



Peningkatan Sosial Emosional Melalui Kegiatan Bermain Peran Dengan Menggunakan Boneka Tangan Anak Kelompok B

Nurfani^{1*}, M.A Muazar Habibi¹, Nurhasanah¹, Ika Rachmayani¹

¹ Program Studi PGPAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Indonesia.

DOI: [10.29303/jcar.v5i1.2815](https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2815)

Received: 20 November, 2022

Revised: 28 Desember, 2022

Accepted: 09 Januari, 2023

Abstract: This study aims to determine social emotional enhancement through role playing activities using hand puppets in group B TK Tunas Bangsa Mataram children. This type of research is a classroom action research method. The subjects studied in this study were 10 group B children and 1 teacher. Data collection techniques in the form of observation and documentation. The data analysis technique used in this research is descriptive qualitative. The results of this study are role-playing activities using hand puppets with the stages of implementation consisting of playing environment steps, namely preparing learning media, preparing story scripts, organizing classes for learning activities; steps before playing, namely conveying themes/sub-themes, asking questions related to themes, introducing hand puppets to children, and making play agreements; the basis for playing is telling stories with hand puppets, asking questions about the contents of the story, directing children to repeat the story; the steps after playing are concluding the contents of the story, tidying up the hand puppets that have been used, asking feelings during the activity. This is through the pre-cycle stage of role-playing activities to improve children's social-emotional scores of 329 with a percentage achievement of 41.1% with the starting to develop (MB) category, in the first cycle stage of role-playing activities to improve children's social-emotional scores of 1,056 with an achievement percentage of 66 % in the category of developing according to expectations (BSH) and stage II cycle of role playing activities to improve children's social emotional score of 1,432 with an achievement percentage of 89.5% in the very well developed category (BSB). Thus it can be concluded that there is an increase in social-emotional through role-playing activities using hand puppets for group B children at Tunas Bangsa Mataram Kindergarten.

Keywords: Social Emotional Enhancement, Role Playing, Hand Puppets.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran menggunakan boneka tangan pada anak kelompok B TK Tunas Bangsa Mataram. Jenis penelitian ini adalah metode penelitian tindak kelas. Subyek yang diteliti dalam penelitian ini yakni 10 orang anak kelompok B dan 1 orang guru. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan dengan tahapan pelaksanaan yang terdiri dari pijakan lingkungan main yaitu menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan naskah cerita, menata kelas untuk kegiatan pembelajaran; pijakan ssebelum main yaitu menyampaikan tema/sub tema, tanya jawab terkait tema, mengenalkan boneka tangan pada anak, dan membuat kesepakatan main; pijakan selama main yaitu bercerita dengan boneka tangan, Tanya jawab terkait isi cerita, mengarahkan anak untuk mengulang cerita; pijakan setelah main yaitu menyimpulkan isi cerita, merapikan

Email: fannytrisnawati03@gmail.com

boneka tangan yang telah digunakan, menanyakan perasaan selama kegiatan. Hal ini melalui tahap prasiklus kegiatan bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional anak memperoleh skor 329 dengan capaian persentase 41,1% dengan kategori mulai berkembang (MB), pada tahap siklus I kegiatan bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional anak memperoleh skor 1.056 dengan capaian persentase 66% dengan kategori berkembang sesuai harapan (BSH) dan tahap siklus II kegiatan bermain peran untuk meningkatkan sosial emosional anak memperoleh skor 1.432 dengan capaian persentase 89,5% dengan kategori berkembang sangat baik (BSB). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan anak kelompok B di Tk Tunas Bangsa Mataram.

Kata kunci: Peningkatan Sosial Emosional, Bermain Peran, Boneka Tangan

PENDAHULUAN

Mansur (2005) mengatakan anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya. Perkembangan anak usia dini adalah masa- masa kritis yang menjadi fondasi bagi anak untuk menjalani kehidupan di masa yang akan datang dan pada masa ini sebagian potensi kecerdasan manusia berkembang dengan pesat (Aeni, et al., 2023). Perkembangan anak pada masa- masa tersebut memberikan dampak terhadap kemampuan intelektual, karakter personal dan kemampuannya bersosialisasi dengan lingkungan (Aeni, et al., 2023). Kesalahan penanganan pada masa perkembangan anak usia dini akan menghambat perkembangan anak yang seharusnya optimal dari segi fisik maupun psikologi karena itu dalam mendidik anak usia dini harus berhati- hati dan sesuai dengan tahapan- tahapan perkembangan anak (Suyanto, 2005; Yani, et al., 2022).

