

Jurnal Teropong Pendidikan

Program Studi Magister Teknologi Pendidikan Universitas Pelita Harapan

<http://doi.org/10.19166/jtp.v1i1.3127>

Penerapan Metode Bermain Aktif untuk Meningkatkan Perilaku Iman dan Sosial Anak Usia Kelas Balita di Sekolah Minggu Gereja Bethel Indonesia Tanah Abang

Michaella Prawatya

michaella.prawatya@gmail.com

Sekolah Global Sevilla Puri Indah, Indonesia

INFO ARTIKEL

DOI: 10.19166/jtp.v1i1.3127

Riwayat artikel:

Diterima:

20 Desember 2020

Disetujui:

28 Desember 2020

Tersedia online:

1 Januari 2021

Kata Kunci:

*Play-method, learning,
Sunday school, faith
behavior, social behavior*

ABSTRACT

The Nursery Sunday School of GBI Tanah Abang was accustomed to share God's words by storytelling method. Nevertheless, the method raised issues, where the children easily got bored and their faith as well as social behavior were not improved. Based on those issues, the teacher was eager to look for improvement by carrying out classroom action research through active play method. This study aimed at: (1) describing the implementation of active playing method, (2) analyzing children's faith and social behaviors, (3) identifying the obstacles of active-play method's implementation. Prior to this study, seven children were chosen as research subjects to participate in three cycles. The data was obtained by observation, field notes, teacher's interview, lesson plan documentation, and parents' questionnaires. The study results: (1) improving actions are done according to the active playing method sequences with improvements on the next cycle (2) 86% of all students achieve high level of faith behavior (3) 71% of all students reach intermediate to high level of social behavior (4) arising obstacles are the limitations of students in communication, lack of knowledge and preparation of teachers regarding to playing method, learning time constraints, as well as the limitations of existing facilities.

PENDAHULUAN

Usia dini merupakan usia emas di mana pada usia tersebut pertumbuhan dan perkembangan anak berlangsung dengan cepat. Perkembangan tersebut tidak hanya mencakup perkembangan secara fisik (jasmani), namun juga secara rohani. Menurut Sumanto (2014), kedua jenis perkembangan tersebut saling mempengaruhi satu sama lain. Aspek yang berkembang dengan pesat pada masa ini antara lain perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan motorik, perkembangan bahasa, perkembangan emosional/sosial, dan juga perkembangan rohani.

Usia 3–5 tahun merupakan masa kanak-kanak awal, masa di mana anak-anak belajar dasar-dasar bersosialisasi yang akan menjadi persiapan bagi kehidupan sosial mereka nantinya (Hurlock, 1980). Pada masa ini pula anak-anak terkenal dengan sifatnya sebagai peniru dari orang dewasa. Mereka banyak mencontoh perilaku yang mereka lihat dari orang dewasa yang ditemuinya.

Kondisi umum tersebut juga terjadi pada Sekolah Minggu Gereja Bethel Indonesia Tanah Abang. Sekolah Minggu GBI Tanah Abang memiliki kelas untuk anak usia Balita (3–5 tahun) yang juga perlu dipantau perkembangannya.

Dalam penelitian ini perkembangan yang akan dibahas lebih dalam adalah perkembangan rohani dan perkembangan sosial anak. Untuk melihat perkembangan rohani anak, maka yang akan diperhatikan dalam penelitian ini secara khusus adalah perilaku iman anak, dan untuk perkembangan sosial adalah perilaku sosial anak, baik selama di sekolah minggu maupun sehari-hari di rumah mereka.

Perilaku iman dan perilaku sosial anak seharusnya meningkat seiring dengan meningkatnya perkembangan iman dan sosial anak, namun kenyataan yang ada di sekolah minggu GBI Tanah Abang adalah anak-anak kelas Balita tidak bisa meniru gerakan ibadah dan masih sulit bergaul dengan teman-teman sebayanya.

Setelah guru melakukan refleksi diri terhadap masalah di atas, maka menemukan penyebabnya adalah metode pembelajaran yang digunakan. Metode pembelajaran yang digunakan selama ini adalah metode bercerita. Dalam metode bercerita, orientasi mengajar lebih kepada guru yang mengajar dan kurang melibatkan anak-anak secara aktif.

Berdasarkan penyebab yang telah ditemukan tersebut, maka peneliti mengajukan alternatif solusi yakni penerapan metode bermain aktif dalam penyampaian pembelajaran. Metode bermain aktif dipilih karena pada usia 3–5 tahun dunia yang dimiliki oleh anak-anak adalah dunia bermain, sehingga melalui bermain anak-anak akan belajar berbagai macam hal dengan senang hati dan tanpa paksaan (Tedjasaputra, 2001, p. xvii).

Rumusan masalah penelitian ini secara umum adalah bagaimana proses pelaksanaan tindakan perbaikan untuk meningkatkan perilaku iman dan sosial anak, dan secara khusus dikembangkan menjadi empat, yaitu:

1. Bagaimana proses pelaksanaan penerapan metode bermain yang dapat meningkatkan iman dan keterampilan sosial anak balita Sekolah Minggu GBI Tanah Abang?
2. Bagaimana perilaku iman anak kelas balita GBI Tanah Abang selama penerapan metode bermain?
3. Bagaimana perkembangan keterampilan sosial anak kelas balita GBI Tanah Abang selama penerapan metode bermain?
4. Kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama proses penerapan metode bermain untuk meningkatkan iman dan keterampilan sosial anak

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses penerapan metode bermain yang dapat meningkatkan iman dan keterampilan sosial anak balita SM GBI Tanah Abang.
2. Menganalisis perilaku iman anak kelas balita selama proses penerapan metode bermain.
3. Menganalisis perilaku sosial anak kelas balita selama proses penerapan metode bermain.
4. Mengidentifikasi kendala-kendala apa saja yang dihadapi selama penerapan metode bermain terkait perilaku iman dan sosial anak kelas balita SM GBI Tanah Abang.

