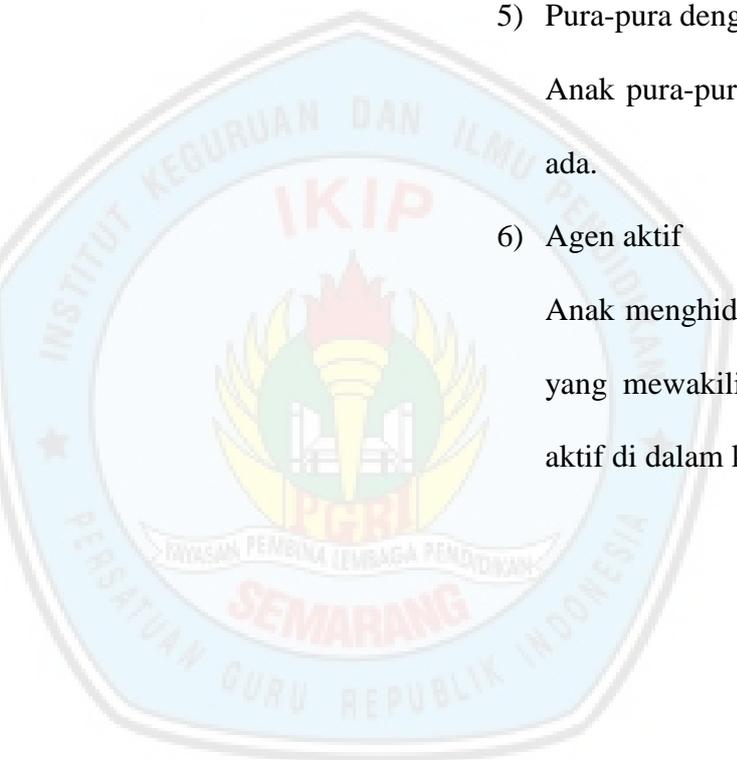
Anak menggunakan obyek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau menggunakan obyek dalam cara yang berbeda dari biasanya.

5) Pura-pura dengan obyek atau benda

Anak pura-pura bahwa obyek, bahan, orang, atau binatang itu ada.

6) Agen aktif

Anak menghidupkan mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura.



7) Urutan yang belum berbentuk cerita

Anak mengulang-ulang suatu tindakan/ adegan kepada beberapa orang.

8) Rangkaian cerita

Anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran

9) Perencanaan

Anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan terlebih dahulu.

g. Skala aspek sosial main anak

1) Tidak peduli

Anak tidak bermain, memperlihatkan perilaku tidak peduli lingkungan disekitarnya.

2) Penonton

Anak memperhatikan anak lain yang sedang bermain, mungkin ikut terlibat dalam hubungan lisan dengan anak yang main tetapi tidak ikut main

3) Main Sendiri

Anak terlibat main dengan diri sendiri, mengatur mainnya sendiri terpisah dari yang lainnya.

4) Main Berdampingan



Anak main dekat dengan anak lainnya, anak terlibat main dengan permainannya sendiri tetapi senang dengan kehadiran anak yang lainnya yang bermain didekatnya.

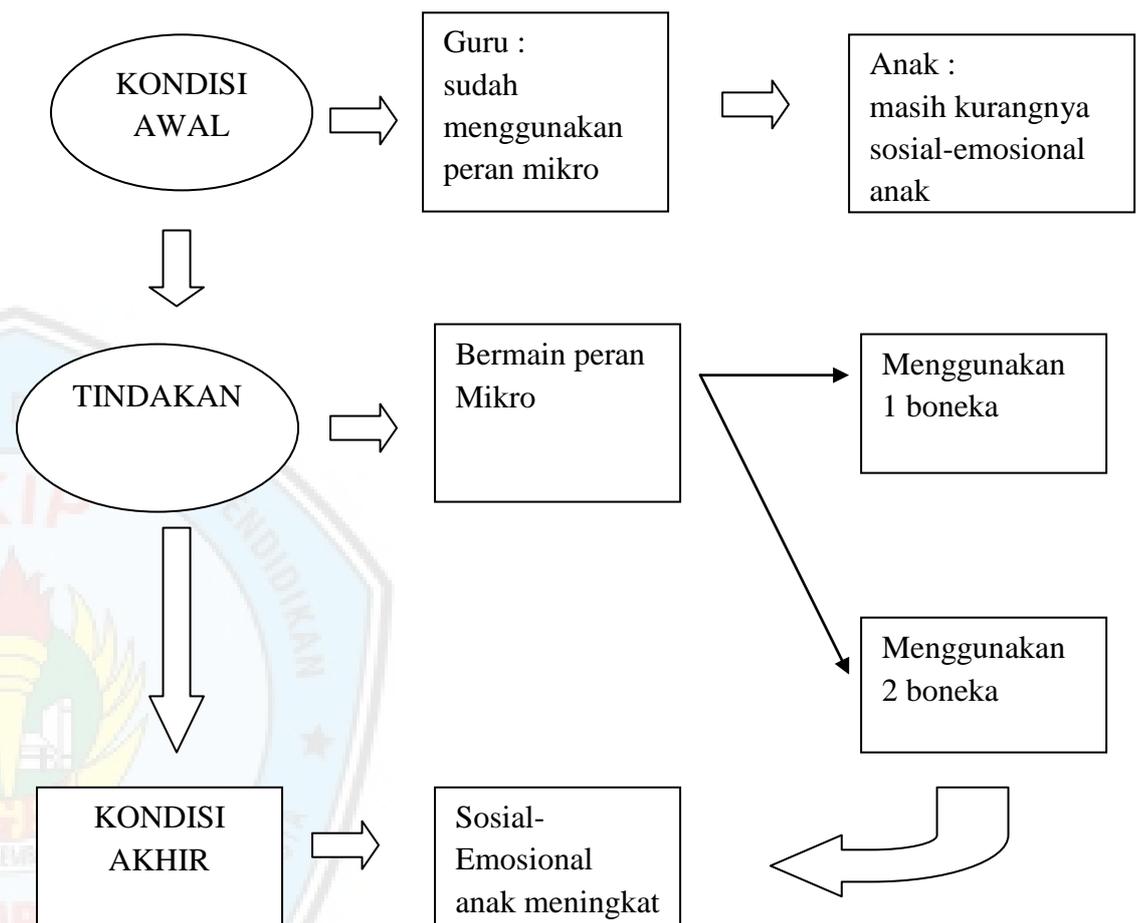
5) Main Bersama

Anak main disamping anak lain dalam satu kelompok. Ada komunikasi di kegiatan main yang dilakukannya tetapi tetap main dengan kegiatan mainnya sendiri-sendiri.

6) Main Bekerjasama

Anak main dengan anak lainnya. Kegiatan main yang dilakukan memiliki tujuan yang direncanakan. Anak merencanakan dan mengambil peran.

D. Kerangka Berpikir



Kondisi awal guru sudah menggunakan peran mikro, tetapi sosial-emosional anak masih kurang, kemudian guru tetap menggunakan peran mikro sebagai mediana tetapi guru mempunyai dua tahapan dalam bermain peran mikro. Tahap pertama anak menggunakan satu boneka pada peran mikro, kemudian pada tahap kedua anak menggunakan peran mikro dengan menggunakan dua boneka. Pada kondisi akhir anak diharapkan dapat meningkat sosial emosionalnya.

E. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “ diduga melalui bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak pada TK A PAUD Taman Belia Candi Semarang”.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 pada TK A PAUD Taman Belia Candi Semarang.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di PAUD Taman Belia Candi. Penelitian ini dilakukan di tempat tersebut karena kami telah PPL (Praktek Pengalaman Lapangan) selama 2 bulan di tempat tersebut dan melakukan magang selama 4 bulan. Dan pada saat PPL menemukan suatu masalah, sehingga dicari solusi yang tepat.

B. Subjek

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa TK A PAUD Taman Belia Candi Semarang tahun ajaran 2012/2013 khususnya Kelompok Kubis dengan jumlah anak 8 orang.

Adapun jadwal yang akan dilakukan adalah sebagai berikut :



Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan Penelitian

No	Jenis Kegiatan Penelitian	Bulan						
		Feb '13	Maret '13	April '13	Mei '13	Juni '13	Juli '13	Agust '13
1.	Persiapan dan penyusunan proposal	X	x	X				
2.	Penyusunan instrument dan revisi instrumen				x	x		
3.	Pengumpulan data					x	x	x
4.	Analisis data							x
5.	Penyusunan laporan							x

C. Sumber

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah berasal dari siswa TK A PAUD Taman Belia Candi Semarang

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder dapat dari buku, bunda-bunda yang berada di PAUD Taman Belia Candi Semarang, dan keadaan kelas yang mencakup ruang dan kelengkapan peralatan bermain.



