

Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Tanpa Menggunakan Alat Permainan di RA Ar Rahmah Gedung Johor Medan

Asnijah Pane

Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (Jl. Kapten Muchtar Basri No. 3, Glugur Darat II, Kec. Medan Tim., Kota Medan, Sumatera Utara 20238)

Email: asnijahpane@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilakukan berdasarkan latar belakang masalah kemampuan sosial anak yang masih rendah, sehingga tujuan penelitian ini untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan agar kemampuan sosial anak lebih baik. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah apakah melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, dan jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan di RA Arrahmah Gedung Johor Medan berhasil ditingkatkan. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan oleh anak dengan kategori berhasil mencapai 80% dari seluruh anak dan pada seluruh indikator observasi dengan standart ketuntasan nilai minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil analisis pada penelitian ini berdasarkan keberhasilan yang diperoleh bahwa pada pra siklus keberhasilan mencapai 25%, selanjutnya pada siklus I keberhasilan sebesar 42,18%, terjadi peningkatan pada siklus II dengan keberhasilan sebesar 84,4%, akan tetapi ada dua indikator yang belum mencapai ketuntasan minima 80%, maka dilanjutkan pada siklus ke III, selanjutnya pada siklus III keberhasilan mencapai 90,6%.

Kata Kunci: Kemampuan Sosial, Bermain Tanpa Alat

1. PENDAHULUAN

Manusia sebagai makhluk sosial merupakan isyarat bahwa manusia tidak dapat hidup sendiri, manusia membutuhkan manusia lainnya. Manusia adalah makhluk sosial yang saling membutuhkan satu dengan yang lainnya. Oleh sebab itu, manusia harus memiliki kemampuan berinteraksi dengan orang lain. Hubungan sosial manusia dengan lingkungannya merupakan interaksi yang menjadi kebutuhan setiap manusia. Individu yang memiliki kecerdasan sosial akan mudah diterima oleh lingkungan disekitarnya, karena sesama individu saling membutuhkan satu dengan yang lainnya.

Emosi merupakan perasaan yang secara fisiologis dan psikologis dimiliki oleh anak dan digunakan untuk merespon peristiwa sekitarnya, pada dasarnya emosi digunakan oleh anak untuk memusatkan perhatian. Kecerdasan emosi sebagai kemampuan memantau dan mengendalikan perasaan sendiri dan orang lain, serta menggunakan perasaan-perasaan itu untuk memandu pikiran dan tindakan atau dikenal dengan perbuatan sosial. Pentingnya kecerdasan emosi ditanamkan sejak usia dini karena pada dasarnya emosi digunakan untuk memusatkan perhatian, empati terhadap lingkungan sekitar, serta mampu mengendalikan diri sendiri dan orang lain sebagaimahluk sosial. Perlunya seorang guru untuk meningkatkan kemampuan sosial anak melalui berbagai permainan. Permainan membuat anak lebih berpola pikir kreatif, anak belajar tentang berinteraksi sosial dengan teman sebaya dimana anak belajar memahami beradaptasi dengan kelompok dan berkomunikasi dengan orang lain.

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting yang akan menjadi kebutuhan anak dimasa mendatang. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi secara baik terutama dengan orang-orang terdekatnya.

Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak. Tingkah laku anak usia dini cenderung mengalami berbagai karakter, terutama pada sifat emosionalnya. Karakter emosi yang sangat mencolok pada masing-masing anak ditandai saat anak berada di lingkungan, terutama di lingkungan sekolah. Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan tingkat kreatifitas anak. Melalui permainan anak dapat menjadi lebih semangat atau anak lebih tertarik. Melalui metode bermain menjadikan anak lebih berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Anak mampu berfikir kritis bagaimana upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena permainan memacu anak untuk memainkan permainan.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial anak dan menggambarkan perkembangan anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain.

Esensi bermain meliputi perasaan menyenangkan, merdeka, bebas, memilih, dan merangsang anak terlibat aktif. Selain itu, melalui kegiatan bermain, diharapkan pengenalan konsep bilangan dan lambing bilangan pada anak tidak monoton, tidak hanya menggunakan

model pembelajaran klasikal, serta guru dapat memasukkan unsur edukatif dalam permainan tersebut. Sehingga, secara tidak sadar anak telah belajar berbagai hal.