Perkembangan sosial emosional anak merupakan perkembangan tingkah laku pada anak untuk dapat menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan masyarakat (Nurmalitasari, 2015). Nurjannah (2017) perkembangan sosial emosional anak usia dini merupakan proses belajar pada diri anak tentang berinteraksi dengan orang disekitarnya yang sesuai dengan aturan sosial dan anak lebih mampu dalam mengendalikan perasaannya yang sesuai dengan kemampuannya dalam mengidentifikasi dan mengungkapkan perasaannya yang diperoleh secara bertahap dan melalui proses penguatan dan modeling. Perkembangan sosial emosional yaitu perilaku perkembangan anak sehari- hari dapat dihubungkan dengan kebiasaannya, yang terdiri dari kesatuan sifat bawaan, semenjak dalam kandungan (Aisyah, et al, 2008).

Ahmadi dkk (2005) bermain adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut, permainan cukup penting bagi perkembangan jiwa anak. Yamin (2007) menjelaskan bahwa metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua anak atau lebih tentang suatu topik atau situasi. Metode bermain peran adalah "cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran misalnya bermain jual beli sayur, bermain menolong anak yang sedang terjatuh, bermain bagaimana menyayangi keluarga, dan lain-lain". Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang mereka pilih (Tedjasaputra, 2011).

Media boneka tangan adalah boneka dijadikan sebagai media atau alat bantu yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran, yang ukurannya lebih besar dari boneka jari dan bisa di masukan ke tangan (Gunarti, 2010). Boneka tangan adalah sebuah boneka yang berbahan dasar kain, biasanya berbentuk seperti manusia atau hewan yang memiliki wajah, tangan, serta bada yang dapat dimainkan dengan tangan dan digerakan oleh jari-jari tangan (Tadrikotun, 2015). Madyawati (2016) Adapun keuntungan dalam menggunakan boneka tangan yaitu dapat membantu mengembangkan emosional anak, dapat mengekspresikan emosi, dan kekhawatirannya.

Berdasarkan pengamatan awal di TK Tunas Bangsa Mataram terhadap kelompok B pada proses pembelajaran ditemukan adanya permasalahan kurangnya peningkatan kemampuan sosial emosional anak dengan rata-rata 41,1%. Hal ini dapat dilihat dari kondisi bahwa anak tidak terbiasa berperilaku sopan, anak tidak terbiasa bersikap ramah, tidak disiplin,

tidak memiliki rasa percaya diri dan bertanggung jawab, tidak memiliki kepedulian terhadap sesama. Bergaul/bersosialisasi dengan teman, selain itu ada anak tidak mau berbagi dengan teman, dan juga anak tampak individual, ketika anak membawa bekal makanan yang cukup kemudian ia melihat temannya ada yang tidak membawa bekal makanan tapi ia tidak mau membagi makanan yang dimilikinya dengan teman yang tidak membawa bekal makanan. Dalam pembelajaran di kelas anak tampak susah berinteraksi dengan guru, serta anak kurang dapat bekerja sama dengan temannya saat mengerjakan tugas bersama. Fenomena yang sering muncul di lapangan juga menunjukkan bahwa banyak anak dalam perkembangan emosinya belum stabil untuk menyesuaikan diri antara pribadi dan sosial karena mereka juga belajar bagaimana cara mengendalikan emosi seperti perasaan takut, marah, cemburu atau bahkan sedih terhadap sesuatu yang menimpa dirinya. Setiap macam emosi mempengaruhi cara penyesuaian pribadi dan sosial yang dilakukan anak.

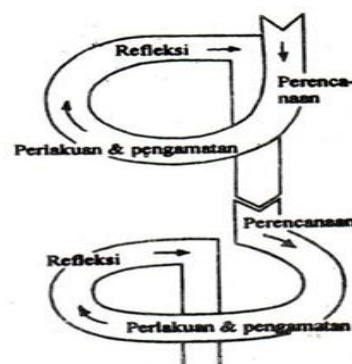
Pada usia dini anak cenderung mengekspresikan emosi sebagai upaya mencari rasa aman, baik ditampilkan melalui tangisan atau melalui amarah (Fahrudin, et al., 2022). Keduanya merupakan cara anak untuk mencari perhatian orang lain di sekitarnya (sosialisasi). Hal tersebut sebetulnya wajar, tetapi jika tidak segera diantisipasi sejak dini (prasekolah) maka dikhawatirkan akan terbawa oleh anak hingga dewasa dan mengganggu kepribadiannya. Kebanyakan masalah yang sering muncul pada anak usia dini berawal dari gejala emosi dan perkembangan sosialnya karena pembinaan kedua dimensi tersebut masih minim (Maria & Amalia, 2016).

