JURNAL

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI BERSAMA TEMAN MELALUI METODE PERMAINAN PASARAN PADA ANAK DIDIK KELOMPOK A TK AL-MUNAWWAR TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

DEVELOPING SOCIAL SKILLS WITH FRIEND BY PASARAN GAME METHOD FOR A GROUP OF AL-MUNAWAR KINDERGARTEN TULUNGAGUNG'S STUDENTS SCHOOL YEAR 2015-2916

Oleh:

KHORRY IMAMI

14.1.01.11.0233P

Dibimbing oleh :

1. **Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi.**
2. **Epritha Kurniawati, M.Pd.**

PROGRAM STUDI PG-PAUD

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2016

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Khorry Imami
NPM	: 14.1.01.11.0233P
Telepun/HP	: 085233744200
Alamat Surel (Email)	: -
Judul Artikel	: Mengembangkan Kemampuan Bersosialisasi Bersama Teman melalui Metode Permainan Pasaran pada Anak Didik Kelompok A TK Al-Munawar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016
Fakultas – Program Studi	: FKIP – PG-PAUD
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jalan K. H. Achmad Dahlan No. 76 Mojoroto Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulid merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis**)** dan bebas plagiarisme;
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 9 Agustus 2016
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. 072005803	Epritha Kurniawati, M.Pd. 0711029001	Khorry Imami 14.1.01.11.0233P

MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BERSOSIALISASI BERSAMA TEMAN MELALUI METODE PERMAINAN PASARAN PADA ANAK DIDIK KELOMPOK A TK AL-MUNAWWAR TULUNGAGUNG TAHUN PELAJARAN 2015-2016

Khorry Imami
14.1.01.11.0233P
FKIP – Prodi PG-PAUD
Email: -
Hanggara Budi Utomo, M.Pd., M.Psi. dan Epritha Kurniawati, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh fakta yang menunjukkan anak pada kelompok A pada bidang perkembangan sosialisasi anak ketuntasan belajar siswa 55%, sehingga diperlukan perbaikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan pasaran. Permasalahan tersebut disebabkan oleh larangan dari orang tua untuk bermain agar anaknya tidak cidera, kurangnya variasi bentuk permainan yang disajikan dan pembelajaran yang dilakukan guru untuk mengembangkan perkembangan sosial dengan teman sebaya, sehingga diperlukan permainan yang biasa membuat kemampuan bersosialisasi makin berkembang, dibutuhkan interaksi dengan individu lain yang berada disekitarnya atau bersosialisasi dengan lingkungannya barulah individu tadi dapat berkembang. Permasalahan penelitian ini adalah Apakah melalui metode permainan pasaran dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak Kelompok A TK Al-Munawwar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016?

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan subyek penelitian anak Kelompok A TK Al-Munawar Tulungagung. Penelitian dilaksanakan dalam tiga siklus, menggunakan instrumen berupa RKH, lembar observasi aktivitas anak dan lembar observasi aktivitas guru. Hail penelitiannya menunjukkan bahwa hasil rata-rata observasi kegiatan guru pada siklus sebesar 70%, kemudian Siklus II sebesar 73.33%, selanjutnya pada siklus III meningkat asebesar 93.33% dan hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I sebesar 68%, siklus II sebesar74.75%, kemudian meningkat pada siklus III sebesar 90.15%. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan pasaran, dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak di Kelompok A TK Al Munawwar Tulungagung. Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: 1) Tujuan pokok penggunaan permainan pasaran adalah untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman sebaya. Oleh sebab itu guru sebagai pelaksana pembelajaran harus mengutamakan proses yang mendukung terciptanya suasana pembelajaran yang menyenangkan. 2) guru masih perlu meneliti terys menerus, untuk membuktikan apakah penggunaan permainan pasaran sesuai dengan seluruh karakteristik materi dan karakteristik siswa.

KATA KUNCI : Kemampuan Bersosialisasi, Permainan Pasaran, Anak Didik Kelompok A

I. LATAR BELAKANG

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan seseorang, baik dalam keluarga, masyarakat, dan bangsa. Kemajuan suatu bangsa ditentukan oleh tingkat keberhasilan pendidikan. Keberhasilan pendidikan akan dicapai suatu bangsa apabila ada usaha untuk meningkatkan mutu pendidikan bangsa itu sendiri. Pendidikan adalah usaha sadar untuk menumbuhkembangkan potensi sumber daya manusia (SDM). Tujuan pendidikan nasional menurut pasal 1 butir 14 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyatakan bahwa: "Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut" (Sisdiknas, 2003).