Pemmainan atau bermain dapat mengarahkan anak tumbuh dan berkembang pada seluruh aspek-aspek perkembangan dirinya, arti permainan bagi anak sangatlah berpengaruh dalam pengenalan kemampuan konsep angka terutama pada aspek kognitif. Pembelajaran dengan bermain mempermudah anak untuk berfikir logis dalam menyelesaikan masalah. Permainan yang dapat membuat anak senang dengan alat peraga yang akan dapat memperlancar kreatif anak dalam mengenal konsep angka.

Bermain sambil belajar merupakan salah satu cara agar seorang anak dapat meningkatkan perkembangan dalam dirinya. Baik perkembangan fisik maupun psikisnya. Menurut Sigmund Freud dalam Satya tingkah laku seseorang dimasa yang akan datang merupakan hasil manifestasi dari perkembangannya di masa kanak-kanak. Karenanya kiat untuk meningkatkan kemampuan sosial anak-anak bukanlah menyuruh mereka menyapa tetapi melibatkan semua anak dalam kegiatan dan bermain bersama. Ini sesuai dengan tahapan usianya yang menuntut pemahaman konkrit mengenai suatu konsep.

Permainan untuk anak usia dini ragamnya banyak, ada permainan yang menggunakan alat dan permainan yang tidak menggunakan alat. Permainan lompat tali misalnya menggunakan alat. Selain itu ada permainan petak umpat yang merupakan permainan yang tidak menggunakan alat. Permainan-permainan ini melatih anak bersosialisasi dengan teman dan lingkungannya.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di kelompok B RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa kemampuan sosial anak perlu dikembangkan secara optimal, anak telah bersekolah selama satu tahun, dan berjumpa dengan teman-temannya. Hal ini terlihat dari sikap anak yang masih sulit mengalah, sulit bermain dengan temannya, lebih cenderung bersama ibunya, sehingga ibunya atau pengasuhnya harus menunggunya di sekolah. Ana masih suka menangis, berkelahi, mengejek, ingin menang sendiri, suka mengambil milik temannya, mentertawakan teman yang jatuh, dan lain sebagainya. Berdasarkan latar belakang di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) untuk memperbaiki atau meningkatkan kemampuan sosial anak dengan judul "*Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Kegiatan Bermain Tanpa Menggunakan Alat Permainan di RA Arrahmah Gedung Johor Medan*".

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pada dasarnya ada beragam penelitian yang dapat dilakukan oleh guru (peneliti), arah dan tujuan penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru (peneliti) demi kepentingan anak dalam meningkatkan kreativitas seni lukis. Penelitian ini dilakukan di dalam kelas guna memperbaiki pembelajaran dan meningkatkan proses belajar mengajar anak pada kelas tertentu. Penelitian Tindakan Kelas diartikan suatu kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan sosial dari tindakan-tindakan yang dilakukan, serta untuk memperbaiki kondisi-kondisi dimana praktek pembelajaran dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskripsi Hasil Penelitian pada Pra Siklus

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat sekaligus cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting yang akan menjadi kebutuhan anak dimasa mendatang. Sebagai contoh, dengan bermain bersama teman, anak-anak lebih terasah rasa empatinya, mereka juga dapat mengatasi penolakan dan dominasi, serta mengelola emosi secara baik terutama dengan orang-orang terdekatnya. Kegiatan bermain dapat menambah pengalaman, dan memberikan masukan positif dalam perkembangan anak. Tingkah laku anak usia dini cenderung mengalami berbagai karakter, terutama pada sifat emosionalnya. Karakter emosi yang sangat mencolok pada masing-masing anak ditandai saat anak berada di lingkungan, terutama di lingkungan sekolah. Permainan adalah alat yang digunakan sebagai media untuk mengembangkan tingkat kreatifitas anak. Melalui permainan anak dapat menjadi lebih semangat atau anak lebih tertarik. Melalui metode bermain menjadikan anak lebih berfikir kritis dan mampu memecahkan masalah yang dihadapi. Anak mampu berfikir kritis bagaimana upaya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik. Karena permainan memacu anak untuk memainkan permainan.

