

## **PENERAPAN METODE *ROLE PLAYING* BERBANTUAN MEDIA *HAND PUPPET* UNTUK MENINGKATKAN PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL PADA ANAK**

Putu Eddy Gunawan<sup>1</sup>, Made Suara<sup>2</sup>, Wayan Darsana<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini,  
<sup>2,3</sup>Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Ilmu Pendidikan  
Universitas Pendidikan Ganesha  
Singaraja, Indonesia

e-mail : [eddygunawanputu@yahoo.com](mailto:eddygunawanputu@yahoo.com)<sup>1</sup> , [suaraimade@yahoo.co.id](mailto:suaraimade@yahoo.co.id)<sup>2</sup> ,  
[w\\_darsana@ymail.com](mailto:w_darsana@ymail.com)<sup>3</sup>

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B2 semester II Tahun Pelajaran 2015/2016 di TK Ganesha Denpasar melalui penerapan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek dari penelitian ini adalah 21 orang anak kelompok B2 TK Ganesha Denpasar dan obyek dari penelitian ini adalah perkembangan sosial emosional. Data penelitian perkembangan sosial emosional anak kelompok B2 TK Ganesha Denpasar dikumpulkan menggunakan metode observasi dengan instrumen berupa lembar format observasi. Data yang telah dikumpulkan dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terjadi peningkatan rata-rata skor perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B2 TK Ganesha Denpasar setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* pada siklus I sebesar 70,45% yang berada pada kategori sedang, ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,1% tergolong pada kategori tinggi. Jadi, terjadi peningkatan perkembangan sosial emosional anak kelompok B2 TK Ganesha Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah diterapkan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* sebesar 16,65%.

**Kata-kata kunci:** Metode *role playing*, media *hand puppet*, perkembangan sosial emosional

### **Abstract**

This study aims to improve the social emotional development in children B2 group second semester in the academic year 2015/2016 in Denpasar Ganesha kindergarten through the application of media-assisted method of role playing hand puppet. This type of research is the Classroom Action Research conducted in two cycles. Subjects of this study were 21 children kindergarten Ganesha Denpasar B2 group and the object of this study is the social emotional development. The research data social emotional development of children in group B2 TK Ganesha Denpasar collected using methods of observation by observation instrument in the form sheet format. The collected data were analyzed using descriptive statistical analysis and quantitative descriptive analysis method. The result showed that an increase in the average score of social emotional development in children kindergarten group B2 Ganesha Denpasar after the applied method of role playing hand

puppet media aided in the first cycle of 70.45% were in middle category, had experienced an increase in cycle II be 87.1% classified in the high category. Thus, an increase in social emotional development of children in group B2 Ganesha Denpasar kindergarten in the school year 2015/2016 after the applied method of role playing hand puppet media aided 16.65%.

**Keywords** : Methods role playing, hand puppet media, social emotional development

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dimiliki oleh setiap manusia, melalui pendidikan seseorang akan mampu berpikir secara rasional dan bertindak sesuai dengan norma serta tuntutan zaman. Di era globalisasi setiap orang diuntut untuk mampu mengembangkan kemampuan sesuai dengan perkembangan zaman, semua itu harus dilalui melalui sebuah pendidikan atau pembelajaran. Pendidikan memang memiliki peranan yang sangat penting dalam setiap kehidupan manusia. Pendidikan sejak dini sangat penting di berikan pada anak, sebab pada usia dini anak memasuki tahapan yang disebut *golden age*. Pada usia tersebut, ingatan anak masih sangat kuat sehingga pendidikan pada usia dini sangat baik diberikan untuk mengembangkan aspek perkembangan yang di miliki anak, di antaranya perkembangan afektif, sosial emosional, kognitif dan psikomotor.