Rendahnya kemampuan sosial emosional pada anak tersebut disebabkan karena penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik bagi anak, sehingga nilai-nilai yang akan disampaikan tidak mengena pada anak (Yulianti & Rachman, 2022). Disamping hal tersebut, keadaan kelas yang tidak kondusif dan suasana belajar yang tidak menyenangkan karena penggunaan metode yang di gunakan guru tidak tepat (Yustiqvar, et al., 2019). Untuk mengatasi masalah tersebut, peneliti berupaya untuk memberikan solusi melalui metode yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak yaitu metode bermain peran dengan menggunakan boneka

tangan. Permainan ini diharapkan dapat meningkatkan sosial- emosional pada anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Mataram. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Titi Kadarsih (2017) yang berjudul "Penggunaan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak 4-5 tahun di Paud Rinjani PLN Bendege Mataram". perbedaan pada penelitian ini yaitu tempat untuk melakukan penelitian berbeda, cara penerapan media yang berbeda, dan kisi-kisi instrument yang di observasi juga berbeda. Sedangkan persamaan dengan penelitian ini sama-sama membahas tentang media boneka tangan yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak.

METODE

Penelitian tindakan kelas (PTK) sering dikenal istilah *Classroom Action Reserch* adalah penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya (Arikunto, 2015). Dalam penelitian ini masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu (1) tahap rencana, (2) tahap tindakan, (3) tahap pengamatan, (4) tahap refleksi. Dan penelitian ini bersifat kolaboratif yang artinya peneliti berkolaborasi dengan guru kelas dalam setiap tahapan penelitian, ditampilkan pada Gambar 1 berikut:



Gambar 1. Prosedur Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah anak kelompok B di Tk Tunas Bangsa Mataram yang berjumlah 10 anak yang terdiri dari 4 anak perempuan dan 6 anak laki-laki. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 september sampai 1 oktober 2022. Metode pengumpulan data menggunakan metode observasi dan dokumentasi. Dalam melakukan observasi peneliti harus mengacu pada pedoman observasi yang terdapat

dalam instrumen pelaksanaan media boneka tangan dan instrumen peningkatan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan. Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi penerapan media boneka tangan dan lembar observasi sosial emosional anak. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan perhitungan kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan prasiklus, siklus I dan siklus II. Berikut data hasil penelitian pada setiap siklus:

Prasiklus

Pelaksanaan pra siklus dilaksanakan pada tanggal 26 september 2022, pra siklus dilakukan dengan teknik pengumpulan data berupa observasi proses pembelajaran ditemukan bahwa 10 anak kelompok B memiliki sosial emosional dengan rata-rata keseluruhan hanya mencapai 41,1% yang dikategorikan masih sangat rendah. Hal ini terlihat saat proses pembelajaran guru membawakan cerita tanpa media dan pada saat kegiatan tersebut berlangsung sebagian besar anak asik mengobrol dengan temannya yang lain dan tidak memperhatikan guru. Pada saat anak diminta untuk menceritakan kembali isi cerita, anak belum bisa menjabarkan isi cerita, anak bercerita hanya sebatas yang ditanyakan oleh guru atau bercerita berdasarkan pertanyaan guru. Anak hanya mengucapkan kata/frase saja bukan berupa kalimat, dan saat recalling anak juga tidak dapat menceritakan apasaja yang dilakukannya, sebagian besar anak hanya diam dan tidak dapat menjawab pertanyaan guru.

Berdasarkan hasil pengamatan pra siklus menunjukkan bahwa sosial emosional 10 anak kelompok B di Tk Tunas Bangsa Mataram mendapatkan jumlah persentase dibawah 50%. Hasil persentase yang didapatkan rata-rata keseluruhan sosial emosional anak mencapai 41,1% dan belum mencapai skor keberhasilan yaitu dengan nilai 80% dari keseluruhan. Maka untuk mencapai skor keberhasilan tersebut peneliti dan guru perlu melakukan kolaborasi dengan guru kelas untuk memperbaiki pembelajaran untuk meningkatkan sosial emosional anak dengan menerapkan media boneka tangan.