Bermain merupakan sarana penting bagi perkembangan sosial anak dan menggambarkan perkembangan anak. Kendatipun bermain seolah-olah hanya untuk bersenang-senang bagi anak, namun bermain memiliki manfaat yang sangat besar bagi perkembangannya. Manfaat bermain tersebut antara lain memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami lingkungan dan berinteraksi sosial, mengekspresikan dan mengendalikan emosi, meningkatkan kemampuan simbolik anak dalam menyatakan ide, pikiran dan perasaannya, menyelesaikan konflik, mengembangkan kreatifitas dan lain-lain.

Berdasarkan pengamatan peneliti sebagai guru di kelompok B RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa kemampuan sosial anak perlu dikembangkan secara optimal, anak telah bersekolah selama satu tahun, dan berjumpa dengan teman-temannya. Hal ini terlihat dari sikap anak yang masih sulit mengalah, sulit bermain dengan temannya, lebih cenderung bersama ibunya, sehingga ibunya atau pengasuhnya harus menunggunya di sekolah. Anak masih suka menangis, berkelahi, mengejek, ingin menang sendiri, suka mengambil milik temannya, mentertawakan teman yang jatuh, dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil observasi awal tersebut, maka peneliti dapat memaparkan hasil observasi awal atau pra siklus sebelum melakukan penelitian sebagai berikut:

Tabel 1
Kondisi Prasiklus Sebelum Diadakan Tindakan

No	Kemampuan yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	5	6	2	3	16
		31.25%	37.5%	12.5%	18.75%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	9	4	0	3	16
		56.25%	25%	0%	18.75%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	11	2	3	0	16

		68.75%	12.5%	18.75%	0%	100%
4	Anak dapat saling membantu	5	6	2	3	16
		31.25%	37.5%	12.5%	18.75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

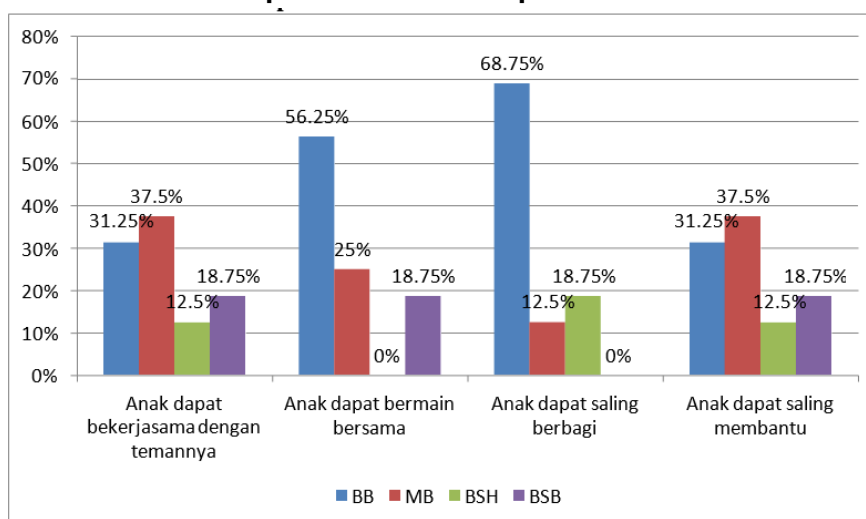
Keterangan:

P = Presentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 1
Kemampuan Sosial Anak pada Pra Siklus



Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa kemampuan anak dalam bersosialisasi dapat dijelaskan berikut ini:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 5 anak belum berkembang atau 31.25%, 6 anak mulai berkembang atau 37.5%, hanya 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang ada 9 anak atau 56,25%, mulai berkembang ada 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang sebanyak 11 anak atau 68,75%, mulai berkembang 2 anak atau 12,25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.

4. Anak dapat saling membantu, ada 5 anak belum berkembang atau 31.25%, 6 anak mulai berkembang atau 37.5%, hanya 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.