TINJAUAN PUSTAKA

Metode Bermain

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi banyak orang, terutama anak-anak. Oleh sebab itu maka metode bermain dapat menjadi salah satu metode pembelajaran yang cocok diterapkan pada anak usia dini. Berk (2012, p. 341) dalam bukunya mengatakan bahwa ada usia 3–5 tahun merupakan masa awal kanak-kanak di mana usia ini juga merupakan masa bermain anak. Menurut Kusbudiah (2014), kegiatan bermain dapat mempengaruhi perkembangan seorang anak.

Ada dua jenis kegiatan bermain yang diungkapkan oleh Hurlock (1980, pp. 121, 160) yaitu kegiatan bermain aktif dan bermain pasif. Dalam penelitian ini jenis kegiatan bermain yang diambil adalah kegiatan bermain aktif. Kegiatan bermain aktif merupakan jenis kegiatan bermain yang lebih banyak melibatkan aktivitas tubuh atau gerakan-gerakan tubuh (Tedjasaputra, 2001, p. 53).

Ada tiga tahapan yang biasa diterapkan dalam kegiatan bermain, yakni kegiatan pra bermain, kegiatan bermain, dan kegiatan penutup (Djoehaeni, 2008). Berdasarkan tahapan tersebut dan disesuaikan dengan langkah-langkah dalam pelaksanaan ibadah Sekolah Minggu, maka penerapan metode bermain aktif dalam penelitian ini mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Memulai ibadah dengan doa
2. Pembagian kelompok untuk permainan
3. Penjelasan mengenai tata cara dan peraturan permainan
4. Pelaksanaan permainan
5. Pemberian balikan dari permainan yang telah dilakukan
6. Belajar dan menghafal ayat hafalan
7. Menutup kegiatan dengan doa
8. Mengerjakan aktifitas

Sekolah Minggu

Sekolah minggu merupakan salah satu bidang pelayanan yang biasanya terdapat di dalam sebuah gereja. Sekolah minggu merupakan salah satu institusi pendidikan agama Kristen dimana pengenalan akan Tuhan diajarkan berdasarkan Alkitab (Reed & Prevost, 1993, p. 255).

Prinsip-prinsip keimanan dan pengenalan akan Tuhan yang alkitabiah tersebut dapat diperlihatkan sambil bermain melalui peran guru sekolah minggu (Brilliant, 2009, p. 16). Salah satu cara penyampaian nilai-nilai ini dalam penerapan metode bermain aktif adalah dengan menyelipkan nilai-nilai yang ingin dicapai oleh anak ke dalam sebuah permainan.

Perkembangan Anak Usia 3–5 Tahun Secara Umum

Secara umum, beberapa perkembangan yang dapat dilihat pada anak usia 3–5 tahun antara lain (Berk, 2012, p. 341):

1. Perkembangan fisik: anak usia ini terlihat lebih tinggi dan lebih ramping.
2. Perkembangan motorik: motorik kasar anak lebih terkoordinasi.

3. Perkembangan kognitif: tahap pra-operasional Piaget.
4. Perkembangan bahasa: kosakata yang dimiliki anak meningkat pesat.
5. Perkembangan emosional/sosial: anak mulai memiliki penghargaan diri.
6. Perkembangan rohani: anak mudah menerima pengajaran.

Perkembangan Iman

Menurut Fowler (1981), anak usia 3–5 tahun masuk dalam tahap *Intuitive – Projective Faith*, di mana iman seorang anak dipengaruhi oleh orang dewasa. Anak memiliki gambaran tentang Tuhan berdasarkan cerita-cerita yang mereka dengar.

Konsep Pengembangan PAUD Non Formal yang dibuat oleh Pusat Kurikulum Diknas tahun 2007 (Rumah Inspirasi, 2012) memaparkan indikator untuk perkembangan nilai moral dan agama pada setiap jenjang usia. Pada indikator tersebut terdapat beberapa indikator yang menunjukkan perilaku iman untuk anak usia 3–5 tahun, yaitu:

1. Mengikuti bacaan doa/berdoa sebelum dan sesudah melakukan kegiatan.
2. Menirukan lagu-lagu keagamaan.
3. Menirukan sikap berdoa.
4. Menirukan gerakan ibadah yang sederhana.