Berdasarkan dengan hal tersebut di atas tampak bahwa PAUD dimulai sejak anak lahir sampai dengan usia enam tahun, sesungguhnya pendidikan sudah dapat dimulai sejak anak dalam kandungan. Sehingga, jelaslah pendidikan merupakan kebutuhan penting bagi setiap manusia, negara dan maupun pemerintah, maka pendidikan harus selalu dikembangkan kualitasnya secara sistematis oleh para pengambil kebijakan yang berwenang di Republik ini. “Sebagai penjamin terlaksananya kebutuhan pokok pendidikan bagi rakyat, negara atau pemerintahlah yang berkewajiban mewujudkan pemenuhannya sehingga bisa dinikmati oleh seluruh rakyat” (Wiyani, 2014).

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Masih kurangnya kemampuan sosial anak, terutama saat bersosialisasi dengan teman sebayanya.
2. Masih kurangnya semangat pada anak, sehingga anak mudah menjadi anak bosan dan kurang berminat untuk belajar
3. Masih kurangnya variasi bentuk permainan yang di sajikan dan pembelajaran yang dilakukan guru dalam mengembangkan kemampuan bersosial pada anak.

C. Pembatasan Masalah

Adapun pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Pengembangan kemampuan bersosialisasi pada anak
2. Metode permainan pasaran.
3. Penelitian dilakukan di Kelompok A TK Al-Munawar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.

D. Perumusan Masalah dan pemecahan Masalah

1. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu: “apakah melalui metode permainan pasaran dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak Kelompok A TK Al-Munawar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016?”

2. Pemecahan Masalah

Menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai upaya untuk pemecahan masalah yang dilakukan dengan melakukan tindakan yaitu menerapkan permainan metode permainan pasaran dalam meningkatkan kemampuan kemampuan bersosialisasi bersama teman di Kelompok A TK Al-Munawar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas tujuan penelitiannya adalah: "untuk mengetahui melalui metode permainan pasaran dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak Kelompok A TK Al-Munawar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016".

G. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan teoritis

   Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana keekfetifan metode permainan pasaran terhadap kemampuan bersosialisasi antar teman dalam proses pembelajaran, sehingga tercipta suasana yang kondusif, aktif dan menyenangkan bagi anak.

2. Kegunaan Praktis

   a. Bagi Sekolah

      1) Memberikan kontribusi pemikiran sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak didik.

      2) Memberikan bahan referensi terkait dengan meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan menggunakan metode permainan pasaran.

   b. Bagi Pendidik

      1) Hendaknya dapat memanfaatkan metode permainan pasaran dapat membantu guru dalam optimalisasi pengembangan kemampuan bersosialisasi pada anak.

      2) Hendaknya dapat dijadikan bahan acuan dalam kegiatan pembelajaran khususnya tentang metode permainan pasaran dalam mengembangkan

kemampuan bersosialisasi.

c. Bagi Anak

1) Hendaknya pelaksanaan kegiatan ini akan membantu anak dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi dengan teman.
2) Hendaknya anak akan lebih merasa senang dan bahagia dengan penerapan metode permainan pasaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

1) Hendaknya penelitian ini dapat memperluas wawasan dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak usia dini.
2) Hendaknya penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan acuan untuk penelitian lebih lanjut tentang mengembangkan kemampuan bersosialisasi melalui metode permainan pasaran.

F. Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah tindakan pembelajaran melalui metode permainan pasaran bersama teman dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak Kelompok A TK Al-Munawar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.

II. METODE

A. Metode Permainan Pasaran

Metode Permainan Pasaran

Menurut Mansur, (2007) permainan adalah "*Pertama*, permainan merupakan suatu yang menggembirakan dan menyenangkan. *Kedua*, permainan tidak mempunyai tujuan ekstrinsik, motivasi anak subyektif dan tidak mempunyai tujuan praktis. *Ketiga*, permainan merupakan hal yang spontan dan suka rela, dipilih secara bebas oleh pemain.

Keempat, permainan mencakup keterlibatan aktif dari permainan".

III. HASIL DAN KESIMPULAN

A. Hasil

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas anak yaitu 68%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan.

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas guru yaitu 70%. Hal ini menunjukkan aktivitas guru belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75%, sehingga diperlukan tindakan.

Taraf keberhasilan observasi aktivitas guru pada siklus I cukup. Pada siklus ini belum selesai karena diharapkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 90%.

taraf keberhasilan observasi aktivitas pada siklus I cukup. Pada siklus ini belum sesuai karena yang diharapkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 90%.

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas anak yaitu 74.75%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75% dari anak keseluruhan, sehingga diperlukan tindakan.

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas guru yaitu 73.33%. Hal ini menunjukkan aktivitas guru belum memenuhi harapan peneliti yaitu 75%, sehingga diperlukan tindakan.