Siklus I

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertaman

dilaksanakan pada tanggal 27 september 2022 dan pertemuan kedua pada tanggal 28 september 2022 dengan tema "Binatang" dan Sub Tema "Binatang darat (Berkaki 4)" dilaksanakan dari pukul 08.30-11.00 WITA yang dilaksanakan dengan 4 tahapan yaitu:

Perencanaan

- 1). Perangkat Penelitian
 - a. Lembar observasi penggunaan media boneka tangan.
 - b. Lembar observasi peningkatan sosial emosional
 - c. Alat dokumentasi yaitu kamera.
- Perangkat pembelajaran yaitu, RPPH, naskah cerita, dan media boneka tangan.

Pelaksanaan

- 1) Pertemuan Pertama
 - a. Pijakan lingkungan main yaitu guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan media pembelajaran untuk kegiatan bercerita dan menata kelas untuk kegiatan pembelajaran.
 - b. Pijakan sebelum main yaitu guru mengajak anak duduk melingkar kemudian menyanyi, guru mrngajak anak berdo'a, menyampaikan tema dan subtema, melakukan tanya jawab terkait tema, mengenalkan boneka yang kepada anak, dan guru membuat kesepakatan main.
 - c. Pijakan Selama Main yaitu guru mulai bercerita dengan boneka tangan, guru mrngajukan pertanyaan kepada anak terkait cerita, kemudian mengarahkan anak untuk maju kedepan untuk bercerita, guru menyimpulkan isi cerita bersama anak.
 - d. Pijakan setelah main yaitu guru mengarahkan anak untuk mengelompokkan APE yang telah disediakan, guru mengajak anak bernayni, kemudian menutup pembelajaran dengan berdo'a sesuai agama masing-masing.
- 2) Pertemuan Kedua
 - a. Pijakan lingkungan main yaitu Guru menyiapkan Rencana kegiatan harian (RPPH), menyiapkan media boneka tangan untuk kegiatan bercerita, dan menata kelas untuk kegiatan pembelajaran.
 - b. Pijakan sebelum main yaitu mengatur posisi berbaris, berdo'a, tanya kabar, melakukan absensi dengan cara bernayni "Siapa Aku", kemudian salam, menyampaikan tema hari ini,

guru melakukan tanya jawab, kemudian menjelaskan langkah-langkah permainan.

- c. Pijakan selama main yaitu guru bercerita, guru melakukan tanya jawab dengan anak terkait isi cerita, guru mengarahkan anak untuk maju kedepan untuk cerita, anak menunggu giliran buat baju kedepan.
- d. Pijakan setelah main yaitu guru mengarahkan anak untuk merapikan boneka yang telah digunakan, mengajak anak duduk melingkar kemudian menyimpulkan isi cerita, recalling meminta anak untuk mengungkapkan kegiatan yang telah dilakukan, kemudian guru mengajak anak bernyanyi "Marilah Pulang" dan berdoa'a pulang.

Pengamatan

Peneliti mengamati proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dengan menerapkan media boneka tangan dengan mengisi instrumen penggunaan media boneka tangan dan instrumen peningkatan sosial emosional.

- a. Data hasil penerapan kegiatan media boneka tangan pada siklus I pertemuan pertama mendapatkan skor 20 dengan jumlah persentase 45,5% dikategorikan cukup terlaksana, dan pada pertemuan kedua mendapatkan skor 27 dengan jumlah persentase 61,3% dikategorikan terlaksana dengan baik sehingga dapat disimpulkan rata-rata penggunaan media boneka tangan pada siklus I mencapai jumlah persentase 53,4% dapat dikategorikan terlaksana dengan baik tetapi belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%. Untuk mendapatkan skor capaian indikator tersebut maka kegiatan penggunaan media boneka tangan harus terlaksana dengan sangat baik.
- b. Data hasil peningkatan sosial emosional anak pada siklus I pertemuan pertama memperoleh skor 484 dengan jumlah persentase 60,5% dikategorikan berkembang sesuai harapan, dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 572 dengan jumlah persentase 71,5% dikategorikan berkembang sesuai harapan sehingga rata-rata capaian keseluruhan sosial emosional anak pada siklus I mencapai jumlah persentase 66% dapat dikategorikan berkembang sesuai harapan dan belum mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% sehingga peneliti perlu melakukan tindakan siklus kedua.