Berdasarkan observasi awal, kemampuan bersosialisasi anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik adalah:

Tabel 2
Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak pada Pra Siklus

No	Kemampuan yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+f4 (%)
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	2	3	5
		12.5%	18.75%	31.25%
2	Anak dapat bermain bersama	0	3	3
		0%	18.75%	18.75%
3	Anak dapat saling berbagi	3	0	3
		18.75%	0%	18.75%
4	Anak dapat saling membantu	2	3	5
		12.5%	18.75%	31.25%
Rata-Rata = 25%				

Berdasarkan deskripsi data pra siklus tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH, masih dalam kategori rendah. Hal ini berdasarkan deskripsi masing-masing indikator observasi yaitu:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan tidak ada, berkembang sangat baik ada 3 anak atau 18,75%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik tidak ada.
4. Anak dapat saling membantu, ada 2 anak yang berkembang sangat baik atau 12,5%, dan, 3 anak masih berkembang sesuai harapan atau 18,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 25%. Oleh sebab itu, perlu dilakukan tindak lanjut agar kemampuan sosial anak mencapai keberhasilan maksimal.

b. Deskripsi Hasil Penelitian pada Siklus 1

Siklus pertama dilaksanakan sejak tanggal 30 Juli-03 Agustus 2018 dengan tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, sedangkan sub-sub temanya adalah makanan halal kesukaanku, minuman halal kesukaanku, benda kesukaanku, warna kesukaanku, dan acara kesukaanku.

Hasil kegiatan pembelajaran pada siklus pertama tersebut dapat dideskripsikan berikut ini:

Tabel 3
Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 1

No	Kemampuan yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	3	4	4	5	16
		18.75%	25%	25%	31.25%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	3	6	2	5	16
		18.75%	37.5%	12.5%	31.25%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	6	6	2	2	16
		37.5%	37.5%	12.5%	12.5%	100%
4	Anak dapat saling membantu	3	6	2	5	16
		18.75%	37.5%	12.5%	31.25%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

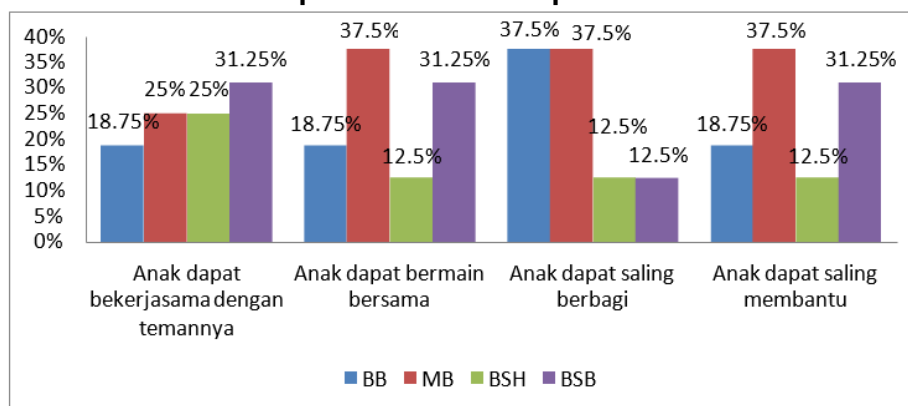
Keterangan:

P = Presentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 2
Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 1



Berdasarkan deskripsi data siklus I tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 3 anak belum berkembang atau 18,75%, 4 anak mulai berkembang atau 25%, 4 anak masih berkembang sesuai harapan atau 25%, yang berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang ada 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang ada 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang sebanyak 6 anak atau 37,5%, mulai berkembang 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Anak dapat saling membantu, yang belum berkembang ada 3 anak atau 18,75%, mulai berkembang ada 6 anak atau 37,5%, berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

Berdasarkan observasi siklus I, kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan yang telah ditetapkan pada Bab tiga adalah:

Tabel 4
Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 1

No	Kemampuan yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+f4 (%)
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	4	5	9
		25%	31.25%	56.25%
2	Anak dapat bermain bersama	2	5	7
		12.5%	31.25%	43.75%
3	Anak dapat saling berbagi	2	2	4
		12.5%	12.5%	25%
4	Anak dapat saling membantu	2	5	7
		12.5%	31.25%	43.75%
Rata-Rata = 42.18%				