Secara luas diketahui bahwa periode anak menurut Hurlock (dalam Susanto, 2011:131) dibagi menjadi dua periode yang berbeda, yaitu masa anak awal dan masa anak akhir". Dari pemaparan Hurlock tersebut, perkembangan yang mendasar dalam kehidupan manusia di bagi menjadi dua periode yang sangat penting. Periode masa anak awal berlangsung dari usia dua tahun sampai enam tahun ( lebih dikenal sebagai anak usia dini). Periode masa anak akhir berlangsung dari enam tahun sampai tiba saatnya anak matang secara seksual.

Anak usia dini adalah mereka yang berusia 0-6 tahun, dan biasanya mereka mengikuti program *kindergarten* atau taman kanak-kanak". Anak usia dini berada pada rentangan usia 0-6 tahun, tentu usia tersebut

merupakan usia yang sangat tepat bagi anak untuk mendapatkan stimulus atau pendidikan yang tepat. Sebab pada masa ini anak tergolong berada pada masa peka yang penting bagi anak untuk mendapatkan pendidikan. Masa peka adalah masa terjadinya pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan. Masa ini merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan perkembangan fisik, kognitif, bahasa, sosial emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, seni, moral, dan nilai-nilai agama. Dengan demikian, sangat penting sekali upaya pemberian rangsangan atau stimulasi yang mampu mengembangkan perkembangan anak berupa kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang sesuai dengan usia, kebutuhan serta minat anak.

Pada masa peka anak cenderung akan meniru berbagai tindakan orang terdekat di dalam lingkungannya yaitu keluarga. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang di lihat anak. Di dalam keluarga anak mengetahui hal-hal baru yang belum mereka lihat. Seperti cara berkomunikasi, adat istiadat dan sebagainya. Jika keluarga mampu mendidik dan memberikan tauladan yang baik, maka anak cenderung akan memiliki karakter yang baik pula. Jika contoh dari lingkungannya kurang baik, maka anak akan cenderung terbentuk menjadi pribadi yang buruk pula. Peran keluarga disini sangat penting dalam perkembangan sosial emosional anak di dalam lingkungannya.

Begitu pentingnya peran keluarga terhadap perkembangan anak, maka setiap anggota keluarga harus terus memperhatikan setiap perkembangan anaknya, memberikan

stimulasi yang tepat sesuai tahapan usianya dan memberikan contoh yang sesuai dengan norma dan sopan santun. Perilaku yang positif di dalam keluarga sangat baik untuk perkembangan anak selanjutnya. Sehingga setiap anggota keluarga harus memberikan contoh yang positif pula terhadap anak mereka.

Keluarga sebagai lingkungan pertama dimana anak berinteraksi dengan lingkungan pertamanya dan memperoleh pengalaman pertamanya, artinya disinilah dimulai suatu proses pendidikan antar anak dengan orang tua. Sehingga orang tua berperan sebagai pendidik bagi anak-anaknya. Lingkungan keluarga juga dikatakan lingkungan yang paling utama, karena sebagian besar kehidupan anak berada di dalam keluarga, sehingga pendidikan yang paling banyak diterima anak adalah dalam keluarga.

Selain keluarga, guru juga memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan perkembangan sosial emosional pada anak. Guru harus mampu memilih metode atau model pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran, tentunya metode atau model pembelajaran yang akan digunakan harus menyesuaikan dengan keadaan, kebutuhan dan kemampuan anak. Guru dihadapkan pada sejumlah metode-metode pembelajaran yang ada, serta media pendukung untuk memperlancar proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu mengenali karakteristik anak terlebih dahulu sebelum memilih metode-metode pembelajaran serta media pendukung yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Segala upaya ini dilakukan guru agar dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan pada anak salah satunya yaitu aspek perkembangan sosial emosional.