Refleksi

Adapun indikator yang belum terlaksana oleh guru pada kegiatan siklus I diantaranya:

- 1) Guru menyiapkan boneka tangan sesuai dengan karakter yang diperlukan.
- 2) Guru menggunakan boneka tangan, kemudian menjelaskan cara menggunakan boneka tangan dan contoh cara menggerakannya sambil berbicara.
- 3) Guru bercerita dengan menggunakan boneka tangan.

Adapun indikator sosial emosional anak yang belum berkembang dan diperlukan diterapkan lagi pada siklus selanjutnya antara lain:

- 1) Anak mampu berbagi makanan dengan temannya.
- 2) Anak dapat melakukan kerja sama dengan kelompok pada saat melakukan kegiatan bermain.
- 3) Anak dapat membantu teman yang kesulitan pada saat melakukan permainan.
- 4) Anak dapat melakukan kekompakan yang membuat permainan menjadi berhasil.

Dari analisis dapat disimpulkan bahwa penelitian pada siklus I masih banyak kekurangan yang menyebabkan sosial emosional anak belum sepenuhnya berkembang sangat baik dan perlu mencapai skor persentase 80%. Oleh karena itu peneliti akan melanjutkan pada siklus II untuk lebih meningkatkan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan. Adapun solusi yang diperlukan pada pelaksanaan siklus II yaitu:

- 1) Sebelum pelaksanaan pembelajaran sebaiknya guru menyiapkan boneka tangan sesuai dengan karakter yang diperlukan.
- 2) Guru sebaiknya menjelaskan dan mengenalkan pada anak cara menggunakan boneka tangan supaya anak mengetahui dan menguasai media yang akan digunakan sehingga anak tidak mengalami kesulitan saat bercerita.
- 3) Pada siklus I seharusnya guru yang memandu kegiatan pembelajaran menggunakan boneka tangan agar anak mau mendengarkan cerita.

Siklus II

Pelaksanaan siklus I dilaksanakan sebanyak 2 kali pertemuan yaitu pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 29 september 2022 dan

pertemuan kedua pada tanggal 30 september 2022 dengan tema "Binatang" dan Sub Tema "Binatang darat (Berkaki 2)" dilaksanakan dari pukul 08.30-11.00 WITA yang dilaksanakan dengan 4 tahapan yaitu:

Perencanaan

- 1) Perangkat penelitian yaitu, lembar observasi penggunaan media boneka tangan dan lembar observasi peningkatan sosial emosional serta alat dokumentasi berupa kamera.
- 2) Perangkat pembelajaran yaitu, RPPH, naskah bermain peran, boneka tangan dan coklat sebagai reward untuk anak.

Pelaksanaan

- 1) Pertemuan Pertama
 - a. Pijakan lingkungan main yaitu Guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran harian (RPPH), menyiapkan media pembelajaran untuk kegiatan bercerita dan menata kelas untuk kegiatan pembelajaran.
 - b. Pijakan selama main yaitu guru mengajak anak duduk melingkar dengan bernyanyi "Lima Bebek Kecil", berdoa, salam, menyampaikan tema dan subtema, tanya jawab seputar tema, kemudian mengenalkan tokoh boneka tangan pada anak.
 - c. Pijakan setelah main yaitu guru bercerita menggunakan boneka tangan dengan panggung cerita, melakukan tanya jawab terikat isi cerita, guru mengarahkan anak untuk bercerita kedepan.
 - d. Pijakan setelah main yaitu guru mengarahkan anak untuk merapikan media yang telah digunakan, guru menyimpulkan cerita bersama anak, guru menanyakan perasaan anak selama pembelajaran berlangsung, dan guru mengarahkan anak untuk mengurutkan 5 seri/lebih berdasarkan warna dan bentuk di majalah Tk.
- 2) Pertemuan Kedua
 - a. Pijakan lingkungan main yaitu guru menyiapkan Rencana kegiatan harian (RPPH), menyiapkan media boneka tangan untuk kegiatan bercerita, menyiapkan panggung boneka, dan menyiapkan coklat sebagai hadiah dan menata kelas untuk pelaksanaan pembelajaran.