Berdasarkan deskripsi data pada siklus I tentang kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan adalah:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, ada 4 anak masih berkembang sesuai harapan atau 25%, yang berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.
3. Anak dapat saling berbagi yang berkembang sesuai harapan 2 anak atau 12,5%, dan berkembang sangat baik ada 2 anak atau 12,5%.
4. Anak dapat saling membantu, yang berkembang sesuai harapan ada 2 anak atau 12,5%, berkembang sangat baik ada 5 anak atau 31,25%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 42,18%. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial anak terjadi peningkatan melalui kegiatan bermain tanpa alat permainan, kendatipun belum terjadi peningkatan secara signifikan, akan tetapi hal ini merupakan sebuah kemajuan bagi anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan. Oleh sebab itu, peneliti sepakat untuk melakukan penelitian lanjutan yang akan dilakukan pada siklus kedua.

Berdasarkan hasil analisis dan refleksi di atas tindakan pada siklus pertama dikatakan berhasil, akan tetapi belum mencapai hasil yang maksimal. Peningkatan terjadi pada beberapa anak dibandingkan pada saat pra siklus. Hasil observasi di kelas menunjukkan bahwa anak mempunyai motivasi belajar apabila pembelajaran dilakukan menarik bagi anak.

c. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 2

Proses penelitian pada siklus II ini sama dengan siklus I yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu: Perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Siklus II dilaksanakan sejak tanggal 06-10 Agustus 2018 dengan tema Aku Hamba Allah SWT dan sub tema kesukaanku, sedangkan sub-sub temanya adalah permainan kesukaanku, mainan kesukaanku, kegiatan kesukaanku, cita-citaku, dan Aku anak Indonesia.

Hasil kegiatan pembelajaran pada Siklus 2 tersebut dapat dideskripsikan berikut ini:

Tabel 5
Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 2

No	Kemampuan yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	0	1	4	11	16
		0%	6.25%	25%	68.75%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	0	4	3	9	16
		0%	25%	18.75%	56.25%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	0	4	3	9	16
		0%	25%	18.75%	56.25%	100%
4	Anak dapat saling membantu	0	1	4	11	16
		0%	6.25%	25%	68.75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

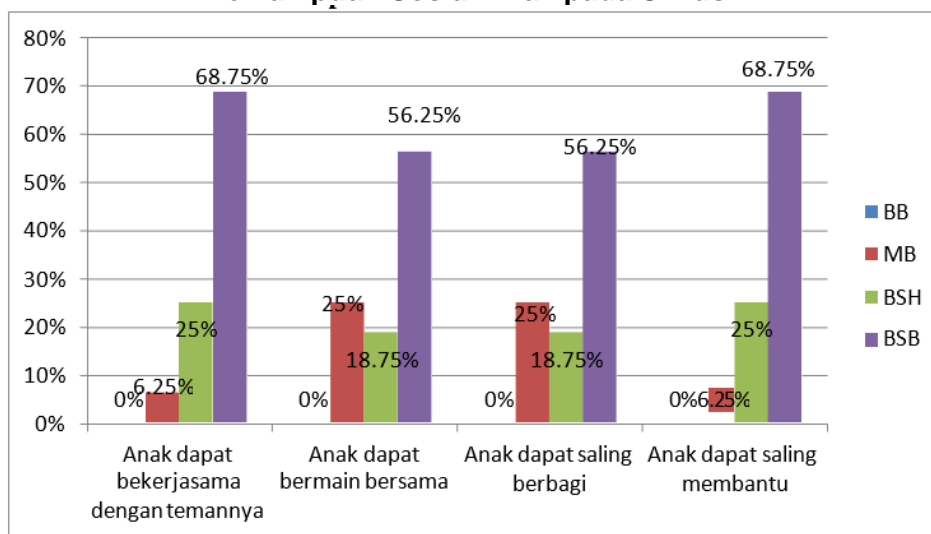
Keterangan:

P = Presentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh ana

Grafik 3
Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 2



Berdasarkan deskripsi data siklus II tentang kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, bahwa dapat dirincikan:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 4 anak atau 25%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Anak dapat saling membantu, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Berdasarkan observasi siklus II, kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