Namun kenyataannya guru cenderung mengajar bersifat pasif dengan metode yang kurang menarik, sehingga membuat anak menjadi jenuh dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Seperti yang penulis amati di TK Ganesha Denpasar kelompok B2, dalam mengembangkan perkembangan sosial emosional anak, guru hanya

memberikan media berupa majalah kepada anak tentang mana hal yang baik dan buruk, anak di suruh memilih mana yang disebut perbuatan baik dan mana yang disebut perbuatan buruk. Sehingga membuat anak menjadi jenuh dan kurang memaknai isi dari pembelajaran tersebut. Apabila hal ini tidak diperhatikan dan di rubah, maka akan berdampak lebih merosotnya moral anak akibat pembelajaran yang kurang efektif.

Berdasarkan wawancara dan observasi yang penulis lakukan di TK Ganesha Denpasar, menunjukkan perkembangan sosial emosional anak Taman Kanak-kanak masih berada pada kategori rendah. Hal itu meyakinkan penulis, sebab dari pemaparan guru di TK Ganesha Denpasar menyebutkan bahwa anak cenderung melakukan tindakan yang mencerminkan sikap anti sosial, seperti berkelahi, membuat geng kecil, dan berkata kasar pada temannya. Hal itulah yang menyebabkan penulis termotivasi untuk memecahkan masalah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru-guru di TK Ganesha Denpasar pada hari rabu tanggal 9 November 2015, mengenai aspek perkembangan sosial emosional, peneliti menemukan ada beberapa anak yang perkembangan sosial emosionalnya masih perlu diperbaiki, dari 21 anak ditemukan ada 10 anak yang perkembangan sosial emosionalnya masih dalam kategori belum berkembang mendapat bintang satu (★), 6 orang anak dapat dikategorikan perkembangan sosial emosionalnya mulai berkembang dan mendapat bintang dua (★★), sedangkan 5 orang anak dapat dikategorikan perkembangan sosial emosionalnya berkembang sesuai harapan dan mendapat bintang tiga (★★★). Dalam pengembangan sosial emosional di TK, tidak ada anak yang dapat mencapai bintang empat (★★★★). Hal tersebut dikarenakan kurangnya perhatian dari orang tua serta guru dalam membentuk perkembangan sosial emosional yang baik untuk anak.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah rendahnya perkembangan sosial emosional

anak di TK Ganesha Denpasar adalah dengan menerapkan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet*. Melalui metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* anak di latih untuk memerankan tokoh dalam cerita menggunakan media *hand puppet* atau boneka tangan yang berbentuk binatang, manusia dan bentuk yang lainnya sesuai dengan tema cerita. Kemudian secara bersama-sama anak memerankan media yang telah dibawa, dengan selalu dibimbing oleh guru. Melalui metode *role playing* anak di latih untuk memerankan tokoh sesuai karakter tokoh cerita yang di bawa, dengan demikian interaksi antar anak akan terjalin dengan baik melalui metode *role playing* yang di terapkan.

Perkembangan sosial emosional anak akan meningkat dengan diterapkannya metode *role playing* berbantuan media *hand puppet*. Sebab media *hand puppet* merupakan “media visual yang menggunakan boneka sebagai pemain dan boneka-boneka tersebut dimasukkan ke dalam tangan serta digerakan dipanggung yang memiliki layar penutup” (Dhieni dkk, 2011:6.54). Metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* dipilih karena metode *role playing* merupakan salah satu cara pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan cara mengajak anak melakukan kegiatan bermain peran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang ingin dikembangkan, dalam pelaksanaannya model ini dilakukan lebih dari satu orang, semua bergantung pada apa yang diperankan”, (Kurniasih & Sani, 2015:68).

Metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* merupakan metode yang diharapkan mampu melatih daya konsentrasi anak, memberikan pengalaman belajar untuk melatih anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya serta memahami berbagai jenis perbuatan yang berkaitan dengan tindakan dan sikap sosial atau sopan santun. Selain itu, melalui metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* anak juga dapat berinteraksi dengan lebih dari satu orang, sehingga sosialisasi antar anak akan

semakin terjalin dengan baik. Terkait dengan hal tersebut, maka dilaksanakan penelitian ini dengan judul “Penerapan Metode *Role Playing* Berbantuan Media *Hand Puppet* Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B2 DI TK Ganesha Denpasar Tahun Pelajaran 2015/2016”.