- b. Pijakan sebelum main yaitu mengatur posisi berbaris, salam berdoa, menanyakan kabar dan bernyanyi "Pohon Tertiu Angin", menjelaskan tema dan subtema, menjelaskan aturan main.
- c. Pijakan selama main yaitu guru bercerita dengan boneka tangan menggunakan panggung boneka, tanya jawab terkait isi cerita, dan mengarahkan anak untuk bercerita kedepan.
- d. Pijakan setelah main yaitu guru mengarahkan anak untuk merapikan boneka tangan yang telah digunakan, guru dan anak menyimpulkan isi cerita, dan kegiatan akhir yaitu guru mengajak anak menyanyi "Marilah Pulang" berdoa sebelum pulang.

Pengamatan

Hasil pengamatan pelaksanaan siklus II pada pelaksanaan media boneka tangan yang dilakukan oleh guru lebih maksimal dengan memperhatikan refleksi pada siklus I. Berikut data hasil observasi penggunaan media boneka tangan dan peningkatan sosial emosional.

- 1) Data hasil pelaksanaan kegiatan media boneka tangan pada siklus II terlaksana sangat baik, hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama memperoleh skor 31 dengan jumlah persentase 72,7% dapat dikategorikan terlaksana dengan baik, dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 41 dengan jumlah persentase 93,1% dapat dikategorikan terlaksana sangat baik sehingga rata-rata keseluruhan pelaksanaan kegiatan media boneka tangan mencapai jumlah persentase 82,9% dan dikategorikan terlaksana dengan baik karena sudah mencapai indikator keberhasilan dan penelitian diberhentikan pada siklus II.
- 2) Data hasil peningkatan sosial emosional anak pada pertemuan pertama memperoleh skor 660 dengan jumlah persentase 82,5% dapat dikategorikan berkembang sangat baik, dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 772 dengan jumlah persentase 96,5% dikategorikan berkembang sangat baik sehingga rata-rata capaian keseluruhan peningkatan sosial emosional anak pada siklus II mencapai jumlah persentase 89,5% dan dikategorikan berkembang sangat baik artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80%

sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

Refleksi

Pada siklus II semua indikator yang belum terlaksana pada tahap siklus I sudah terlaksana sangat baik yaitu sebelum melaksanakan kegiatan main guru menjelaskan terlebih dahulu cara menggunakan media boneka tangan, dan membuat suasana kelas tetap kondusif. Pelaksanaan belajar sambil bermain singkat dapat membangkitkan semangat dan mampu membuat anak fokus pada kegiatan pembelajaran yang telah terapkan, mengingat aturan kegiatan, dan menyediakan panggung cerita supaya anak akan lebih tertarik mendengarkan cerita, dan membuka wawasan anak dengan bertanya jawab. Sementara indikator sosial emosional anak pada siklus II sudah mengalami peningkatan, dimana semua indikator telah mencapai kriteria 80%.

Dari hasil pelaksanaan siklus II menunjukkan bahwa proses pembelajaran guru dengan bercerita menggunakan boneka tangan dapat berpengaruh terhadap peningkatan sosial emosional anak kelompok B di Tk Tunas Bangsa Mataram. Hal ini dapat dilihat dari nilai keseluruhan persentase peningkatan sosial emosional anak memperoleh jumlah 89,5% dan dapat disimpulkan bahwa peningkatan sosial emosional anak kelompok B mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Penelitian tindakan kelas dilakukan melalui 2 tahap siklus bertujuan untuk mengetahui apakah sosial emosional anak ada peningkatan melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan pada anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Mataram.

Hasil pengamatan yang didapatkan pada pengamatan prasiklus peningkatan sosial emosional anak mencapai rata-rata persentase 41,1% dari 10 anak maka untuk meningkatkan sosial emosional anak dilakukan kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan selama dua siklus.