D. Prosedur / Siklus Penelitian

Aktivitas	Siklus 1	Siklus 2
Perencanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan apersepsi kepada anak tentang tema yang akan dipelajari. b. Guru menyiapkan boneka yang akan dipakai oleh anak untuk bermain peran c. Guru menyiapkan instrument pengamatan 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru memberikan apersepsi kepada anak tentang tema yang akan dipelajari b. Guru menyiapkan boneka tangan dan mempersiapkan bangunan yang akan dibangun anak dan di hias sendiri oleh anak agar anak dapat bekerjasama dengan anak yang lain c. Guru menyiapkan instrument pengamatan
Pelaksanaan	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan boneka tangan b. Guru memberikan apersepsi tentang tema dan kegiatan yang akan dilakukan c. Anak melakukan apa yang telah dicontohkan guru d. Anak bermain dengan menggunakan 1 buah boneka tangan e. Setelah selesai melakukan aktivitas anak menerima reward 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru menyiapkan boneka tangan dan bangunan apa yang akan dibangun anak dan di hias anak. b. Guru memberikan apersepsi tentang tema dan kegiatan yang akan dilakukan c. Anak dapat bekerjasama dengan temannya serta dapat bertoleransi dengan temannya d. Anak bermain menggunakan 2 buah boneka tangan e. Setelah selesai melakukan aktivitas anak menerima reward
Observasi	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru (teman sejawat) mengamati guru (peneliti) dan siswa yang sedang 	<ul style="list-style-type: none"> a. Guru (teman sejawat) mengamati guru (peneiti) dan siswa yang sedang

	<p>melakukan pembelajaran</p> <p>b. Aspek yang diamati pada anak didik adalah Kekonsistenan anak dalam bermain, Antusias anak dalam bermain, Kerjasama anak, Sikap spontan anak</p>	<p>melakukan pembelajaran</p> <p>b. Aspek yang diamati pada anak didik adalah kekonsistenan anak dalam bermain, Antusias anak dalam bermain, kerjasama anak, sikap spontan anak</p>
Refleksi	<p>Peneliti (penulis) mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indicator kinerja, apabila belum tercapai maka dilakukan siklus selanjutnya</p>	<p>Peneliti (penulis) mengoreksi keberhasilan penelitian tindakan kelas berdasarkan ketercapaian indicator kinerja, apabila sudah tercapai maka penelitian dihentikan.</p>

E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

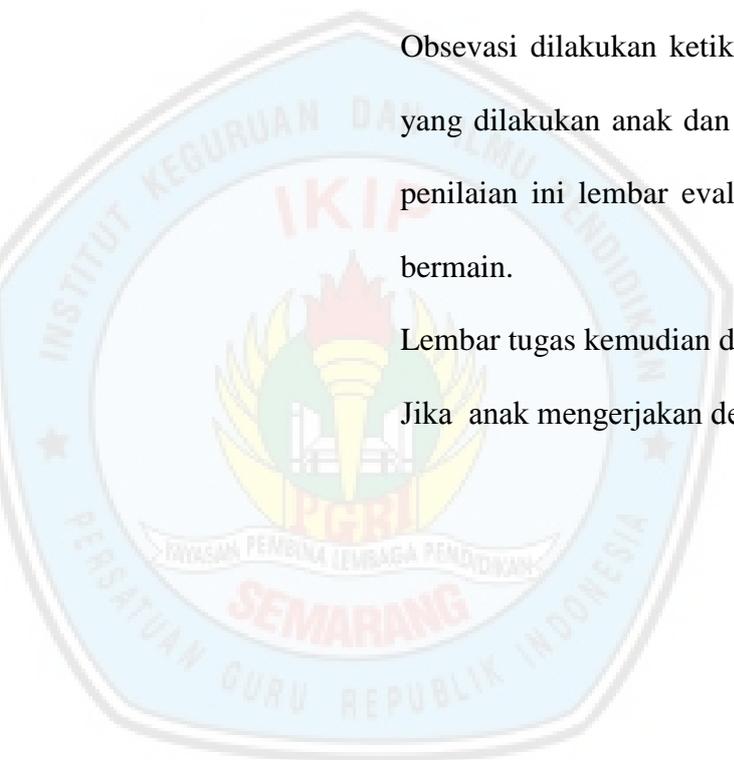
Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah menggunakan Dokumentasi dan Observasi. Dokumentasi digunakan untuk mengambil data ketika anak sedang bermain dan mengambil gambar ketika anak sedang melakukan hal-hal yang kadang tidak terduga.

Obsevasi dilakukan ketika anak sedang bermain, agar diketahui apa saja yang dilakukan anak dan perkembangan anak sudah sejauh mana. Dalam penilaian ini lembar evaluasi digunakan untuk menilai anak-anak ketika bermain.

Lembar tugas kemudian dinilai sebagai berikut :

Jika anak mengerjakan dengan baik diberi tanda

●



Jika anak mengerjakan dengan cukup baik diberi tanda √

Jika anak mengerjakan dengan kurang baik diberi tanda ○

Untuk memudahkan dalam menganalisis hasil evaluasi maka peneliti membuat tabel skoring sebagai berikut :

Nomor	Tanda	Skor	Keterangan
1	•	3	Tinggi
2	√	2	Sedang
3	○	1	Rendah

Tabel3.3 Tabel Skoring

Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data tentang kegiatan siswa PAUD Taman Belia Candi, serta bagaimana keadaan ruang kelas yang digunakan anak untuk belajar.

F. Instrument penelitian

Sebelum melakukan penelitian peneliti terlebih dahulu menyusun instrument agar mempermudah dalam penilaian terhadap perkembangan anak. Adapun instrument untuk mengukurnya adalah sebagai berikut :



Tabel 3.4 Penilaian Sosial-Emosional Anak Didik

No	Aspek	Indikator	Butir instrumen	Pencapaian		
				B	C	K
1	Mengenal dan menyayangi ciptaan Tuhan	Mengenal dan menyayangi semua makhluk ciptaan Tuhan.	1. Anak mampu menguasai diri ketika terjadi suatu hal secara spontan.			
2	Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang dikenal	Bersedia bermain dengan teman tanpa membedakan.	2. Kemampuan anak untuk bekerjasama dengan anak lain. 3. Kemampuan anak dalam menyampaikan keinginan mereka 4. Anak mampu menguasai diri ketika terjadi suatu hal secara spontan			
3	Mulai menunjukkan sikap kedisiplinan	Mentaati semua peraturan yang berlaku	5. Kesesuaian antara peran yang dilihat dengan yang dimainkan. 6. Antusias anak dalam bermain.			
4	Dapat menunjukkan sikap mandiri	Mampu mengurus dirinya	7. Mandiri dalam melakukan segala hal.			

		sendiri	8. Anak mampu bercerita secara runtut apa yang telah anak lakukan			
--	--	---------	---	--	--	--

Keterangan :

- Nilai baik (●) = apabila anak melakukan tugas dengan baik
- Nilai cukup (√) = apabila anak melakukan tugas dengan bimbingan
- Nilai kurang (o) = apabila anak tidak melakukan tugas



Tabel 3.5 Lembar instrument observasi anak

(aspek siswa)

Nama :

No	Aspek yang diamati	1	2	3
1	Kesesuaian anak antara peran yang dipilih dengan yang dimainkan.			
2	Antusias anak dalam bermain			
3	Kemampuan anak untuk bekerjasama dengan anak lain			
4	Kemampuan anak dalam menyampaikan keinginan mereka			
5	Anak dapat bertanggungjawab dengan apa yang dilakukannya			
6	Anak mampu menguasai diri ketika terjadi suatu hal secara spontan			
7	Mandiri dalam melakukan segala hal			
8	Anak mampu bercerita secara runtut apa yang telah anak mainkan			

Keterangan:

- 3 = baik Semarang,....
- 2 = cukup Observer
- 1 = kurang

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian terbagi menjadi tiga skor (1, 2, 3) data-data tersebut dianalisis mulai dari siklus 1 sampai siklus dua, sehingga di dapat perolehan nilai rata-rata yang di bagi menjadi 3 kategori yaitu baik, cukup, dan kurang.