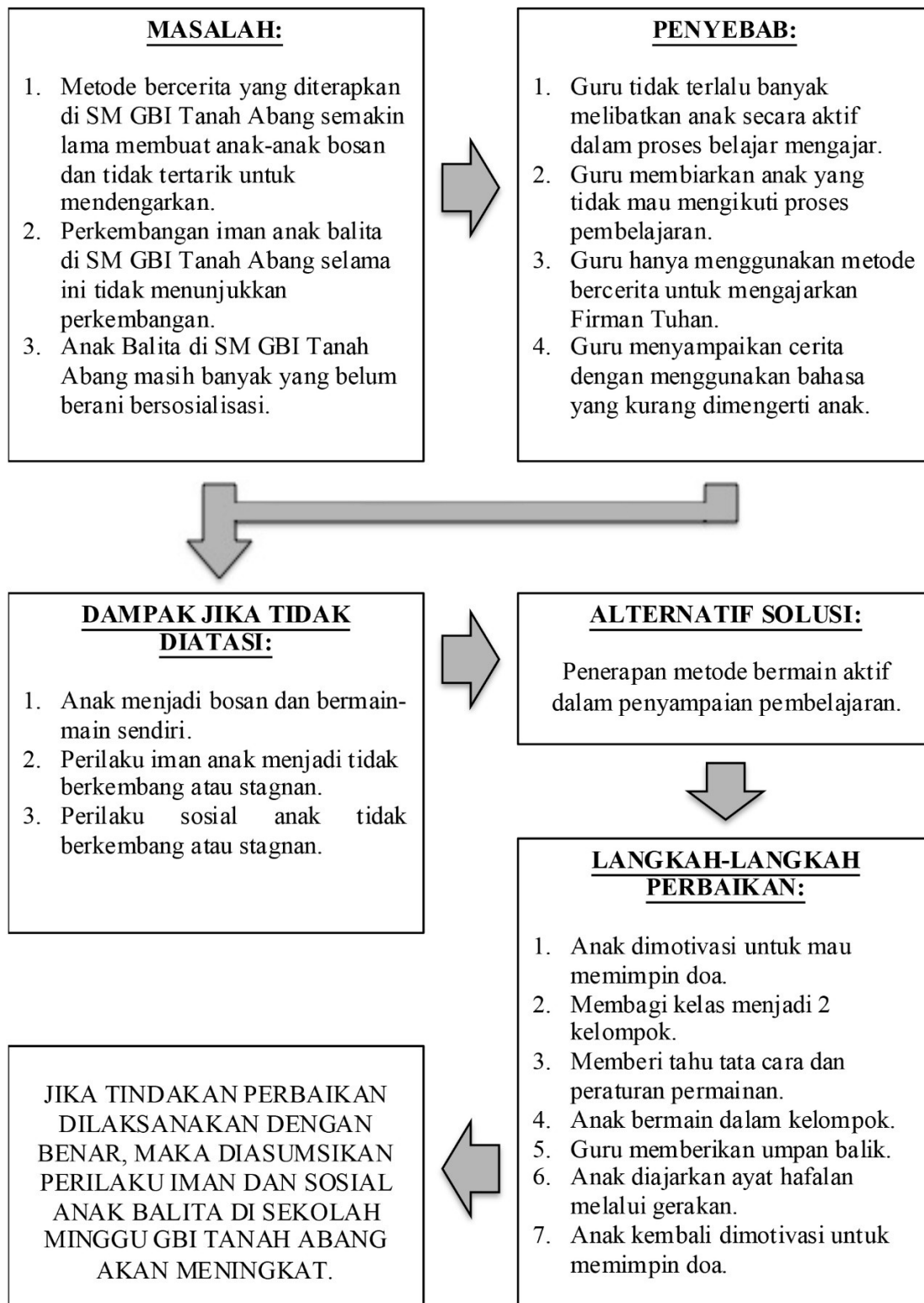
Perkembangan Sosial

Menurut Erikson (1993), anak usia 3–5 tahun masuk dalam tahap *Initiative VS Guilt* (Inisiatif vs Rasa Bersalah), di mana pada usia ini anak belajar memiliki inisiatif, tidak hanya diam saja.

Konsep Pengembangan PAUD Non Formal yang dibuat oleh Pusat Kurikulum Diknas tahun 2007 (Rumah Inspirasi, 2012) memaparkan indikator untuk perkembangan sosial pada setiap jenjang usia. Pada indikator tersebut terdapat beberapa indikator yang menunjukkan perilaku sosial untuk anak usia 3–5 tahun, yaitu:

1. Senang bermain dengan teman.
2. Mau bekerjasama dengan teman dalam kelompok ketika melakukan kegiatan.
3. Berani bertanya dan menjawab pertanyaan.
4. Berkomunikasi dengan orang-orang yang ditemuinya.
5. Mengadukan masalah kepada orang dewasa ketika mengalami ketidaknyamanan dengan teman.
6. Mau menyapa teman dan orang dewasa.

Kerangka Berpikir



METODE

Penelitian ini didesain dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas dalam tiga siklus. Penelitian Tindakan Kelas merupakan sebuah penelitian yang dilakukan oleh seorang guru di dalam kelasnya sendiri dengan cara refleksi diri dan bertujuan untuk memperbaiki kinerjanya agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Wardani, 2007, 1.4).

Secara singkat, penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru mencoba sebuah gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka berdasarkan pengalaman mereka sendiri dan melihat pengaruh nyata dari upaya tindakan perbaikan tersebut (Wiriaatmadja, 2009, p. 13).