Taraf keberhasilan observasi aktivitas guru pada siklus II 83% dan dinilai sangat baik. Namun belum mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Taraf keberhasilan observasi aktivitas anak pada siklus II 74.75 % dan dinilai baik, sehingga telah mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas anak yaitu 90.15%. Hal ini menunjukkan aktivitas belajar anak sudah memenuhi harapan peneliti yaitu 75%, sehingga tidak diperlukan tindakan.

Dari hasil observasi pada siklus I ini bisa dilihat bahwa rata-rata aktivitas guru yaitu 93.33%. Hal ini menunjukkan aktivitas guru sudahmemenuhi harapan peneliti yaitu 75%, sehingga tidak diperlukan tindakan.

Taraf keberhasilan observasi aktivitas guru pada siklus III 93.33% dan dinilai sangat baik. Ternyata hasil aktivitas guru sudah mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Taraf keberhasilan observasi aktivitas anak pada siklus III 90.15 % dan dinilai sangat baik, telah mencapai taraf keberhasilan yang diinginkan peneliti yaitu mencapai taraf keberhasilan 75%.

Hasil observasi hasil rata-rata observasi terhadap kegiatan guru pada siklus I sebesar 70, kemudian Siklus II sebesar 73.33%, selanjutnya pada siklus III meningkat sebesar 93.33 dan untuk hasil rata-rata observasi terhadap anak pada siklus I sebesar 68%, siklus II sebesar 74.75%, kemudian meningkat pada Siklus III sebesar 90.15%. Jadi penerapan pembelajaran dengan menggunakan permainan pasaran, dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak di Kelompok A TK Al Munawwar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.

B. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran melalui metode permainan pasaran bersama teman dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi pada anak Kelompok A TK Al-Munawwar Tulungagung Tahun Pelajaran 2015-2016.

C. DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.*Jakarta: Bumi Aksara

Amiruddin. M. Ali 2003 *Permainan Mainan Media Multitalenta Bagi Anak*, http://www.kompasiana.com/maliamiruddin/permainan-pasaran-media-multitalenta-bagi-anak_552c82c26ea834ad568b4593, diakses tanggal 12 Pebruari 2016

Asrori, M. 2007. *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima

Danim, Sudarwan. 2010. *Profesionalisasi dan Etika Profesi Guru*. Bandung: Alfabeta

Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 1980. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka

Depdiknas. 2007. *Pedoman Pengembangan Bidang Seni di Taman Kanak- kanak.* Jakarta. Depdiknas.

Hurlock, Elizabeth B. 1995. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga

Ihromi. 1999. Bunga Rampai Sosiologi Keluarga. Jakarta: Obor

Mansur. 2007. *Pendidikan Anak Usia Dini dalam Islam*. Yogyakarta: Pustaka. Pelajar.

Mariani, Devi Ari. 2008. Bermain dan Kreativitas Pada Anak Usia Dini. Dalam https://deviari**mariani**.wordpress.com. Diakses *27 Januari 2016*

Masitoh, dkk, 2007. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta. Universitas Terbuka

Melati, Risang. 2012. *Kiat Sukses Menjadi guru PAUD,* Yogyakarta: Araska

Moeslichatoen R.. *2004*. Metode Pengajaran di Taman kanak-Kanak,. Jakarta: PT Rineka Cipta

Moleong, Lexy J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif,* Bandung: Remaja Rosdakarya

Naim, Ngainun, 2008. *Menjadi Guru Inspiratif*, Yogyakarta: *Pustaka* Pelajar

Paul B. Horton dan Chester L. *Hunt*. *1999*. *Sosiologi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama

Patmonodewo, Soemiarti. 2000. *Pendidikan Anak Prasekolah,* (Jakarta: PT Rineka Cipta

Purwanto, Ngalim. 2009. *Psikologi Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati, 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak,* Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Safitri, Diyan Tunggal. 2011. *Meode Pembelajaran Snowball Throwing untuk Meningkatkan Hasil Belajar. (online)http://web.sdikotablitar.sch.id*, Diakses 27 Januari 2016

Suyanto, Slamet. 2005. *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Prenada Media

Sugianto, Mayke. *1995*. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Depdikbud

Suparman. 2010. *Gaya Mengajar yang Menyenangkan Siswa.* Yogyakarta: Pinus Book Publisher.

Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak usia Dini : Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.* Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2012.

Syaodih, Sukmadinata, Nana. 2005. *Landasan Psikologi Proses Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya

Tanzeh, Ahmad. 2004. *Metode Penelitian Praktis*. Jakarta : Bina Ilmu

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya. 2007. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Wiyani, Novan Ardy. 2014. *Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media