Tabel 6
Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 2

No	Kemampuan yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+f4 (%)
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	4	11	15
		25%	68.75%	93.75%
2	Anak dapat bermain bersama	3	9	12
		18.75%	56.25%	75%
3	Anak dapat saling berbagi	3	9	12
		18.75%	56.25%	75%
4	Anak dapat saling membantu	4	11	15
		25%	68.75%	93.75%
Rata-Rata = 84.4%				

Berdasarkan deskripsi data siklus II tentang kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH, dalam kategori baik tetapi belum berhasil karena masih ada indikator penelitian yang belum mencapai keberhasilan minimal 80%. Hal ini berdasarkan deskripsi berikut ini:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 9 anak atau 56,25%.
4. Anak dapat saling membantu, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 84,4%. Hal ini menunjukkan kemampuan sosial anak mengalami peningkatan yang signifikan, akan tetapi belum semua indikator mencapai harapan sebesar 80%. Oleh sebab itu, perlu

dilakukan tindak lanjut agar hasil dapat mencapai keberhasilan maksimal sebagaimana yang diharapkan.

d. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus 3

Proses penelitian pada siklus III ini sama dengan siklus I, dan II yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Siklus III dilaksanakan selama dua hari sejak tanggal 13-14 Agustus 2018 dengan tema keluarga sakinah dan sub tema anggota keluarga, sedangkan sub-sub temanya adalah ayah dan ibu.

Pengamatan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan sedang berlangsung. Aspek yang diamati dalam tahap ini adalah indikator observasi untuk meningkatkan kemampuan sosial anak dalam melakukan pembelajaran, observasi proses belajar dilakukan oleh guru. Hasil kegiatan pada siklus III tersebut dapat dideskripsikan berikut ini:

Tabel 7
Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 3

No	Kemampuan yang Dicapai	BB	MB	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f1 (%)	f2 (%)	f3 (%)	f4 (%)	
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	0	1	4	11	16
		0%	6.25%	25%	68.75%	100%
2	Anak dapat bermain bersama	0	2	4	10	16
		0%	12.5%	25%	62.5%	100%
3	Anak dapat saling berbagi	0	2	3	11	16
		0%	12.5%	18.75%	68.75%	100%
4	Anak dapat saling membantu	0	1	4	11	16
		0%	6.25%	25%	68.75%	100%

Rumus Data Kuantitatif

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

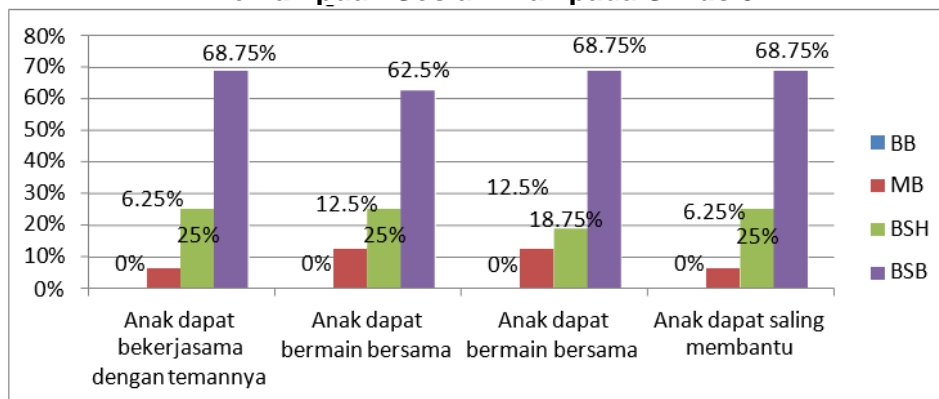
Keterangan:

P = Presentase kemunculan

f = Nilai yang diperoleh tiap anak

N = Jumlah seluruh anak

Grafik 4
Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 3



Berdasarkan deskripsi data siklus III tentang kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat dirincikan:

1. Anak dapat bekerjasama dengan temannya, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 4 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 62,5%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang 2 anak atau 12,5%, berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
4. Anak dapat saling membantu, yang belum berkembang tidak ada lagi, mulai berkembang ada 1 anak atau 6,25%, berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

Berdasarkan observasi siklus III, kemampuan sosial anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan, berdasarkan ketuntasan BSH dan BSB adalah:

Tabel 8
Rata-Rata Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 2

No	Kemampuan yang Dicapai	BSH	BSB	Jumlah (%)
		f3 (%)	f4 (%)	f3%+f4 (%)
1	Anak dapat bekerja sama dengan temannya	4	11	15
		25%	68.75%	93.75%
2	Anak dapat bermain bersama	4	10	14
		25%	62.5%	87.5%
3	Anak dapat saling berbagi	3	11	14
		18.75%	68.75%	87.5%
4	Anak dapat saling membantu	4	11	15
		25%	68.75%	93.75%
Rata-Rata = 90.6%				

Berdasarkan deskripsi data siklus III tentang kemampuan sosial anak melakukan kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan dengan standart minimal keberhasilan adalah BSH dalam kategori sangat baik, semua indikator penelitian mencapai keberhasilan 80%. Hal ini berdasarkan deskripsi berikut ini:

1. Anak dapat bekerja sama dengan temannya, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
2. Anak dapat bermain bersama, yang berkembang sesuai harapan 4 anak atau 25%, dan berkembang sangat baik ada 10 anak atau 62,5%.
3. Anak dapat saling berbagi, yang berkembang sesuai harapan 3 anak atau 18,75%, dan berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.
4. Anak dapat saling membantu, yang berkembang sesuai harapan ada 4 anak atau 25%, berkembang sangat baik ada 11 anak atau 68,75%.

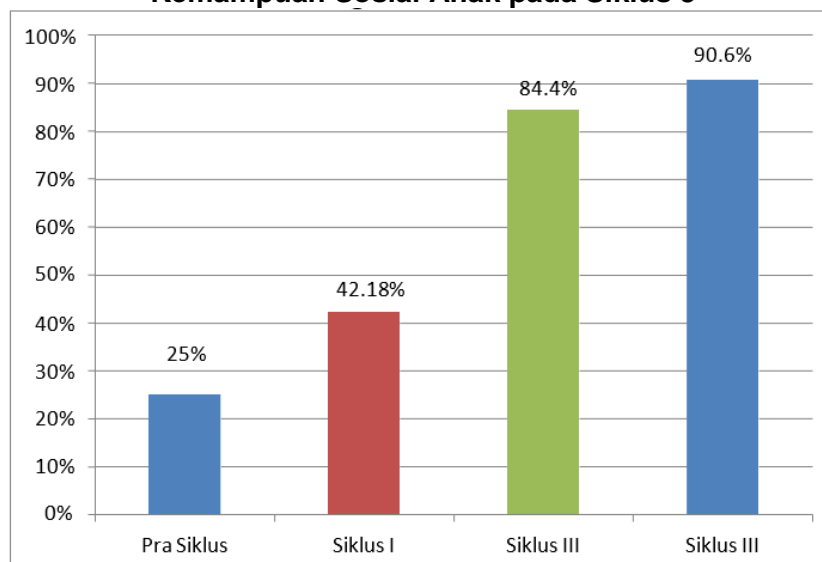
Setelah data dihitung maka diperoleh rata-rata secara keseluruhan adalah 90,6%. Hal ini menunjukkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan mengalami peningkatan yang signifikan, dan seluruh indikator telah mencapai harapan sebesar 80%. Oleh sebab itu, penelitian ini berhasil hingga pada siklus ketiga sebagaimana yang diharapkan.

e. Pembahasan

Berdasarkan data rekapitulasi di atas, dapat dinyatakan bahwa terjadi peningkatan pada indikator yang ditetapkan dari hasil pelaksanaan tindakan siklus I, II dan siklus III. Hal ini menunjukkan tindakan meningkatkan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan telah berhasil. Kualitas proses maupun hasil pembelajaran berdasarkan data di atas telah tercapai pada siklus III.