## **METODE**

Penelitian dilaksanakan pada semester II tahun pelajaran 2015/2016. Penentuan waktunya disesuaikan dengan kalender pendidikan di TK Ganesha Denpasar. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di TK Ganesha Denpasar dalam kegiatan penerapan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet*. Subyek penelitian ini adalah dari anak kelompok B2 TK Ganesha Denpasar Semester II tahun pelajaran 2015/2016 dengan jumlah anak 21 orang yaitu 12 orang anak laki-laki dan 9 orang anak perempuan. Adapun obyek penelitian ini adalah perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B2 semester II di TK Ganesha Denpasar tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Pada hakikatnya PTK merupakan penelitian yang bertujuan untuk melakukan perbaikan terhadap proses pembelajaran. Kemis (dalam Sanjaya, 2011:24) “penelitian tindakan adalah suatu bentuk penelitian reflektif dan kolektif yang dilakukan oleh peneliti dalam situasi sosial untuk meningkatkan penalaran praktik sosial mereka”. Sejalan dengan pendapat Kemis mengenai penelitian tindakan, Hesly (dalam Sanjaya, 2011:24) menyatakan “penelitian tindakan adalah intervensi dalam dunia nyata serta pemeriksaan terhadap pengaruh yang ditimbulkan dari intervensi tersebut”. Jika di cermati pendapat kedua para ahli tersebut mengenai penelitian tindakan, bahwa penelitian tindakan merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dan kolektif artinya penelitian tersebut mengamati terjadinya pengaruh yang ditimbulkan dari intervensi atau stimulasi yang diberikan.

Menurut Burns (dalam Sanjaya, 2011:25) "penelitian tindakan adalah penerapan berbagai fakta yang ditemukan untuk memecahkan masalah dalam situasi sosial untuk meningkatkan kualitas tindakan yang dilakukan dengan melibatkan kolaborasi dan kerja sama para peneliti dan praktisi". Dari beberapa definisi seperti yang telah dikemukakan oleh para ahli mengenai penelitian tindakan, maka ciri utama dari penelitian tindakan adalah adanya intervensi atau perlakuan tertentu untuk perbaikan kinerja dalam dunia nyata. Sejalan dengan pendapat yang di telah kemukakan oleh para ahli mengenai PTK.

Sanjaya (2011:25) menyatakan secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas. Pertama, penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Artinya proses penelitian harus dilakukan secara bertahap dari mulai menyadari adanya masalah sampai proses pemecahannya melalui teknik analisis tertentu untuk ditarik kesimpulan. Kedua, tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan peneliti. Dengan demikian, dalam PTK bukan didorong hanya sekedar ingin tahu sesuatu, akan tetapi disemangati oleh adanya keinginan untuk memperbaiki kinerja untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Ketiga, kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung. Ini berarti PTK dilakukan di dalam kelas yang tidak di-*setting* untuk kepentingan penelitian secara khusus, akan tetapi PTK berlangsung dalam keadaan situasi dan kondisi yang real tanpa direkayasa.

Sejalan dengan pendapat Sanjaya tentang penelitian tindakan kelas Arikunto, dkk (2011:2) menegaskan bahwa "penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama".

Penelitian tindakan kelas memang sebuah penelitian yang dilakukan didalam kelas untuk mengetahui terjadinya peningkatan sesuatu yang akan diteliti

terhadap treatment yang akan diberikan. Carr & Kemmis (dalam Wardhani & Wihardit, 2009:1.4) berpendapat bahwa "penelitian tindakan adalah penelitian dalam bidang sosial, yang menggunakan refleksi diri sebagai metode utama, dilakukan oleh orang yang terlibat didalamnya, serta bertujuan untuk melakukan perbaikan dalam berbagai aspek".