Tabel 3.6 Klasifikasi tingkatan kategori dan presentase

Kriteria	Nilai presentasi	Penafsiran
Tinggi	80-100	Kemampuan sosial emosional anak tinggi
Sedang	65-80	Kemampuan sosial emosional anak sedang
Rendah	≤ 64	Kemampuan sosial emosional anak rendah

Hasil observasi aspek siswa dan guru dianalisis menggunakan teknik deskriptif kualitatif yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat, dipisah-pisahkan menurut kategori sehingga diperoleh kesimpulan.

H. Indikator Kinerja

Penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil jika :

1. Guru dapat memberikan apersepsi yang dapat membangkitkan semangat anak untuk bermain dan mencoba hal-hal baru.
2. Anak dapat meningkat perkembangan sosial emosionalnya melalui bermain peran karena anak melakukan kerjasama dengan temannya ketika bermain serta dapat belajar dari hal-hal spontan yang terjadi ketika bermain.
3. 75% anak sudah dapat memunculkan perkembangan sosial emosional anak meningkat.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A.Deskripsi Kondisi Awal

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan pada TK A yang berjumlah 8 anak terdiri dari 4 anak laki-laki dan 4 anak perempuan. Sebelum melakukan Tindakan Kelas ini peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk mengetahui sampai mana kondisi Sosial dan Emosional anak ketika sedang bermain bersama dengan teman yang lain ketika berada di sentra.

Data hasil observasi sosial emosional anak pada PAUD Taman Belia Candi Semarang tersaji dalam tabel sebagai berikut :

Tabel 4.1

Kondisi Awal Sosial Emosional anak

NO	NAMA	Kondisi Awal	
		Nilai	Tingkat Keberhasilan
1	Bintang	√	C
2	Ariq	●	B
3	Rafi	○	K
4	Ila	●	B
5	Nabila	√	C
6	Ifa	○	K
7	Farel	○	K

8	Keyza	○	K
	Jumlah Nilai K	4	50 %
	Jumlah Nilai C	2	25 %
	Jumlah Nilai B	2	25 %
	Total	8	100 %

Tabel 4.2

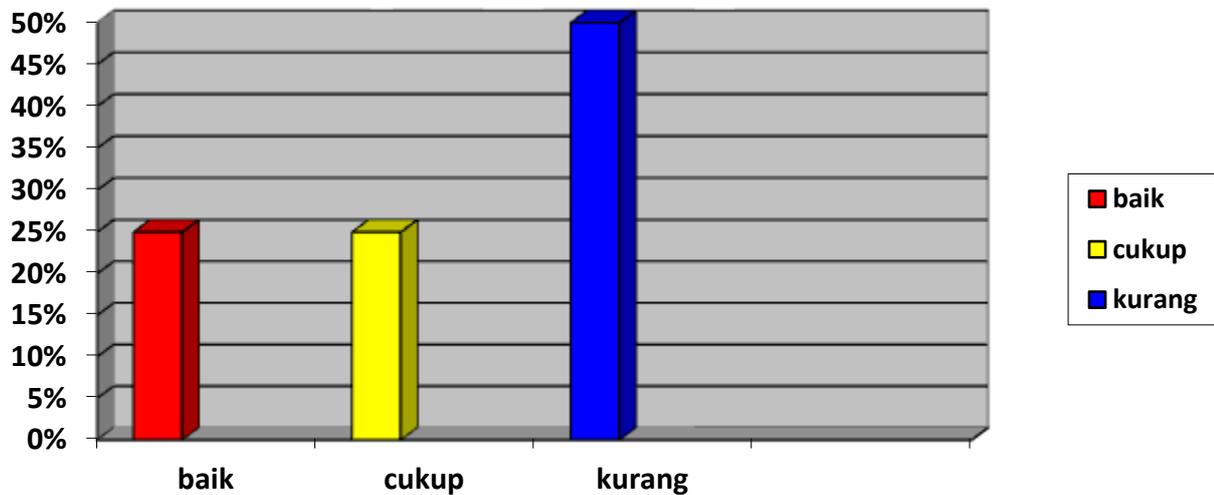
Kondisi Awal Sebelum Penelitian / Prasiklus

Nilai	Jumlah Anak	Prosentase Tingkat Keberhasilan
Baik (●)	2	25 %
Cukup (√)	2	25 %
Kurang (○)	4	50 %
Jumlah	8	100 %



Grafik 4.1

Kemampuan Sosial Emosional anak Pra siklus



Keterangan: ■ 2 anak mendapatkan nilai baik

■ 2 anak mendapatkan nilai cukup

■ 4 anak mendapatkan nilai kurang

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa sebagai berikut : satu anak mempunyai kemampuan sosial emosional yang baik (●) atau sebesar 12% dari jumlah siswa pada kelas tersebut. Tiga anak mempunyai kemampuan sosial emosional yang cukup (√) atau sebesar 38% dan empat orang anak yang masih mempunyai kemampuan sosial emosional kurang (○) atau sebesar 50% dari jumlah siswa yang ada pada kelas tersebut.

B. Deskripsi Hasil Siklus I

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan pembelajaran diawali dengan membuat RKH kemudian mempersiapkan apa saja yang dibutuhkan dalam pembelajaran anak, serta membuat permainan untuk kegiatan awal anak ketika berada di sentra. Guru mempersiapkan media yang akan digunakan oleh anak ketika bermain di sentra seperti boneka tangan, mobil-mobilan, hiasan tanaman, serta lembar observasi.

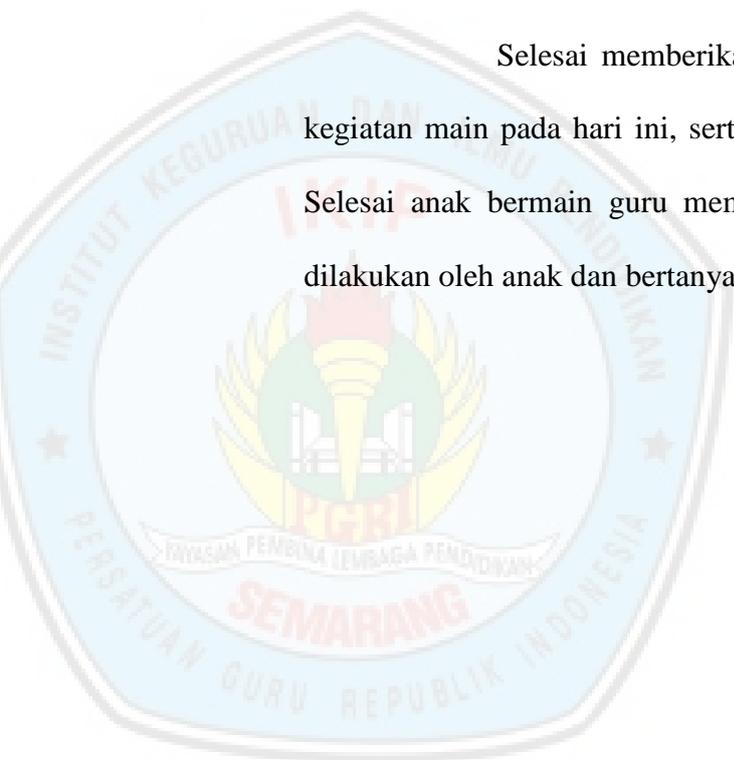
Langkah-langkah dalam melakukan kegiatan pembelajaran di kelas :

1) Kegiatan awal

Kegiatan awal pada pembelajaran dilakukan dengan kegiatan *circle time* yang akan melatih anak untuk dapat fokus dan berkonsentrasi, kemudian anak minum dan duduk kembali di atas karpet. Setelah itu bernyanyi dan Tanya jawab dengan anak sebelum apersepsi.

2) Kegiatan Inti

Selesai memberikan apersepsi kemudian guru membahas tentang kegiatan main pada hari ini, serta memberikan contoh bermainnya kepada anak. Selesai anak bermain guru meminta anak untuk menceritakan apa yang telah dilakukan oleh anak dan bertanya bagaimana perasaan anak ketika bermain.



3) Istirahat/makan

Setelah selesai kegiatan anak turun kebawah untuk cuci tangan dan makan bekal di ruang makan bersama dengan teman yang lain. Sebelumnya anak mencuci tngan sebelum makan, setelah itu berdoa bersama dengan teman yang lain serta bergantian berdoa bagi agama lain. Selesai makan anak gosok gigi , ganti sepatu dan bermain.