Pada tahap siklus I penerapan media boneka tangan masih ada yang belum terlaksana diantaranya: 1) Guru menyiapkan boneka tangan sesuai dengan karakter yang diperlukan. 2) Guru menggunakan boneka tangan, kemudian menjelaskan cara menggunakan boneka tangan dan contoh cara

menggerakannya sambil berbicara. 3) Guru bercerita dengan menggunakan boneka tangan, pada

pertemuan pertama mendapatkan skor dengan 20 jumlah persentase 45,5% dikategorikan cukup terlaksana, dan pada pertemuan kedua mendapatkan skor 27 dengan jumlah persentase 61,3% dikategorikan terlaksana dengan baik sehingga dapat disimpulkan rata-rata penggunaan media boneka tangan pada siklus I mencapai jumlah persentase 53,4% dapat dikategorikan terlaksana dengan baik.

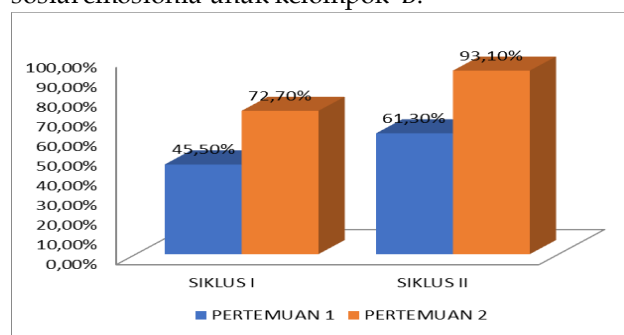
Hasil peningkatan sosial emosional anak pada siklus I pertemuan pertama memperoleh skor 484 dengan jumlah persentase 60,5% dikategorikan berkembang sesuai harapan, dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 572 dengan jumlah persentase 71,5% dikategorikan berkembang sesuai harapan sehingga rata-rata capaian keseluruhan sosial emosional anak pada siklus I mencapai jumlah persentase 66% dapat dikategorikan berkembang sesuai harapan.

Pelaksanaan kegiatan media boneka tangan pada siklus II terlaksana sangat baik, hal ini dapat dilihat pada pertemuan pertama memperoleh skor 31 dengan jumlah persentase 72,7% dapat dikategorikan terlaksana dengan baik, dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 41 dengan jumlah persentase 93,1% dapat dikategorikan terlaksana sangat baik sehingga rata-rata keseluruhan pelaksanaan kegiatan media boneka tangan mencapai jumlah persentase 82,9% dan dikategorikan terlaksana dengan baik karena sudah mencapai indikator keberhasilan. Sedangkan untuk peningkatan sosial emosional anak pada pertemuan pertama memperoleh skor 660 dengan jumlah persentase 82,5% dapat dikategorikan berkembang sangat baik, dan pada pertemuan kedua memperoleh skor 772 dengan jumlah persentase 96,5% dikategorikan berkembang sangat baik sehingga rata-rata capaian keseluruhan peningkatan sosial emosional anak pada siklus II mencapai jumlah persentase 89,5% dan dikategorikan berkembang sangat baik artinya sudah mencapai indikator keberhasilan yaitu 80% sehingga penelitian dihentikan pada siklus II.

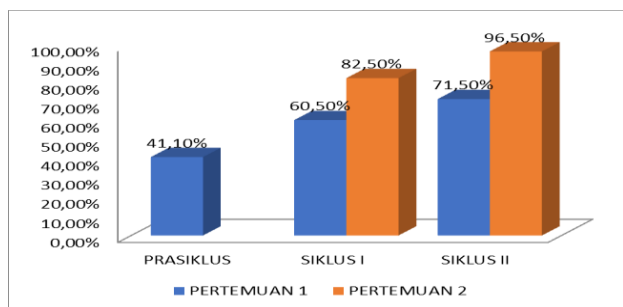
Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa penerapan kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Mataram. Dengan adanya media boneka tangan anak akan menjadi lebih tertarik dalam berbicara dan berekspresi. Hal ini sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2011), bermain khayal atau bermain

peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, dan diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memamerkan yang ia pilih. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat dari Roestiyah (2008), sosiodrama ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ucapan gerak wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan sosiodrama mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru, belajar watak orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain.

Berikut grafik hasil pengamatan pelaksanaan media boneka tangan dan peningkatan sosial emosional anak kelompok B:



Gambar 1. Grafik Rekapitulasi Hasil Pengamatan Penerapan Kegiatan Media Boneka Tangan.



Gambar 2. Grafik Rekapitulasi Hasil Pengamatan Peningkatan Sosial Emosional Anak.