Pelaksanaan penelitian ini didasarkan pada model spiral yang diajukan oleh Kemmis dan McTaggart. Ada empat langkah yang terus dilakukan secara berulang dalam setiap siklus, yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan kemudian melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan tersebut. Pelaksanaan dari penelitian ini dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

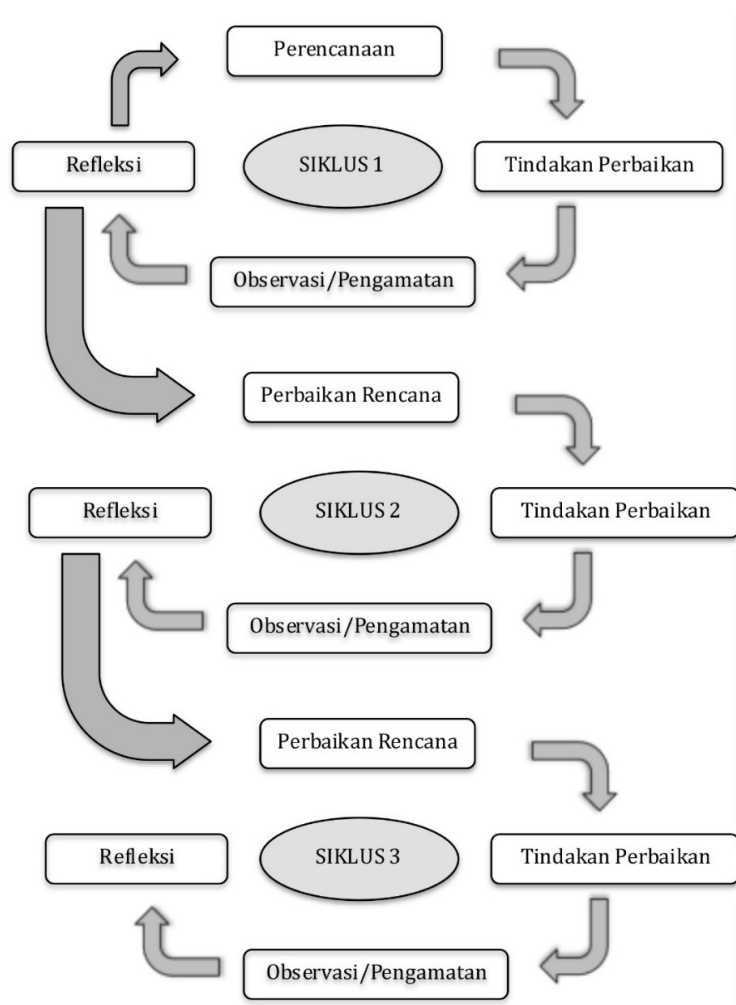


Diagram 1.
Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas Balita Sekolah Minggu GBI Tanah Abang, dan dilaksanakan selama bulan Agustus 2015. Subjek dari penelitian ini adalah tujuh siswa kelas Balita yang terdiri dari empat orang laki-laki dan tiga orang perempuan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, catatan lapangan, dokumentasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan oleh dua orang pengamat yang merupakan guru di kelas Balita, dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan foto-foto selama kegiatan berlangsung, wawancara dilakukan kepada pengamat dan kepada orang tua, dan kuesioner diberikan kepada orang tua siswa sebelum dan sesudah penelitian berlangsung.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Metode Bermain Aktif

Proses penerapan metode bermain berjalan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditentukan dalam tiga siklus. Pada Siklus 1 dan Siklus 2 masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki berdasarkan hasil refleksi pada setiap siklus. Pada Siklus 3 penerapan metode sudah sesuai dengan langkah-langkah yang ditentukan.

Secara singkat, gambaran mengenai pelaksanaan dari penerapan metode bermain aktif untuk meningkatkan perilaku iman dan sosial anak dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Pelaksanaan Penerapan Metode Bermain Aktif

No	Komponen	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
1.	Perencanaan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menentukan kompetensi dasar, yaitu perilaku iman dan keterampilan sosial anak. 2) Menentukan tujuan dan indikator sebagai pencapaian kompetensi dasar, yaitu siswa dapat mengucapkan doa, menyanyikan lagu keagamaan, mengikuti gerakan ibadah, mau bermain dengan teman, berani bertanya dan menjawab pertanyaan, menunjukkan hasil karyanya. 3) Menggunakan materi yang sudah ada, yaitu 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menentukan kompetensi dasar, yaitu perilaku iman dan keterampilan sosial anak. 2) Menentukan tujuan dan indikator sebagai pencapaian kompetensi dasar, yaitu siswa dapat mengucapkan doa, menyanyikan lagu keagamaan, mengikuti gerakan ibadah, mau bermain dengan teman, berani bertanya dan menjawab pertanyaan, menunjukkan hasil karyanya. 3) Menggunakan materi yang sudah ada, yaitu <u>"Belajar dari Kisah</u> 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Menentukan kompetensi dasar, yaitu perilaku iman dan keterampilan sosial anak. 2) Menentukan tujuan dan indikator dari pencapaian kompetensi dasar, yaitu siswa dapat mengucapkan doa, menyanyikan lagu keagamaan, mengikuti gerakan ibadah, mau bermain dengan teman, berani bertanya dan menjawab pertanyaan, menunjukkan hasil karyanya. 3) Memilih materi pembelajaran, yaitu <u>"Belajar dari Kisah</u>