4) Kegiatan akhir

Kegiatan akhir dilakukan dengan bernyayi dan berdoa sebelum pulang serta pemberian informasi untuk hari esok atau ada info yang harus diberitahukan keada orang tua mereka.

2. Pelaksanaan Tindakan

Sebelum dilaksanakan tindakan anak dan guru bersama-sama melakukan pemanasan agar anak dapat fokus ketika bermain serta dapat berkonsentrasi ketika sudah bersama bermain dengan anak lain. Pada siklus 1 ini guru mengkondisikan anak terlebih dahulu kemudian baru guru memperkenalkan apa saja alat-alat yang akan dipakai anak dalam bermain, guru juga memberikan contoh sebelum bermain dan memperkenalkan tempat-tempat yang dapat dikunjungi ketika bermain nantinya. Selesai berkeliling anak duduk kembali di atas karpet dan guru memberikan aturan main setelah sepakat anak kemudian mengambil masing-masing 1 boneka untuk bermain.

3. Hasil pengamatan

Ketika anak bermain guru mengamati apa yang dilakukan anak dan apa saja yang anak katakan ketika bermain dengan temannya. Dari hasil observasi yang telah dilakukan maka dihasilkan data sebagai berikut mengenai Sosial Emosional anak TK A Paud Taman Belia Candi Semarang

Tabel 4.3

Hasil observasi Sosial Emosional anak melalui bermain Peran siklus 1

NO	NAMA	Kondisi Awal	
		Nilai	Tingkat keberhasilan
1	Bintang	●	B
2	Ariq	●	B
3	Rafi	√	C
4	Ila	●	B
5	Nabila	●	B
6	Ifa	√	C
7	Farel	○	K
8	Keyza	○	K
	Jumlah Nilai K	2	25 %
	Jumlah Nilai C	3	25 %
	Jumlah Nilai B	3	50 %
	Total	8	100 %

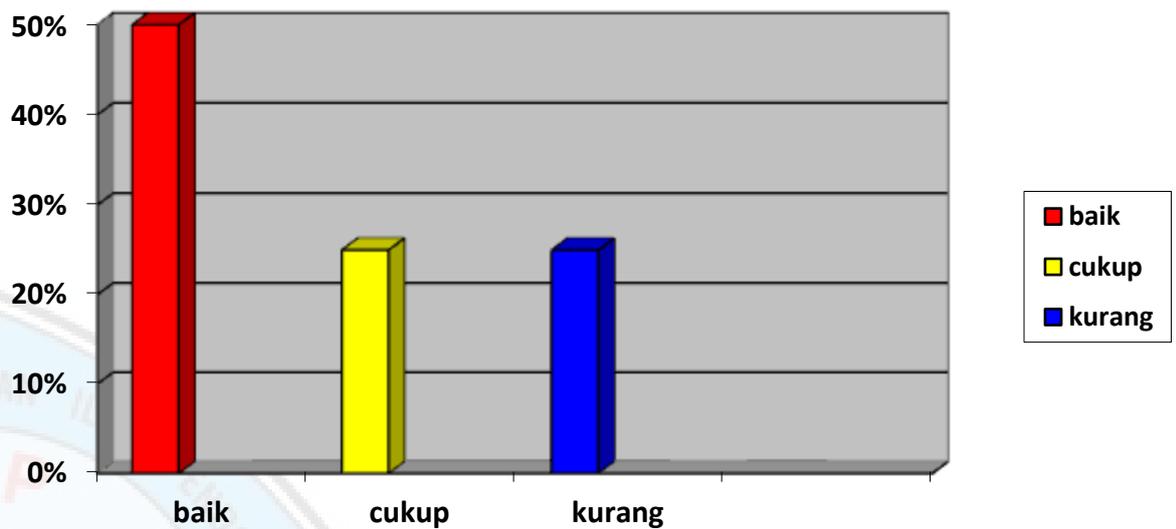
Tabel 4.4

Kecerdasan Sosial Emosional anak Siklus 1

Nilai	Jumlah Anak	Prosentase Tingkat Keberhasilan
Baik (●)	4	50 %
Cukup (√)	2	25 %
Kurang (○)	2	25 %
Jumlah	8	100 %

Grafik 4.2

Kecerdasan sosial emosional anak siklus I



Keterangan:  4 anak mendapatkan nilai baik

 2 anak mendapatkan nilai cukup

 2 anak mendapatkan nilai kurang

Berdasarkan hasil analisis di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan sosial emosional anak meningkat sebesar 25 % dari kondisi awal dengan data sebagai berikut : 4 anak mendapat nilai baik (50%), 2 anak mendapat nilai cukup (25%) dan 2 anak yang mendapat nilai kurang (25%)

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data yang telah diperoleh di lapangan anak yang mendapat nilai B hanya sebesar 50% , maka perlunya dilakukan siklus dua karena belum mencapai indikator keberhasilan.

C. Deskripsi siklus 2

1. Perencanaan Tindakan

Pada pembelajaran yang dilakukan pada siklus dua ini guru menyusun RKH seperti pada siklus satu, tetapi pada siklus dua guru lebih harus bisa membangkitkan semangat dan antusias anak untuk bermain serta dapat menarik perhatian anak agar dalam bermain anak akan lebih mudah bersosialisasi dengan anak lain dan bisa saling bekerjasama. Serta membuat semenarik mungkin kegiatan yang akan dilakukan oleh anak-anak. Adapun kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan Awal

Anak mulai melingkar dan duduk di atas karpet kemudian guru dan anak bersama-sama melakukan pemanasan sebelum belajar agar anak dapat fokus ketika bermain. Setelah selesai anak minum air putih dan kembali duduk dan melakukan tanya jawab dengan anak tentang materi hari ini.

2) Kegiatan Inti

Guru memberikan apersepsi dan member contoh kepada anak tentang permainan yang akan dilakukan oleh anak pada hari ini.

3) Istirahat

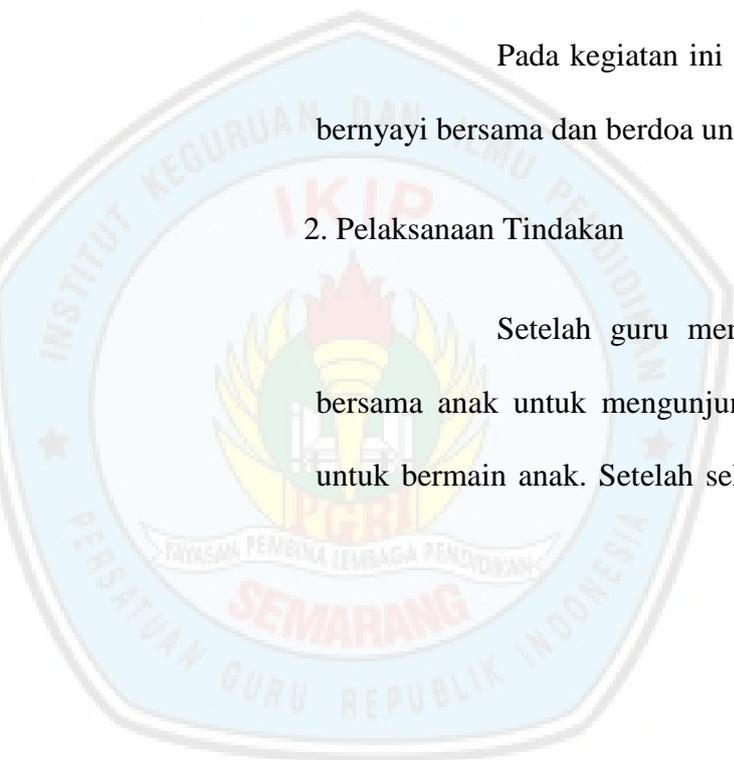
Selesai bermain anak turun ke bawah untuk makan bersama dengan teman yang lain dan sebelum makan anak-anak mencuci tangan serta berdoa bersama, serta bergantian dan saling menghormati ketika ada teman yang lain berbeda agama sedang berdo.

4) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini anak berkumpul dan membuat lingkaran dengan bernyayi bersama dan berdoa untuk pulang.