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli mengenai PTK maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh peneliti dalam bentuk inkuiri atau penyelidikan yang dilakukan melalui refleksi di kelasnya sendiri dengan tujuan agar dapat memperbaiki strategi dalam kegiatan proses belajar mengajar dan menambah pengetahuan serta keahlian sehingga dapat meningkatkan praktik-praktik pembelajaran dikelas secara lebih profesional.

Menurut Arikunto, dkk (2011:2) menegaskan bahwa "penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan, yang sengaja dimunculkan dan terjadi di dalam kelas secara bersama". Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Tahap perencanaan, yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan analisis kurikulum untuk menentukan tingkat pencapaian perkembangan anak, menyusun rencana metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *hand puppet* yaitu: Peta Konsep, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mingguan (RPPM), Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), Menyiapkan media *hand puppet*. Membagi anak dalam beberapa kelompok untuk memerankan media *hand puppet*. Mempersiapkan instrumen penelitian.

Tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran sesuai dengan metode pembelajaran *role playing* berbantuan media *hand puppet*. Dalam siklus penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran

dilaksanakan selama 6 kali pertemuan, 5 kali pertemuan untuk melaksanakan tindakan dan 1 kali pertemuan untuk melaksanakan evaluasi. Langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan tindakan, disesuaikan dengan penerapan metode pembelajaran *role playing*.

Pengamatan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan skenario pembelajaran sesuai dengan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet*. Dalam siklus penelitian ini, pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan selama 6 kali pertemuan. Langkah-langkah yang diterapkan dalam pelaksanaan tindakan, disesuaikan dengan penerapan metode *role playing*.

Refleksi, pada tahap ini dilakukan untuk mengkaji hasil tindakan atau melaksanakan evaluasi tentang perkembangan sosial emosional anak. Hasil yang diperoleh dapat menjadi acuan untuk dicari dan ditetapkan sebagai alternatif tindakan baru yang diduga lebih efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Alternatif tindakan ini akan ditetapkan menjadi tindakan baru pada rencana tindakan penelitian kelas untuk ke siklus selanjutnya.

Metode yang digunakan mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode observasi. Dalam buku pengantar metodologi penelitian dikemukakan bahwa "metode observasi adalah suatu cara untuk mengadakan penilaian dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung dan sistematis" (Nurkencana, dalam Agung 2014:94).

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini yaitu Analisis Statistik Deskriptif dan Analisis Deskriptif Kuantitatif. Agung (2014:110) menyatakan analisis deskriptif adalah "suatu cara pengolahan data yang dilakukan dengan jalan menerapkan tehknik dan rumus-rumus statistik deskriptif seperti distribusi frekuensi, grafik, angka rata-rata, median dan modus. Sedangkan metode analisis deskriptif

kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tinggi rendah data perkembangan sosial emosional yang ditentukan dengan menggunakan pedoman konversi Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

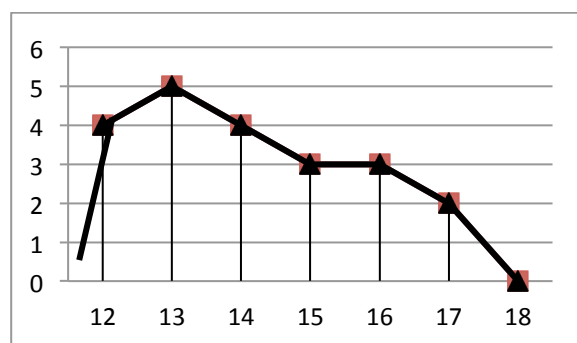
Tabel 1. Tabel Pedoman Konversi PAP Skala Lima tentang Tingkatan Perkembangan Sosial Emosional

Persentase	Kriteria Perkembangan Sosial Emosional
90 – 100	Sangat Tinggi
80 – 89	Tinggi
65 – 79	Sedang
55 – 64	Rendah
0 – 54	Sangat Rendah

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Siklus I dilaksanakan mulai tanggal 28 Maret - 09 April 2016 dan siklus II dilaksanakan mulai tanggal 11 - 23 April 2016. Tema yang digunakan pada saat penelitian ini berlangsung adalah alat komunikasi dan air, udara, api. Siklus I dilaksanakan selama enam kali pertemuan yaitu lima kali pertemuan untuk melaksanakan tindakan dan satu kali pertemuan untuk melaksanakan evaluasi.