No	Komponen	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
		<p><u>“Belajar dari Kisah Yakub diberkati Ishak (Tuhan Memberkati) – Kej 26:1-22”.</u></p> <p>4) Menyusun RPP Siklus 1 dengan menggunakan penerapan metode bermain: bermain cerdas cermat.</p> <p>5) Menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dan suasana kelas.</p>	<p><u>Yakub dan 12 anak Yakub (Tuhan setia) – Kej 35:9-26”</u></p> <p>4) Menyusun materi dengan membuat RPP Siklus 2 menggunakan metode bermain: bermain lomba lari.</p> <p>5) Menyiapkan peralatan atau media yang dibutuhkan</p>	<p><u>Bangsa Israel meminta Raja (1 Sam 8:1-22)”</u></p> <p>4) Menyusun RPP Siklus 3 dengan menggunakan metode bermain: bermain ikuti perintah.</p> <p>5) Menyiapkan alat dan media yang dibutuhkan.</p>
2.	Tindakan	Penerapan metode bermain sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP Siklus 1	Penerapan metode bermain sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP Siklus 2	Penerapan metode bermain sesuai dengan langkah-langkah dalam RPP Siklus 3
3.	Observasi	<p>Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah penerapan metode bermain. Hasil dari observasi tersebut adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Siswa:</u> siswa masih terlihat malu-maludan kurang aktif di dalam kelas. Siswa menyukai permainan yang dilakukan. Ketika ayat hafalan, hampir semua siswa dapat mengikuti gerakan, namun masih memerlukan panduan dari guru. • <u>Guru:</u> guru kurang mempersiapkan materi dengan baik dan masih terlihat kaku dalam memimpin permainan. • <u>Fasilitas:</u> tidak ada media yang dipakai dalam Siklus 1 ini. • <u>Suasana:</u> banyak siswa yang masih suka jalan-jalan di dalam kelas dan bermain sendiri. 	<p>Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah penerapan metode bermain. Hasil dari observasi tersebut adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Siswa:</u> siswa sudah lebih aktif dalam menjawab pertanyaan di dalam kelas dan sudah mau mengajukan diri untuk memimpin doa. Siswa juga sudah mau mengikuti permainan yang diadakan oleh guru. Beberapa siswa mulai bisa menghafal gerakan ayat hafalan yang dicontohkan guru. • <u>Guru:</u> guru sudah mulai menggunakan alat peraga dan media ketika mengadakan permainan dan memberikan balikan. • <u>Fasilitas:</u> kelas kurang besar untuk melaksanakan permainan, tetapi peralatan yang lain sudah disiapkan dengan baik. 	<p>Proses pembelajaran dilaksanakan dengan mengikuti langkah-langkah penerapan metode bermain. Hasil dari observasi tersebut adalah:</p> <ul style="list-style-type: none"> • <u>Siswa:</u> siswa sudah mau mengajukan diri untuk memimpin doa tanpa ditunjuk, siswa sudah mau berkomunikasi dan main dengan teman-temannya. Siswa menyukai aktivitas yang diberikan dan bangga dengan hasil kreatifitas yang sudah mereka buat. • <u>Guru:</u> guru memimpin permainan dengan lebih baik dan bisa mengajak anak menghafal ayat hafalan sampai tidak perlu bantuan dari guru lagi. • <u>Fasilitas:</u> sudah dipersiapkan dengan baik. • <u>Suasana:</u> proses belajar mengajar berlangsung baik tanpa ada gangguan.

No	Komponen	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
			<ul style="list-style-type: none"> Suasana: siswa sudah mulai dapat mengikuti proses pembelajaran dengan lebih tertib. 	
4.	Refleksi	<ol style="list-style-type: none"> 1) Anak belum terbiasa dengan permainan cerdas cermat. 2) Guru terlihat kaku dalam memimpin permainan. 3) Anak-anak masih terlihat malu-malu dan masih tidak mau ikut berpartisipasi dalam melakukan kegiatan permainan. 4) Anak-anak masih banyak yang tidak mau ditunjuk untuk memimpin doa ataupun bernyanyi di depan kelas. 5) Guru mengajarkan gerakan ayat hafalan hanya beberapa kali tanpa menyuruh anak mengulang sendiri. 6) Permainan dilakukan tanpa menggunakan media apa pun untuk menarik perhatian anak. 7) Hasil penilaian dari observasi pengamat menunjukkan bahwa rata-rata tingkat perilaku iman dan sosial anak masih rendah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Beberapa anak yang diam sudah mulai mau mengikuti permainan. 2) Waktu yang dipakai guru untuk memberikan balikan terlalu lama. 3) Anak-anak sudah mulai aktif dalam menjawab pertanyaan yang diajukan guru. 4) Beberapa anak sudah mau mulai mengajukan diri untuk memimpin doa. 5) Hasil penilaian dari observasi pengamat menunjukkan bahwa rata-rata tingkat perilaku iman dan sosial anak sudah meningkat, tetapi masih ada beberapa anak yang memiliki keterampilan sosial yang rendah. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Anak-anak terlihat sudah mau bermain dengan teman sebayanya. 2) Hampir seluruh anak sudah terlihat aktif di dalam kelas. 3) Perilaku iman dan sosial anak terlihat meningkat jika dibandingkan pada waktu Siklus 1 dilaksanakan. 4) Hasil penilaian dari observasi pengamat menunjukkan bahwa 90% siswa mendapatkan nilai di atas sedang untuk perilaku iman dan 82% siswa mendapatkan nilai di atas sedang untuk perilaku sosial. Hal tersebut menunjukkan bahwa perilaku iman dan sosial anak pada Siklus 3 berhasil.