2. Pelaksanaan Tindakan

Setelah guru memberikan apersepsi kemudian guru berkeliling bersama anak untuk mengunjungi satu-satu dari tempat yang akan digunakan untuk bermain anak. Setelah selesai berkeliling anak duduk melingkar lagi dan



mulai membuat aturan main yang disepakati bersama. Satu per satu dari anak kemudian memilih dua boneka yang akan diperankan oleh anak dan memilih tempat kerja mana yang akan anak jadikan sebagai tempat kerjanya. Kemudian memilih kendaraan mana yang akan menjadi miliknya. Setelah itu anak berganti pakaian dan siap untuk berperan seperti profesi masing-masing. Setelah anak mendapatkan peran masing-masing anak juga dapat menghias rumahnya sendiri sesuai dengan selera masing-masing anak.

3) Observasi

Kegiatan observasi ini dilakukan untuk mengambil data yang kemudian dianalisa dan selanjutnya menjadi refleksi. Berikut ini adalah data kecerdasan sosial emosional anak siklus II :



Tabel 4.5

Hasil Observasi kecerdasan sosial emosional anak siklus II

NO	NAMA	Kondisi awal	
		Nilai	Tingkat keberhasilan
1	Bintang	●	B
2	Ariq	●	B
3	Rafi	●	B
4	Ila	●	B
5	Nabila	●	B
6	Ifa	●	B
7	Farel	√	K
8	Keyza	○	C
	Jumlah nilai K	1	12 %
	Jumlah nilai C	1	12 %
	Jumlah nilai B	7	76%
	Total	8	100%



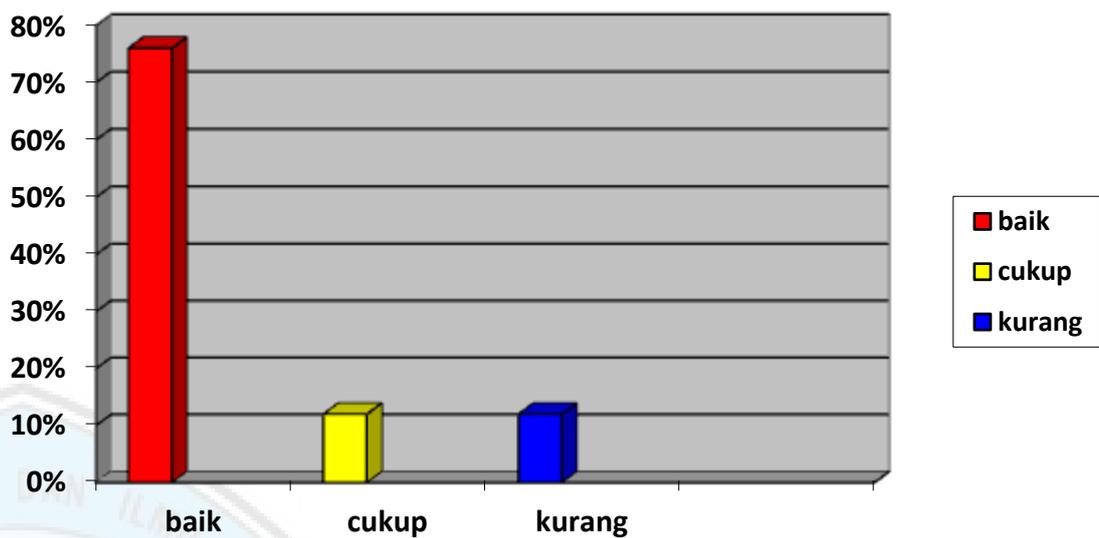
Tabel 4.6

Kecerdasan Sosial Emosional anak siklus II

Nilai	Jumlah Anak	Prosentase Tingkat Keberhasilan
Baik (●)	7	76 %
Cukup (√)	1	12 %
Kurang (○)	0	12 %
Jumlah	8	100 %

Grafik 4.3

Kecerdasan sosial emosional siklus II



Keterangan: ■ 6 anak mendapatkan nilai baik

 1 anak mendapatkan nilai cukup

 1 anak mendapatkan nilai kurang

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data di atas dapat diketahui bahwa di TK A Taman Belia Candi Semarang 6 anak mempunyai nilai baik atau sebesar (76%), 1 anak mempunyai nilai cukup atau sebesar (12%), dan 1 anak mempunyai nilai kurang atau sebesar (12%).

4. Refleksi

Dengan analisis data diatas diketahui bahwa anak yang mendapat nilai baik sudah mencapai 76% sehingga tidak diperlukan lagi siklus selanjutnya.

D. Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus

Berdasarkan data yang diperoleh pada siklus I dan siklus II menunjukkan bahwa permainan yang menarik dapat membuat anak akan semakin bersemangat dalam menerima materi.

Pada siklus I belum mencapai indikator yang ada dan juga masih belum terlihat perubahannya, masih sama dengan awal dan hanya beberapa saja yang terlihat berubah ketika bermain dengan yang lain, seperti bagaimana mereka bekerjasama dan saling menolong satu sama lain, sehingga dilakukan siklus II supaya tercapai indikatornya dengan cara memberika permainan yang menarik dan dapat menarik minat siswa. Pada siklus II ini anak lebih terlihat

sudah dapat berbaur dan dapat bekerjasama dengan yang lain, anak juga sudah bisa mengendalikan diri ketika terjadi terjadi suatu hal yang spontan.

Berikut ini adalah hasil observasi pra siklus, siklus I, dan siklus II

Tabel 4.7

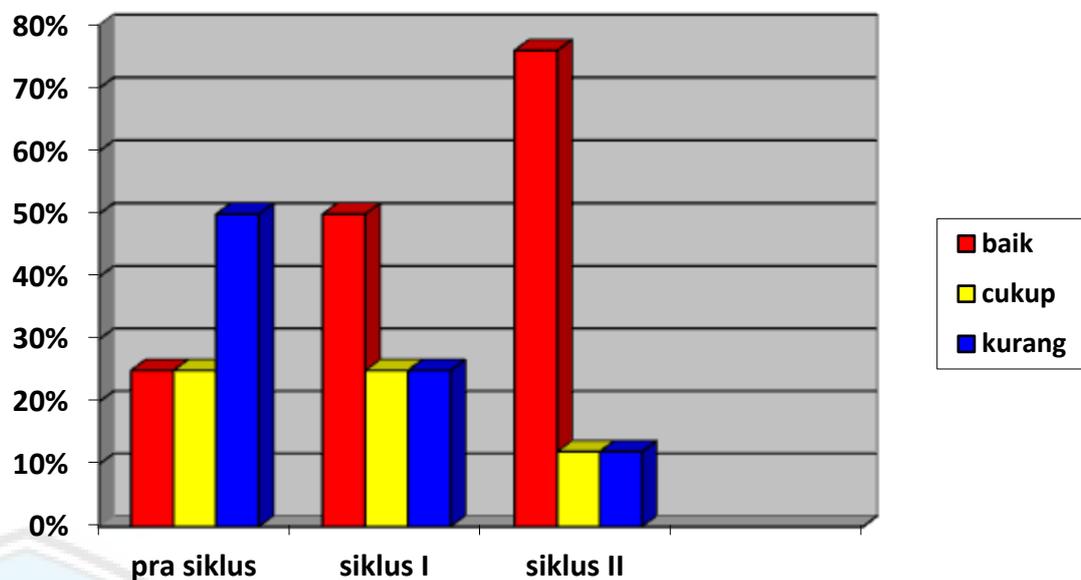
Kecerdasan sosial emosional pra siklus, siklus I, dan siklus II

NO	NAMA	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		Nilai	Tingkat Keberhasilan	Nilai	Tingkat Keberhasilan	Nilai	Tingkat Keberhasilan
1	Bintang	√	C	●	B	●	B
2	Ariq	●	B	●	B	●	B
3	Rafi	○	K	√	C	●	B
4	Ila	●	B	●	B	●	B
5	Nabila	√	C	●	B	●	B
6	Ifa	○	K	√	C	●	B
7	Farel	○	K	○	K	○	K
8	Keyza	○	K	○	K	√	C
Jumlah nilai K		4	50%	2	25%	1	12%
Jumlah nilai C		2	25%	2	25%	1	12%
Jumlah nilai B		2	25%	4	50%	6	76%
Total		8	100%	8	100%	8	100%

Berdasarkan hasil observasi dapat dilihat bahwa dengan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa dari pra siklus yang mendapat nilai baik sebesar (25%), siklus I yang mendapat nilai baik sebesar (50%), dan siklus II yang mendapat nilai baik sebesar (76%). Hasil tersebut dapat dilihat pada rekapitulasi ssebagai berikut :