Gambar 1. Grafik *Polygon* Data Perkembangan Sosial Emosional Siklus I

Siklus I menunjukkan hasil dari analisis statistik deskriptif berupa  $Mo = 13,00$ ,

Me =14,00 , dan M = 14,09. Apabila data tersebut divisualisasikan ke dalam grafik *polygon* maka akan tampak sebagaimana gambar 1. Siklus I menunjukkan hasil dari analisis statistik deskriptif berupa Mo =13,00 , Me =14,00 , dan M = 14,09. Apabila data tersebut divisualisasikan ke dalam grafik *polygon* maka akan tampak sebagai berikut.

Berdasarkan perhitungan dari grafik *polygon* data perkembangan sosial emosional siklus I terlihat Mo < Me < M (13,00, < 14,00 , < 14,09) sehingga dapat disimpulkan bahwa sebaran data perkembangan sosial emosional pada siklus I merupakan kurva juling positif. Dengan demikian dapat diinterpretasikan bahwa skor perkembangan sosial emosional anak kelompok B2 di TK Ganesha Denpasar cenderung rendah.

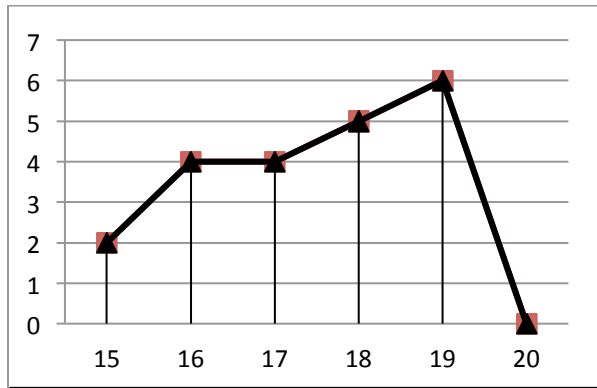
Pedoman Konversi Skala Lima tentang perkembangan sosial emosional anak yaitu persentase 90-100 kriteria perkembangan sosial emosional anak sangat tinggi, persentase 80-89 perkembangan sosial emosional anak tinggi, persentase 65-79 kriteria perkembangan sosial emosional anak sedang, persentase 55-64 kriteria perkembangan sosial emosional anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria perkembangan sosial emosional anak sangat rendah.

Nilai M% = 70,45% yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima, seperti yang terlihat pada tabel 1 M% berada pada tingkat penguasaan 65-79 yang berarti bahwa tingkat perkembangan sosial emosional anak pada siklus I berada pada kriteria sedang. Pelaksanaan penelitian pada siklus I masih ditemukan beberapa kendala, sehingga diadakan refleksi agar pada siklus selanjutnya perkembangan sosial emosional anak dapat meningkat. Adapun kendala yang ditemukan pada siklus I adalah anak masih terlihat kurang memahami sebuah peraturan dalam permainan, siswa belum mampu untuk berhenti bermain tepat pada waktu yang telah ditentukan, beberapa anak terlihat tidak mau untuk berbagi dengan temannya,

boneka yang digunakan hanya dimainkan sendiri, beberapa anak terlihat tidak sabar menunggu giliran dalam bermain, sehingga anak cenderung berebut boneka yang ingin dimainkan.

Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I dengan terlihat masih adanya hambatan dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak, maka dilakukan perbaikan pada proses pembelajaran pada siklus II. Beberapa hal yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan pada siklus I adalah dengan menjelaskan kembali peraturan dalam permainan pada anak dan mengajak anak untuk bermain sesuai naskah cerita yang akan diceritakan. Hal ini bertujuan agar anak lebih memahami sebuah peraturan dan anak mampu mengikuti arahan yang diberikan guru. Membimbing dan mendampingi anak serta mengarahkan anak untuk mau berbagi dengan teman. Hal ini bertujuan agar anak semakin memahami arti sebuah teman dengan menceritakan akibat jika tidak memiliki teman dan sebagainya. Dengan demikian anak akan mampu membedakan perbuatan yang dilakukannya tersebut keliru. Menambahkan boneka tangan yang beraneka ragam sesuai dengan isi cerita dan menjelaskan pada anak untuk bersabar dalam melakukan sesuatu, dan memberikan sanksi pada anak bahwa siapa yang tidak mau bersabar menunggu giliran maka tidak akan diberikan boneka untuk bermain. Hal ini bertujuan agar anak memahami perintah yang diberikan serta mampu mengendalikan emosi secara wajar. Hasil analisis siklus II menunjukkan Mo = 19,00 , Me = 18,00 , dan M = 17,42. Jika disajikan ke Garfik *Polygon* maka akan tampak sebagaimana Gambar 2 berikut.

Berdasarkan perhitungan dari grafik *polygon* data perkembangan sosial emosional siklus II terlihat Mo > Me > M (19,00 > 18,00 > 17,42), dapat disimpulkan bahwa sebaran data perkembangan sosial emosional pada siklus II merupakan kurva juling negatif. Dengan demikian skor perkembangan sosial emosional anak cenderung tinggi.



Gambar 2. Grafik *Polygon* Data Perkembangan Sosial Emosional Siklus II

Pedoman Konversi Skala Lima tentang perkembangan sosial emosional anak yaitu persentase 90-100 kriteria perkembangan sosial emosional anak sangat tinggi, persentase 80-89 perkembangan sosial emosional anak tinggi, persentase 65-79 kriteria perkembangan sosial anak sedang, persentase 55-64 kriteria perkembangan sosial emosional anak rendah, dan persentase 0-54 kriteria perkembangan sosial emosional anak sangat rendah.

Nilai  $M\% = 87,1\%$  yang dikonversikan ke dalam PAP skala lima berada pada tingkat penguasaan 80-89 yang berarti bahwa tingkat perkembangan sosial emosional anak Kelompok B2 TK Ganesha Denpasar pada siklus II berada pada kriteria tinggi.

Data yang telah diperoleh pada siklus I dan II diolah dengan menggunakan analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif. Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata skor perkembangan sosial emosional anak adalah 70,45% kemudian pada siklus II meningkat menjadi 87,1%.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan analisis deskriptif kuantitatif diperoleh rata-rata persentase perkembangan sosial emosional anak Kelompok B2 TK Ganesha Denpasar pada siklus I sebesar 70,45% dan rata-rata

persentase perkembangan sosial emosional anak Kelompok B2 TK Ganesha Denpasar pada siklus II sebesar 87,1%. Sesuai hasil tersebut maka terdapat peningkatan rata-rata persentase perkembangan sosial emosional anak dari siklus I ke siklus II sebesar 16,65%.

Hasil analisis data membuktikan pemberian tindakan metode *role playing* meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Kurniasih & Sani (2015:68), memberikan pendapat tentang metode *role playing* yaitu, "salah satu pemberian pengalaman belajar bagi anak TK dengan mengembangkan imajinasi dan penghayatan siswa terhadap materi yang ingin disampaikan".

Cerita yang diperankan dalam metode *role playing* ini berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Anak-anak lebih menyukai memerankan boneka tangan dengan intonasi sesuai karakter boneka yang diperankan dan menyimak hal positif dari cerita yang diperankan. Hal tersebut mampu memotivasi anak untuk berperilaku positif di kehidupan nyata. Fledman (dalam Gunarti dkk, 2008:10.10) berpendapat bahwa "di dalam area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif".