No	Komponen	Siklus 1	Siklus 2	Siklus 3
5.	Rencana Perbaikan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru mencari permainan yang lebih sering dimainkan oleh anak-anak. 2) Guru akan menemani anak yang mengajukan diri agar tidak malu lagi. 3) Guru memberikan gerakan ayat hafalan yang lebih sederhana dan mengulangnya beberapa kali. 4) Guru memakai media pada permainan untuk lebih menarik perhatian anak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Guru menggunakan lebih banyak media sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik mendengarkan. 2) Aktivitas permainan yang dilakukan melibatkan konsentrasi serta kesiapan dari setiap anak. 3) Guru menyiapkan aktivitas yang hasilnya dapat langsung dipakai oleh anak. 	<ol style="list-style-type: none"> 1) Permainan yang dilakukan sebaiknya yang sudah diketahui oleh anak. 2) Guru lebih melibatkan orang tua dalam usaha meningkatkan perilaku iman dan sosial anak.

Perilaku Iman

Pengumpulan data untuk melihat perilaku iman anak dilakukan dengan dua cara yaitu dengan observasi kelas dan dengan kuesioner yang dibagikan ke orang tua sebelum dan sesudah tindakan perbaikan dilaksanakan. Hasil nilai rata-rata untuk penilaian kuesioner orang tua mengalami peningkatan dari sebelum penelitian 2.97 menjadi 3.49 setelah penelitian dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan perbaikan, tingkat perilaku iman setiap anak meningkat pada setiap siklus. Hasil tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

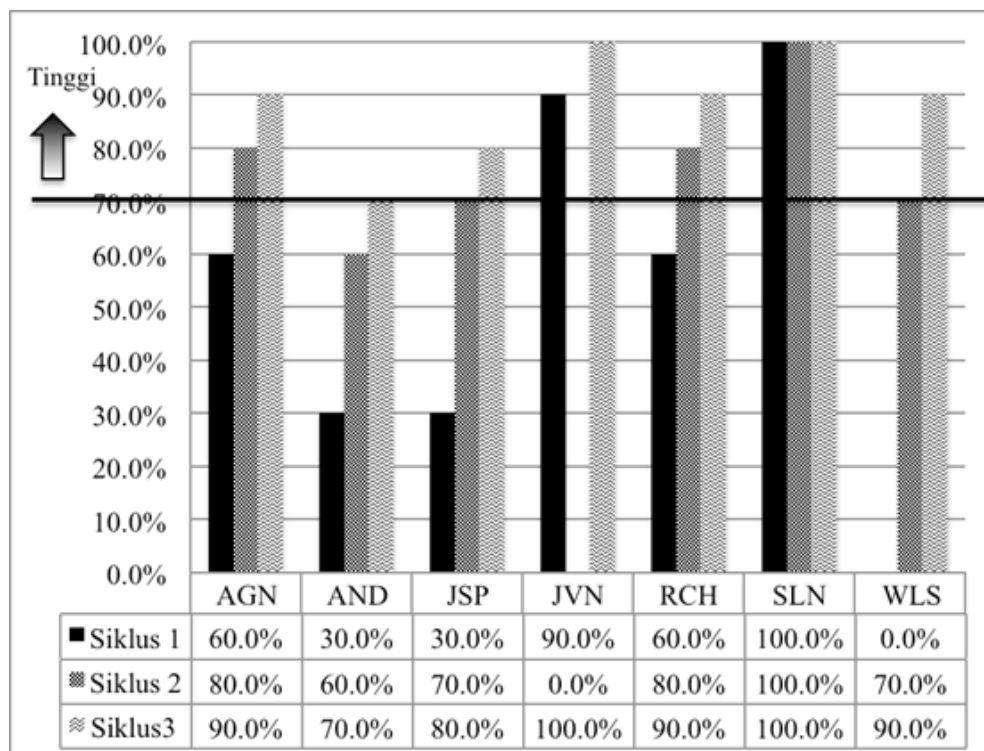


Diagram 2.
Tingkat Perilaku Iman Setiap Anak

Secara umum, target dari penelitian ini adalah sebesar 70% dari jumlah siswa mencapai kategori perilaku iman sedang dan tinggi. Klasifikasi untuk penilaian tingkat rendah sampai tinggi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Klasifikasi Penilaian Perilaku Iman Anak

No	Jumlah Skor	Persentase Nilai	Kesimpulan
1	1 - 3	20% - 69%	Perkembangan Iman Rendah (R)
2	3 - 4	70% - 89%	Perkembangan Iman Sedang (S)
3	4 - 5	90% - 100%	Perkembangan Iman Tinggi (T)

Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan pada perilaku iman anak, yakni pada Siklus 1 sebesar 33% siswa yang mendapat nilai sedang dan tinggi, Siklus 2 sebesar 83% siswa memperoleh nilai sedang dan tinggi, dan pada Siklus 3 sebesar 100% siswa mendapat nilai sedang dan tinggi. Hasil tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