Tabel 4.4

Rekapitulasi Hasil Observasi Kecerdasan Sosial Emosional Anak melalui Bermain Peran



Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa ada peningkatan dari pra siklus, siklus I, dan siklus II. Pra siklus anak yang mempunyai nilai baik sebesar 25% yang meningkat sebesar 25% pada siklus II menjadi 50% anak yang mempunyai nilai baik, dan meningkat 26% pada siklus II menjadi 76%. Dari awal penelitian yang masih banyak masalah seperti kurang terkontrolnya emosi

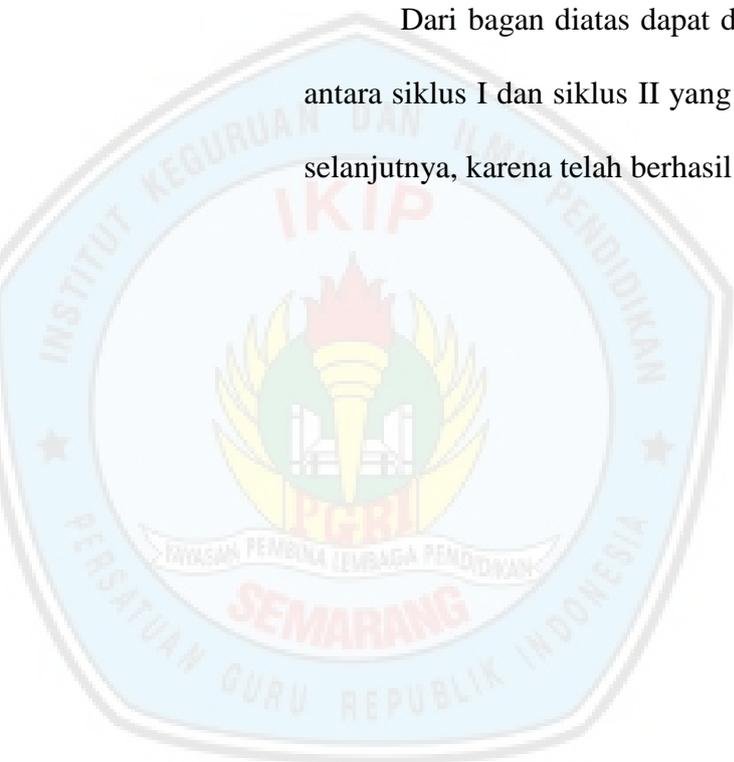
anak, kurang motivasi dari anak lain untuk saling membantu satu sama lain, Anak menginginkan semua peran yang ada, kurang sesuainya antara peran yang dipilih dan dilakukan oleh anak, anak masih kurang rasa berbagi dengan temannya, terpaku dengan perannya sendiri dan asyik dengan peran yang telah dipilih. Dari enam masalah tersebut setelah dilakukan siklus satu dan siklus dua dapat teratasi dan anak sekarang sudah dapat bersosialisasi dan bekerjasama dengan temannya jauh lebih baik lagi dan jauh lebih sayang dengan temannya, serta dapat lebih sabar jika menghadapi suatu masalah dengan temannya dan tidak memaksa lagi. Hal ini membuktikan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak.



Perbandingan tingkat keberhasilan siklus I dan siklus II

NO	NAMA	SIKLUS I		SIKLUS II	
		Nilai	Tingkat Keberhasilan	Nilai	Tingkat Keberhasilan
1	Bintang	●	B	●	B
2	Ariq	●	B	●	B
3	Rafi	√	C	●	B
4	Ila	●	B	●	B
5	Nabila	●	B	●	B
6	Ifa	√	C	●	B
7	Farel	○	K	○	K
8	keyza	○	K	√	C
Jumlah nilai K		2	25%	1	12%
Jumlah nilai C		2	25%	1	12%
Jumlah nilai B		4	50%	6	76%
Total		8	100%	8	100%

Dari bagan diatas dapat disimpulkan bahwa terjadi kenaikan sebesar 26% antara siklus I dan siklus II yang menandakan bahwa tidak perlu dilakukan siklus selanjutnya, karena telah berhasil mencapai indikator.



BAB V

PENUTUP

A. SIMPULAN

Pada kegiatan Penelitian Tindakan kelas ini melibatkan 8 orang anak dimana 4 laki-laki dan 4 perempuan. Penelitian ini dimulai dari pra siklus yang memperlihatkan kondisi awal anak ketika belum dilakukan Penelitian Tindakan kelas. Setelah pra siklus baru dilakukan siklus I maupun siklus II dan seterusnya, jika memang perlu dilakukan. Pada Penelitian Tindakan Kelas ini setelah dilakukan siklus I dan siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan sosial emosional anak telah meningkat dengan bermain peran. Hal ini dapat dilihat dari ketercapaian indikator dan meningkatnya kemampuan anak dalam mengontrol sikap anak ketika mereka bermain bersama dengan teman-temannya dan anak juga mampu mengajak temannya tanpa memaksa ketika mereka tidak mau bermain.

Kemampuan anak dalam sosial emosional dapat dilihat dari prosentase yang semakin meningkat ketika dilakukan pra siklus, siklus I, dan siklus II. Ketika pra siklus hanya 25% saja anak yang mendapatkan nilai baik kemudian ketika dilakukan siklus I mulai meningkat menjadi 50%. Karena siklus I belum mencapai indikator, maka dilakukan siklus II. Siklus II yang mendapatkan nilai baik sebesar 76%, sehingga dapat dikatakan bahwa telah berhasil karena telah mencapai indikator dan meningkatnya kemampuan sosial emosional anak.

Dilihat dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa melalui “bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan sosial emosional anak TK A Paud Taman Belia Candi Semarang tahun ajaran 20012/2013.”

B. SARAN

1. Bagi guru

Guru dapat mengenalkan berbagai macam peran dan karakter kepada anak serta mengenalkan pesan apa yang terkandung dalam setiap peristiwa, sehingga anak dapat belajar memahami orang lain.

2. Bagi sekolah

Dapat menyiapkan berbagai macam miniatur orang maupun tempat sehingga anak akan lebih bersemangat lagi dalam bermain.



DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, Thomas.2002.*Sekolah Para Juara: menerapkan multiple intelligences di dunia pendidikan*.Bandung:Kaifa
- Amstrong, Thomas.2005.*Setiap Anak Cerdas: panduan membantu anak belajar dengan memanfaatkan multiple intelligence-nya*.Jakarta: Gramedia Pustaka Utama
- Arriyani, Neni.2009.*Sentra Main Peran*.Jakarta Timur:Sekolah Al Falah
- Aunurrahman.2012.*Belajar dan Pembelajaran*.Bandung:Alfabeta
- Cahyo, Agus N.2011.*Game Khusus menyeimbang Otak Kanan dan Kiri Anak*.Jogjakarta:FlashBooks
- Chatib, Munif.2012.*Sekolah anak-anak juara: Berbasis Kecerdasan Jamak dan Pendidikan Berkeadilan*.Bandung:Kaifa
- Goleman, Daniel.2002.*Emotional Intelligence: Kecerdasan Emosional mengapa EI lebih penting daripada IQ*.Jakarta:Gramedia Pustaka Utama
- Mashar, Riana.2011.*Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*.Jakarta: Prenada Media
- Musfiroh, Takdiroatun.2010.*Cerdas melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligences pada Anak Usia Dini*.Jakarta:Grasindo
- Suranto.2011.*Komunikasi Interpersonal*.Yogyakarta:Graha ilmu
- Thobroni, M.& Mumtaz, Fairuzul.2011.*Mendongkrak Kecerdasan Anak melalui Bermain dan Permainan*.Jogjakarta:Kata hati
- Universitas Terbuka.2011.*Pengembangan Kecerdasan Majemuk*.Jakarta:Universitas Terbuka
- Wijana D, Widarmi.2008.*Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*.Jakarta:Universitas Terbuka



PAUD TAMAN BELIA CANDI SEMARANG

NAMA KELOMPOK KUBIS TK A

NO	NAMA	PANGGILAN	TEMPAT/TANGGAL LAHIR
1	Nabila Zhafira	Nabila	Semarang, 18 Agustus 2008
2	Keyza Callysta Eliana Adeena. A	Keyza	Sukoharjo, 02 Juni 2007
3	Bintang Gaylen Dzaky Prathama	Bintang	Semarang, 05 Desember 2007
4	Farrel Favian	Farrel	Semarang, 27 September 2007
5	M. Fayzan Rafi	Rafi	Semarang, 02 Maret 2008
6	Yusuf Faithuthoriq. A.G	Ariq	Semarang, 19 November 2007
7	Afifah Astha wilujeng	Ifah	Semarang, 15 Mei 2008



LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN TINDAKAN KELAS PRA SIKLUS

No	Aspek yang diamati	1	2	3
1	Kesesuaian anak antara peran yang dipilih dengan yang dimainkan.	V		
2	Antusias anak dalam bermain		V	
3	Kemampuan anak untuk bekerjasama dengan anak lain		V	
4	Kemampuan anak dalam menyampaikan keinginan mereka		V	
5	Anak dapat bertanggungjawab dengan apa yang dilakukannya	V		
6	Anak mampu menguasai diri ketika terjadi suatu hal secara spontan	V		
7	Mandiri dalam melakukan segala hal	V		
8	Anak mampu bercerita secara runtut apa yang telah anak mainkan	V		
		5	3	
		5	6	
	Jumlah		11	

$$\text{Total : } \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{11}{24} \times 100 = 45$$

Kriteria	Nilai Prosentase
Baik	75 – 100
Cukup	60 – 70
Kurang	30 – 55



LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN TINDAKAN SIKLUS I

No	Aspek yang diamati	1	2	3
1	Kesesuaian anak antara peran yang dipilih dengan yang dimainkan.	V		
2	Antusias anak dalam bermain			V
3	Kemampuan anak untuk bekerjasama dengan anak lain		V	
4	Kemampuan anak dalam menyampaikan keinginan mereka		V	
5	Anak dapat bertanggungjawab dengan apa yang dilakukannya	V		
6	Anak mampu menguasai diri ketika terjadi suatu hal secara spontan		V	
7	Mandiri dalam melakukan segala hal		V	
8	Anak mampu bercerita secara runtut apa yang telah anak mainkan	V		
		3	4	1
		3	8	3
	Jumlah		14	

$$\text{Total : } \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{14}{24} \times 100 = 58$$

Kriteria	Nilai Prosentase
Baik	75 – 100
Cukup	60 – 70
Kurang	30 – 55



LEMBAR OBSERVASI PENELITIAN TINDAKAN KELAS SIKLUS II

No	Aspek yang diamati	1	2	3
1	Kesesuaian anak antara peran yang dipilih dengan yang dimainkan.		V	
2	Antusias anak dalam bermain			V
3	Kemampuan anak untuk bekerjasama dengan anak lain			V
4	Kemampuan anak dalam menyampaikan keinginan mereka		V	
5	Anak dapat bertanggungjawab dengan apa yang dilakukannya		V	
6	Anak mampu menguasai diri ketika terjadi suatu hal secara spontan			V
7	Mandiri dalam melakukan segala hal		V	
8	Anak mampu bercerita secara runtut apa yang telah anak mainkan		V	
			5	3
			10	9
	Jumlah		19	

$$\text{Total : } \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \frac{19}{24} \times 100 = 79$$

Kriteria	Nilai Prosentase
Baik	75 – 100
Cukup	60 – 70
Kurang	30 – 55



RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN

Tema/subtema : Rekreasi/Taman bermain

Bulan/minggu : Mei/

Waktu : 08.00-10.00

Kelompok : TK A (Kubis)

Sentra : Peran

Tujuan pembelajaran/ Indikator perkembangan :

1. Nilai moral agama : - Mengenal dan menyayangi semua makhluk ciptaan Tuhan
 - Menyebut nama Tuhan
2. Sosial Emosi : - Bersedia bermain dengan teman-teman tanpa membeda-bedakan
 - Dapat bekerjasama dengan kelompoknya
3. Kognitif : - Dapat mengenal dan memahami konsep ruang dan posisi :
 - Naik-Turun
 - Maju-Mundur
4. Bahasa : - Menyebut nama hari dan bulan
5. Fisik Motorik : - Menirukan gerakan binatang, tanaman dan sebagainya
 - Menciptakan suatu konstruksi dengan kokoh dan rapi
6. Life Skill : - Mampu mengurus dirinya sendiri

Materi Pembelajaran :

1. Nilai moral dan Agama

- Berperilaku baik yang menunjukkan sikap menyayangi teman, guru, dan orang dewasa yang ada di kehidupan anak sehari-hari
- Melestarikan lingkungan dengan menjaga kebersihan yang ada di tempat rekreasi
- Menyebut nama Tuhan sesuai dengan agama anak saat berdoa
- Berdoa sesuai dengan agama anak

2. Sosial Emosional
 - Bermain dengan teman sebaya, teman sekelompok, dan teman beda usia, serta beda kelompok
 - Member kesempatan untuk memilih teman main
 - Bekerjasama menyelesaikan suatu kegiatan
 - Bermain bersama dengan teman sekelompok menggunakan mainan yang sama
3. Kognitif
 - Berjalan maju dan mundur dengan berbagai variasi kegiatan sesuai dengan tema dan kebutuhan sentra
 - Bergerak naik dan turun dengan berbagai variasi kegiatan yang sesuai dengan tema dan kebutuhan sentra
4. Bahasa
 - Menyebutkan nama-nama hari dan bulan melalui berbagai variasi cara
 - Mengurutkan nama-nama hari dan bulan sesuai dengan urutan bilangan
5. Fisik Motorik
 - Bergerak menirukan tanaman yang terkena angin
 - Bergerak menirukan cara binatang berpindah tempat
 - Membangun dengan menggunakan berbagai media dengan kokoh dan rapi
6. Life skill
 - Melakukan sendiri kegiatan bantu diri dengan pendampingan bunda



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/subtema : Rekreasi/Taman bermain

Bulan/Minggu : Mei/

Waktu : 08.00-10.00

Tanggal : 23 Mei 2013

Sentra : Peran

KEGIATAN	APE/MEDIA/BAHAN	PENILAIAN
Kegiatan Pembuka (07.45-08.00) - Anak datang (Guru memberi salam, meletakkan tas di dalam loker, ganti sepatu dengan sandal, meletakkan tempat minum) - Transisi main - Berbaris - Berdoa - Bernyanyi	Anak , guru, loker, rak sepatu meja Playground Anak dan guru Anak dan guru	Observasi Observasi Observasi Observasi
Pijakan Lingkungan - Rumah - Taman bermain - Toko roti - Pom bensin - Sekolah	Anak, guru, rumah Anak , guru, taman bermain Anak, guru, toko roti Anak, guru, pombensin Anak, guru, sekolah	Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja
Pijakan sebelum main (08.00-08.20) - Menyapa anak - Mengabsen anak - Olahraga - Membahas materi	Anak dan guru Anak dan guru Anak dan guru Anak , guru ,gambar	Observasi Observasi Observasi Observasi, bercakap-cakap, bertanya
Pijakan saat main - Memberikan waktu main kepada anak - Menawarkan bantuan	Anak dan guru Anak dan guru	Tanya jawab dan observasi

<p>jika anak mengalami kesulitan</p> <ul style="list-style-type: none"> -Mengamati perkembangan anak 	Guru, Kamera, Catatan	Tanya jawab dan observasi
<p>Pijakan setelah main</p> <ul style="list-style-type: none"> -Memberikan informasi sisa waktu main -Merapikan alat main -Berkumpul kembali -Menanyakan perasaan anak 	Guru Anak Guru dan anak Guru dan anak	Observasi Observasi Tanya jawab Tanya jawab
<p>Kegiatan makan (10.15-10.45)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Makan bersama teman - Gosok gigi 	SOP makan SOP gosok gigi	Observasi dan praktek langsung Observasi, Praktek langsung, Pengamatan
<p>Kegiatan penutup (10.45-11.30)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Ganti sepatu -Ganti baju -Berdoa pulang 	Anak Anak dan guru Anak dan guru	Observasi Observasi Praktek langsung



RENCANA KEGIATAN HARIAN

Tema/Subtema : Rekreasi/Club house
 Bulan/Minggu : Mei/ IV
 Waktu : 08.00-10.00
 Tanggal : 28 Mei 2013
 Sentra : Peran