Berdasarkan hasil analisis, bahwa rata-rata keberhasilan pembelajaran terjadi peningkatan, dimana pada pra siklus keberhasilan pembelajaran secara keseluruhan adalah 25%, pada siklus I terjadi peningkatan dengan hasil 42,18 %, pada siklus II terjadi lagi peningkatan dengan hasil 84,4%, akan tetapi ada dua indikator yang belum tercapai sesuai standart keberhasilan yaitu 80%. Oleh sebab itu dilakukan penelitian siklus III. Pada siklus III terjadi peningkatan dengan hasil 90,6%. Secara sederhana peningkatan kemampuan sosial anak melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan terjadi peningkatan pada tiap siklus, yang diawali dari pra siklus, siklus I, siklus II, dan siklus III pada penelitian ini dapat peneliti tampilkan dalam bentuk grafik berikut ini.

Grafik 4
Kemampuan Sosial Anak pada Siklus 3



4. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan. Proses penelitian ini dilaksanakan dalam tiga siklus yang masing-masing terdiri atas empat tahap, yaitu, perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi. Adapun kesimpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah, bahwa melalui kegiatan bermain tanpa menggunakan alat permainan dapat meningkatkan kemampuan sosial pada anak RA Arrahmah Gedung Johor Medan. Keberhasilan penelitian ini ditunjukkan oleh anak dengan kategori berhasil mencapai 80% dari seluruh anak dan pada seluruh indikator observasi dengan standart ketuntasan nilai minimal berkembang sesuai harapan (BSH). Hasil analisis pada penelitian ini berdasarkan keberhasilan yang diperoleh bahwa pada pra siklus keberhasilan mencapai 25%, selanjutnya pada siklus I keberhasilan sebesar 42,18%, terjadi peningkatan pada siklus II dengan keberhasilan sebesar 84,4%, akan tetapi

ada dua indikator yang belum mencapai ketuntasan minima 80%, maka dilanjutkan pada siklus ke III, selanjutnya pada siklus III keberhasilan mencapai 90,6%.

5. REFERENSI

- Abdulsyani. 2009. *Sosiologi Skematika, Teori, dan Terapan*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Aisiyah, Amaryllia. 2009. *Emotional Intelligence Parenting*. Jakarta: Gramedia. Aqib, Zainal. dkk. 2009. *Prosedur Penelitian Kelas*. Jakarta: Salemba Empat.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asrori, Mohammad. 2008. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima. Basrowi. 2008. *Pengantar Sosiologi*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Chusairi, Ahmad. 2009. *Lingkungan Sosial*. Yogyakarta: Diva Press.
- Daryanto, Rahmi. 2011. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Goleman, Daniel. 2008. *Kecerdasan Emosi Untuk Mencapai Puncak Prestasi*. Jakarta: Gramedia.
- Hurlock. 2008. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Pendidikan Nasional. 2011. *Pedoman Pembelajaran Bidang Pengembangan Kognitif di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional.
- Kurniati. 2009. *Permainan Tradisional di Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Kusumah, Wijaya, dan Dwitagama, Dedi. 2011. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: Kencana.
- Moeslichatun. 2009. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Montolulu, dkk. 2009. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muksin. 2009. *Bermain dan Kecerdasan Matematis*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Musfiroh, Tadkiroatun. 2008. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Departemen.
- Nugraha, Ali, dan Rachmawati, Yeni. 2008. *Metode Pengembangan Sosial Emosional* Tangerang: Universitas Terbuka.
- Rahman, Hibana S.. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Rahmawati. Ami. 2009. *Permainan Tradisional*. Lembang: PT. Cahaya Ilmu.
- Satya, Wira Indra. 2009. *Membangun Kebugaran Jasmani dan Kecerdasan Melalui Bermain Olahraga*. Jakarta: Millenia.
- Shapiro. 2008. *Mengajarkan Emotional Intelligence*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Suastiningrum, Sekartaji, B. dan Agency, Cyan. 2009. *101 Permainan Edukatif Untuk Anak*. Jakarta: Pustaka Widyatama.
- Suherman dan Sutyowati. 2009. *Orientasi Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Media Group.
- Sujiono. 2009. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks.
- Suyadi. 2010. *Psikologi Belajar Paud*. Yogyakarta: PT. Bintang Pustaka Abadi.
- _____. 2014. *Teori Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. 2008. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Depdiknas.
- Walgito. 2010. *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yanuarita, Andri. 2014. *Rahasia Otak Dan Kecerdasan Anak*. Yogyakarta: Teranova Books.