Dari hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa penerapan kegiatan bermain peran menggunakan media boneka tangan dapat meningkatkan sosial emosional anak kelompok B di TK Tunas Bangsa Mataram. Dengan adanya media boneka tangan anak akan menjadi lebih tertarik dalam berbicara dan berekspresi. Hal ini sesuai dengan pendapat Tedjasaputra (2011), bermain khayal atau bermain

peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, dan diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi, dan anak memamerkan yang ia pilih. Hasil penelitian tersebut sesuai dengan pendapat dari Roestiyah (2008), sosiodrama ialah siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ucapan gerak wajah seseorang dalam hubungan sosial antar manusia. Dengan sosiodrama mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru, belajar watak orang lain, cara mendekati dan berhubungan dengan orang lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai peningkatan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran dengan menggunakan boneka tangan pada anak kelompok B di Tk Tunas Bangsa Mataram, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Penggunaan media boneka tangan yang dilaksanakan oleh guru pada siklus I pertemuan pertama dan pertemuan kedua dengan keseluruhan skor 47 dan mencapai jumlah keseluruhan persentase 53,4%. Sedangkan pada siklus II pada pertemuan pertama dan kedua dengan skor keseluruhan 72 dan mencapai jumlah keseluruhan persentase 82,9%.
- 2) Peningkatan sosial emosional anak kelompok B yang dimana pada siklus I pertemuan pertama dan kedua memperoleh keseluruhan skor 1.056 dan mencapai jumlah keseluruhan persentase 66%. Sedangkan pada siklus II pada pertemuan pertama dan kedua memperoleh keseluruhan skor 1.432 dan mencapai jumlah keseluruhan persentase 89,5%.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. (2005). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung:CV. Pustaka Setia
- Aeni, I. F., Astini, B. N., & Rachmayani, I. (2023). Implementasi PAUD Holistik Integratif pada TK di Kabupaten Lombok Utara Tahun 2022. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1), 1-11.
- Aisyah, S., Amini, M., Chandrawati, T., & Novita, D. (2008). *Perkembangan dan konsep dasar pengembangan anak usia dini*. Jakarta: universitas terbuka.

- Arikunto. (2015). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fahrudin, F., Rachmayani, I., Astini, B. N., & Safitri, N. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Kartu Bergambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Anak. *Journal of Classroom Action Research*, 4(1), 49-53.
- Gunarti, dkk. 2010. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Jakarta. Universitas Terbuka.
- Madyawati. (2016). *Strategi Pengembangan Bahasa Pada Anak*. Jakarta: Prenada Group.
- Mansur. 2005. *Pendidikan Anak usia Dini Dalam Islam*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Maria I, dan Amalia E. R. 2016. *Perkembangan Aspek Sosial Emosional Dan Kegiatan Pembelajaran Yang Sesuai Untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Artikel
- Martinis Yamin, 2007. *Kiat Membelajarkan Siswa*. Jakarta. Gaung Persada Press dan Center For Learning Innovation (CLI).
- Mayke S. Tedjasaputra. 2011. *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Nurjannah, S. (2017). *Pola Asuh Orang Tua Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Di Desa Adi Karya Mulya Kecamatan Panca Jaya Kabupaten Mesuji Tahun 2017*. (Doctoral Dissertation, IAIN Metro).
- Nurmalitasari. F. (2015). Perkembangan Sosial Emosi Pada Anak Usia Prasekolah. *Buletin Psikologi*, 23 (2,103-111).
- Rahmatiana, F., Astawa, I. M. S., Fahrudin., & Rachmayani, I. (2022). Identifikasi Media Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A Di TK Al-Hamid y Tahun 2022. *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Roestiyah. 2008. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slamet Suyanto. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Hikayat Publising.
- Tadrikotun, M. (2015). *Bercerita Untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Dirjen Dikti
- Titi Kadarsih. 2016. *Penggunaan Boneka Tangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Indonesia Anak Usia 4-5 Tahun Di Paud Rinjani Pln Bendege Mataram*.
- Yani, E. I., Karma, I. N., Oktavianti, I., & Witono, A. H. (2022). Identifikasi Keterampilan Sosial Siswa Pada Program Semua Anak Cerdas (SAC). *Journal of Classroom Action Research*, 4(4).
- Yulianti, E., & Rachman, A. (2022). MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL HURUF PADA ANAK KELOMPOK B MENGGUNAKAN MODEL TALKING STCIK DENGAN MEDIA FLASH CARD. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*, 2(3), 1-9.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140.