KEGIATAN	APE/MEDIA/BAHAN	ALAT PENILAIAN
Kegiatan Pembuka - Anak datang (Guru memberi salam, meletakkan tas di loker, meletakkan air minum di tempatnya) - Transisi main - Berbaris - Berdoa dan bernyanyi	Anak, guru, loker, meja, rak Playground Anak dan guru Anak dan guru	Observasi Observasi Observasi Observasi
Pijakan Lingkungan - Rumah - Taman bermain dan toko roti - Pom bensin - Lapangan bola - Kolam renang - Sekolah	Anak dan rumah Anak, taman bermain, toko roti Anak dan pom bensin Anak, Lapangan bola, Gawang Anak dan kolam renang Anak dan sekolah	Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja Observasi dan unjuk kerja
Pijakan Sebelum main - Menyapa anak - Mengabsen anak - Olahraga - Membahas materi	Anak dan guru Anak dan guru Anak dan guru Anak, guru, papan tulis	Observasi Observasi Observasi Bercakap-cakap, Observasi, Bertanya
Pijakan saat main - Memberikan waktu main - kepada anak - Membantu anak jika anak membutuhkan - Mengamati perkembangan anak	Anak dan guru Anak dan guru Guru, kamera, catatan	Tanya jawab dan Observasi Tanya jawab dan observasi

		Observasi
Pijakan setelah main - Memberi informasi sisa waktu main - Membereskan alat main sendiri	Guru Anak dan guru	Observasi Observasi
- Duduk melingkar bersama anak-anak - Menanyakan perasaan anak	Anak dan guru Guru	Tanya jawab Tanya jawab
Kegiatan Makan -Makan bersama teman - Gosok gigi	SOP Makan SOP Gosok gigi	Observasi dan praktek langsung Observasi, praktek langsung, dan pengamatan
Kegiatan Penutup - Berdoa sebelum pulang - Ganti baju	Anak dan guru Anak	Observasi Praktek langsung



RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN

Tema/subtema : Rekreasi/ Club house

Bulan/minggu : Mei/ IV

Waktu : 08.00-10.00

Kelompok : TK A (Kubis)

Sentra : Peran

Tujuan pembelajaran/ Indikator perkembangan :

1. Nilai moral agama : - Mengenal dan menyayangi semua makhluk ciptaan Tuhan

- Menyebut nama Tuhan

2. Sosial Emosi : - Bersedia bermain dengan teman-teman tanpa membeda-bedakan

- Dapat bekerjasama dengan kelompoknya

3. Kognitif : - Dapat mengenal dan memahami konsep ruang dan posisi

- Naik-Turun

- Maju-Mundur

4. Bahasa : - Menyebut nama hari dan bulan

5. Fisik Motorik : - Menirukan gerakan binatang, tanaman dan sebagainya

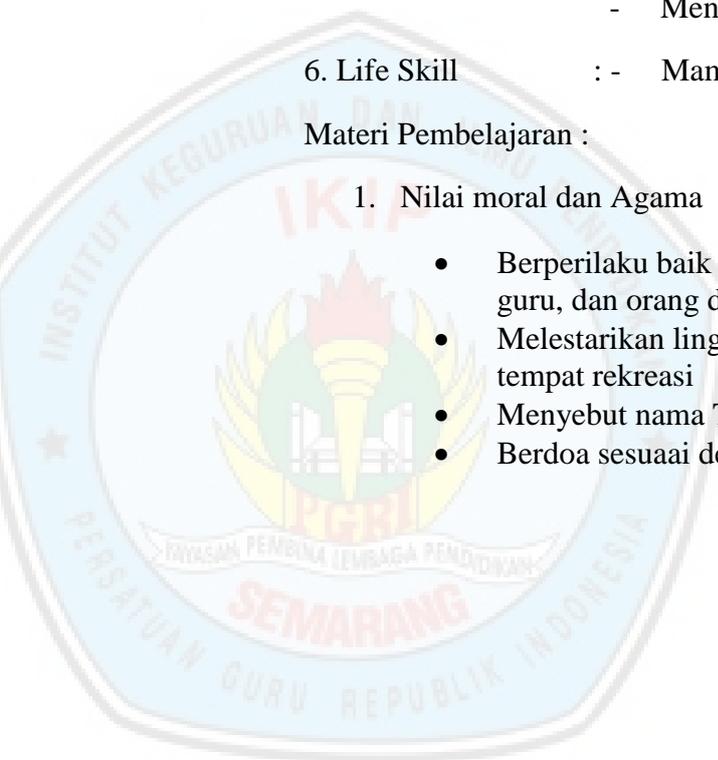
- Menciptakan suatu konstruksi dengan kokoh dan rapi

6. Life Skill : - Mampu mengurus dirinya sendiri

Materi Pembelajaran :

1. Nilai moral dan Agama

- Berperilaku baik yang menunjukkan sikap menyayangi teman, guru, dan orang dewasa yang ada di kehidupan anak sehari-hari
- Melestarikan lingkungan dengan menjaga kebersihan yang ada di tempat rekreasi
- Menyebut nama Tuhan sesuai dengan agama anak saat berdoa
- Berdoa sesuai dengan agama anak



2. Sosial Emosional
 - Bermain dengan teman sebaya, teman sekelompok, dan teman beda usia, serta beda kelompok
 - Memberi kesempatan untuk memilih teman main
 - Bekerjasama menyelesaikan suatu kegiatan
 - Bermain bersama dengan teman sekelompok menggunakan mainan yang sama
3. Kognitif
 - Berjalan maju dan mundur dengan berbagai variasi kegiatan sesuai dengan tema dan kebutuhan sentra
 - Bergerak naik dan turun dengan berbagai variasi kegiatan yang sesuai dengan tema dan kebutuhan sentra
4. Bahasa
 - Menyebutkan nama-nama hari dan bulan melalui berbagai variasi cara
 - Mengurutkan nama-nama hari dan bulan sesuai dengan urutan bilangan
5. Fisik Motorik
 - Bergerak menirukan tanaman yang terkena angin
 - Bergerak menirukan cara binatang berpindah tempat
 - Membangun dengan menggunakan berbagai media dengan kokoh dan rapi
6. Life skill
 - Melakukan sendiri kegiatan bantu diri dengan pendampingan bunda



SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Meylia Herli Susanti

NPM : 09150072

Fak/Jur : FIP/PAUD

Judul Skripsi : “Upaya Meningkatkan Kecerdasan Sosial-Emosional anak melalui bermain Peran pada TK A Paud Taman Belia Candi Semarang Tahun Ajaran 2012/2013”.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi dengan judul diatas benar-benar karya sendiri bukan jiplakan dari orang lain.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Semarang, November 2013

Yang membuat pernyataan

Meylia Herli Susanti



BIODATA PENULIS

NAMA : MEYLIA HERLI SUSANTI
NPM : 09150072
FAK/ JUR : FIP/PG PAUD
TEMPAT/TANGGAL LAHIR : PURBALINGGA, 22 MEI 1991
ALAMAT : Karangjambu Rt 11/Rw 04
Karangjambu
Purbalingga
PEKERJAAN : Mahasiswa
RIWAYAT PENDIDIKAN :

NO	NAMA LEMBAGA	TAHUN MASUK	TAHUN LULUS
1	SD N 1 KARANGJAMBU	1997	2003
2	SMP N 3 PURBALINGGA	2003	2006
3	SMA N 1 KUTASARI	2006	2009
4	S1 PAUD IKIP PGRI SEMARANG	2009	2013



Gambar 1 Guru sedang mengajak anak untuk berkeliling dan memperkenalkan tempat-tempat untuk bermain.



Gambar 2 Guru sedang menuliskan peran-peran yang telah dipilih oleh anak





Gambar 3 Anak sedang bermain di dalam rumah bersama dengan teman yang lain



Gambar 4 Anak menjalankan mobilnya di jalan raya





Gambar 5 Anak bekerjasama menghias bangunan rumahnya dengan aneka tumbuhan



Gambar 6 Taman bermain yang sudah di hias oleh anak-anak





Gambar 7 Anak bekerjasama memperindah dan merapikan taman bermain yang sudah hancur



Gambar 8 Anak sedang menuliskan tanggal dan hari





Gambar 9 Anak sedang menggunting kertas yang akan di buat menjadi rumput



Gambar 10 Anak bersama dengan temannya saling berbagi bermain di taman bermain





Gambar 11 Rumah beserta isinya



Gambar 12 Anak bekerjasama untuk memperindah toko roti





Gambar 13 Anak sedang membeli tiket untuk masuk ke dalam taman bermain



Gambar 14 Anak sedang bermain bola di Lapangan