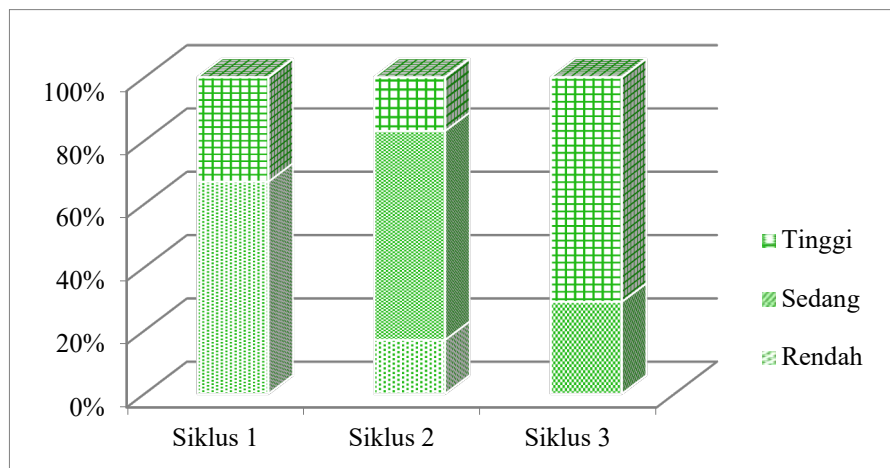


Diagram 3.
Peningkatan pada Perilaku Iman Anak

Perilaku Sosial

Pengumpulan data untuk melihat perilaku sosial anak dilakukan dengan dua cara yaitu dengan observasi kelas dan dengan kuesioner yang dibagikan ke orang tua sebelum dan sesudah tindakan perbaikan dilaksanakan. Hasil nilai rata-rata untuk penilaian kuesioner orang tua mengalami peningkatan dari sebelum penelitian 3.14 menjadi 3.45 setelah penelitian dilaksanakan.

Berdasarkan hasil observasi selama pelaksanaan tindakan perbaikan, tingkat perilaku sosial setiap anak meningkat pada setiap siklus. Hasil tersebut dapat dilihat pada diagram di

bawah ini:

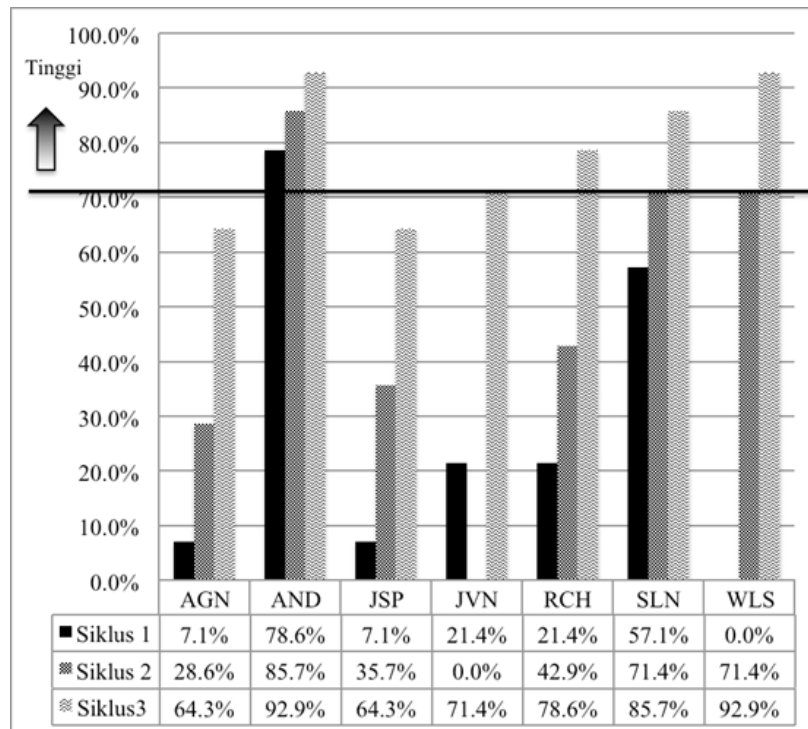


Diagram 4.
Peningkatan di Setiap Siklus pada Perilaku Sosial Anak

Secara umum, target dari penelitian ini adalah sebesar 70% dari jumlah siswa mencapai kategori perilaku sosial sedang dan tinggi. Klasifikasi untuk penilaian tingkat rendah sampai tinggi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Klasifikasi Penilaian Perilaku Sosial Anak

No	Jumlah Skor	Persentase Nilai	Kesimpulan
1	0.5 - 4.5	7.14% - 64.3%	Perkembangan Iman Rendah (R)
2	4.6 - 5.5	65.7% - 78.6%	Perkembangan Iman Sedang (S)
3	5.6 - 7	80% - 100%	Perkembangan Iman Tinggi (T)

Hasil dari penelitian ini menunjukkan peningkatan pada perilaku sosial anak, yakni pada Siklus 1 sebesar 17% siswa yang mendapat nilai sedang dan tinggi, Siklus 2 sebesar 50% siswa memperoleh nilai sedang dan tinggi, dan pada Siklus 3 sebesar 71% siswa mendapat nilai sedang dan tinggi. Hasil tersebut dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

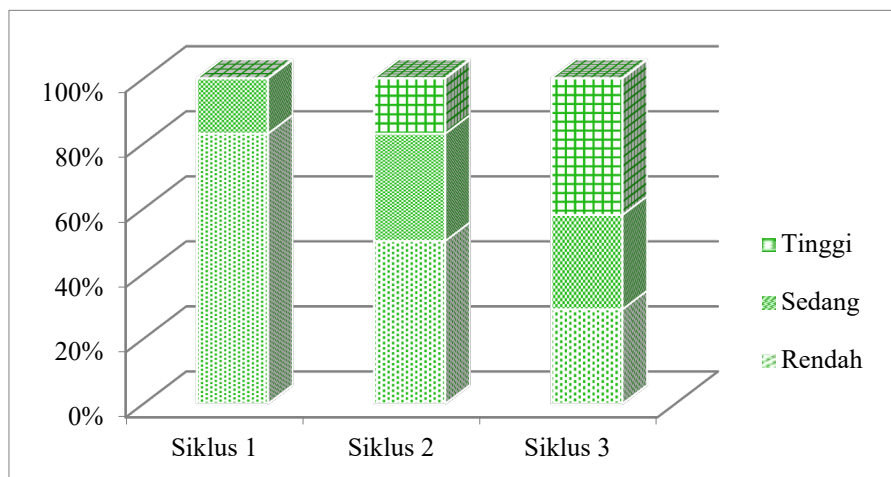


Diagram 5.
Peningkatan pada Perilaku Sosial Anak

Kendala Penerapan Metode Bermain

Penelitian ini tidak terlepas dari adanya kendala-kendala yang ditemui selama proses penerapan berlangsung. Kendala-kendala tersebut antara lain:

1. Kendala dari siswa
Siswa yang masih berada pada usia dini memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi dan juga masih suka jalan-jalan dan kurang bisa fokus.
2. Kendala dari guru
Guru yang mengajar masih kurang memiliki pengetahuan mengenai permainan-permainan yang dapat diterapkan dan bahasa yang digunakan kurang dimengerti anak.
3. Kendala dari lingkungan
Lingkungan atau fasilitas yang ada masih kurang mendukung karena ruangan yang tersedia tidak terlalu besar serta peralatan yang tersedia juga tidak terlalu banyak. Selain itu waktu pembelajaran yang disediakan juga sangat terbatas.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil temuan dan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Proses penerapan metode bermain ini telah dilakukan sesuai dengan langkah-langkah yang telah ditetapkan dengan adanya tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.
2. Perkembangan iman terus mengalami peningkatan mulai dari Siklus 1: 33%, Siklus 2: 83%, hingga Siklus 3: 100%
3. Perkembangan sosial terus mengalami peningkatan mulai dari Siklus 1: 17%, Siklus 2: 50%, hingga Siklus 3: 71%
4. Kendala-kendala yang dihadapi antara lain keterbatasan siswa dalam berkomunikasi, keterbatasan pengetahuan guru, keterbatasan waktu pembelajaran, serta keterbatasan fasilitas yang ada

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dari penelitian ini adalah adanya keterbatasan waktu yang diberikan untuk pelaksanaan metode bermain dalam setiap pertemuan. Penerapan metode bermain hanya dapat

dilakukan pada saat waktu penyampaian cerita, yakni 30 menit dari total 90 menit dalam satu kali pertemuan.

Saran

Ada beberapa saran untuk implementasi di lapangan, yaitu:

1. Guru harus benar-benar memahami konsep dasar, tahapan, jenis, tujuan, prinsip dasar, serta kelebihan dan kekurangan dari metode bermain.
2. Guru harus mampu memilih permainan yang akan digunakan, disesuaikan dengan tema dan tujuan dari pembelajaran.
3. Guru yang mengajar harus menggunakan bahasa anak-anak yang sesuai dengan kelas yang diajar.

Selain itu, ada beberapa saran untuk dapat diterapkan pada penelitian selanjutnya, yaitu:

1. Penerapan metode bermain aktif ini juga dapat diterapkan pada kelas untuk jenjang usia yang berbeda.
2. Dalam melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas, sebaiknya guru juga melibatkan atau berkolaborasi dengan orang lain, seperti guru kelas lain, asisten guru, maupun orang tua.

REFERENSI

- Berk, L. E. (2012). *Development through the lifespan (Vol 1)* (5th ed.) (Daryatno, Trans.). Penerbit Pustaka Pelajar. (Original work published 2001)
- Brilliant. (2009). *Belajar beriman sambil bermain*. Bina Media Informasi.
- Erikson, E. H. (1993). *Childhood and society*. W.W. Norton.
- Fowler, J. W. (1995). *Stages of faith: The psychology of human development and the quest for meaning*. HarperCollins.
- Hurlock, E. B. (1991). Psikologi perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan (5th ed.) (Istiwidayanti, & Soedjarwo, Trans.). Erlangga. (Original work published 1980)
- Reed, J. E., & Prevost, R. (1993). *A history of Christian education*. Broadman & Holman.
- Rumah Inspirasi. (2012, June 13). *Checklist indikator perkembangan anak usia 3-4 tahun (Diknas)*. Rumah Inspirasi. Retrieved October 18, 2015 from <https://rumahinspirasi.com/checklist-indikator-perkembangan-anak-usia-3-4-tahun-diknas/>
- Sumanto. (2014). *Psikologi perkembangan: Fungsi dan teori*. CAPS.
- Tedjasaputra, M. S. (2001). *Bermain, mainan, dan permainan*. Grasindo.

Wardani, I. G. A. K. (2007). *Penelitian tindakan kelas*. Universitas Terbuka.

Wiriaatmadja, R. (2009). *Metode penelitian tindakan kelas*. PT Remaja Rosdakarya.