Sejalan dengan pendapat Fledman, Vygotsky (dalam Gunarti dkk, 2008:10.10) menyatakan "bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda serta kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel".

Bermain peran mampu membantu anak untuk belajar melepaskan emosi secara wajar, sebab dalam bermain peran anak diajarkan mengenal berbagai ekspresi seperti sedih, senang, dan belajar berinteraksi dengan orang banyak. Dari interaksi tersebut, anak akan mempelajari dan mengenal dari setiap ekspresi yang di lihat, sehingga anak akan lebih memahami bagaimana ekspresi



sedih itu muncul, mengapa ekspresi senang itu muncul, apa arti dari setiap ekspresi yang di unjukkan dalam setiap cerita yang diperankan. Menurut Gunarti dkk (2008:10.11) "bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat, a) mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak, b) menggali kreativitas anak, c) melatih motorik kasar anak untuk bergerak, d) melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, e) menggali perasaan anak".

Kegiatan ini juga dibantu media *hand puppet* dengan boneka yang unik dan menyenangkan bagi anak. *Hand puppet* atau boneka tangan merupakan boneka yang terbuat dari sarung tangan atau kaos kaki. Sarung tangan atau kaos kaki tersebut dibentuk sedemikian rupa hingga membentuk suatu pola boneka yang di inginkan. Menurut Daryanto (2011:30) "boneka adalah benda tiruan dari bentuk manusia atau binatang". Sejalan dengan pendapat Daryanto mengenai pengertian boneka, Gunarti, dkk. (2010:5.20), menyatakan "boneka tangan adalah boneka yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa dimasukkan ke dalam tangan". Adanya media *hand puppet* ini mampu mengembangkan perkembangan sosial anak menjadi meningkat.

Dengan demikian peningkatan ini mencerminkan bahwa penerapan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* dalam proses pembelajaran perlu diterapkan dan dikembangkan dalam proses pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan hasil penelitian dan uraian tersebut, bahwa dengan penerapan metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak kelompok B2 di TK Ganesha Denpasar Tahun pelajaran 2015/2016.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut. Terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional pada anak

kelompok B2 di TK Ganesha Denpasar setelah diberika metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* sebesar 16,65%. Ini terlihat peningkatan rata-rata persentase perkembangan sosial emosional pada siklus I sebesar 70,45% yang berada pada kategori sedang menjadi sebesar 87,1% pada siklus II yang berada pada kategori tinggi.

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan dalam penelitian ini, dapat diajukan beberapa saran sebagai berikut. Kepada Kepala TK, disarankan agar mampu memberikan dorongan atau motivasi terhadap guru-guru untuk menerapkan metode dan media pembelajaran yang nantinya mampu meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Kepada guru TK Ganesha Denpasar, agar secara terus menerus mampu berinovasi dalam mengelola pembelajaran khususnya dalam menyajikan kegiatan bermain peran atau *role playing* dengan media *hand puppet* yang menarik dan dekat dengan lingkungan anak, sehingga membuat anak menjadi tertarik dalam mengembangkan perkembangan sosial emosionalnya.

Kepada peneliti lain yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut mengenai metode *role playing* berbantuan media *hand puppet* dalam lingkupnya yang lebih luas, dengan menggunakan variasi-variasi dari kegiatan bermain peran berbantuan media *hand puppet* yang lebih menarik dan beragam, sehingga dapat membuat anak lebih senang dan nyaman untuk belajar di TK.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Agung, A. A. Gede. 2014. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Malang: Aditya Media Publishing.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*.  
Bandung: CV. YRAMA WIDYA.

Dhieni, Nurbiana, dkk. 2011. *Metode Pengembangan Bahasa*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Gunarti, Winda, dkk. 2008. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Kurniasih, Imas dan Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran Untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena

Moeslichatoen, R. 1989. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sanjaya, Wina. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Kencana.

Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar dalam Berbagai Aspeknya*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP

Wardhani, I.G.A.K & Wirhadit. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka