

ABSTRACT

ACTIVE GAMES A MEDIA FOR DEVELOPING SOCIALIZATION OF KINDERGARTEN STUDENTS B1 AGE OF 5 – 6 YEARS AT TK. CHARITAS PONDOK LABU, SOUTH JAKARTA

The goal of this research was aimed to develop student's social aspect through playing games for the students of class B1, TK Charitas, Pondok Labu, South Jakarta. The subjects of this research were 27 students of class B1, Charitas Kindergarten (TK Charitas), Pondok Labu, South Jakarta. The type of this research was Action Research. The Action Research is a type of research which consists of planning, implementation, observation and reflection of the actions. Collecting the data was carried out with various means namely opened observations, focused observation, and daily journals. The data was analyzed with a quantitative analysis (percentage) and a qualitative analysis with Miles and Huberman problem.

The research was conducted on April 4 - 20, 2005. There were 3 cycles: the first cycle was conducted on April 4 - 8, 2005. The games which were used in this first cycle were: numeric games with computer, drawing radio with crayon, free game in the school yards, group dynamic, dancing with music and matching cut picture of an envelop. The second cycle was conducted on April 11-14, 2005. The games which were used in this cycle were environmental exploration: observing natural law, throwing the ball, numerical game, and role playing. The third cycle was conducted on April 15, 2005. The game used in this cycle was recreational game which took place in Gelanggang Samudra Ancol. The success indication of Action Research if each of the social acts of the students reaches 80%.

The results of the research as follows : The result of the first cycle shows that students can develop their social aspect through computer game (55.70 %), drawing radio with crayon (41,66%), free game in the school yard (45,36 %), group dynamic (58,02 %), dancing(33,48 %), and matching cut picture (45,21 %). The result of the second cycle shows that student can develop their social aspect through exploration (38,73%), throwing the ball (35,02%), numerical game (46,90%), and a role playing a (52,15%).The result of the there cycle shows that student can develop their social aspect through recreational games (85,02%). From this research we can observe the success of the research. We can say that this Class Action Research to develop social development aspect of the students of B1 class of Charitas Kindergarten (TK Charitas), Pondok Labu, South Jakarta is successful.

Based on the result of the research, the researcher suggests that students of B1 class should play actively in the group and that the teacher should be creative in developing the media of the games.

ABSTRAK

PERMAINAN AKTIF SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN SOSIALISASI ANAK USIA 5 - 6 TAHUN KELAS B-I PADA TK CHARITAS PONDOKLABU JAKARTA SELATAN AGUSTINA WAHYUNI

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aspek sosial anak melalui bermain aktif yang dilakukannya di kelas BI TK Charitas Pondok Labu Jakarta Selatan.

Subjek penelitian adalah anak kelas BI TK Charitas Pondok Labu Jakarta Selatan yang berjumlah 27 anak. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi serta refleksi. Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi terbuka, observasi terfokus, dan jurnal harian. Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis kuantitatif dengan prosentase dan analisis data kualitatif dengan prosedur Miles dan Huberman.

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 4-20 April 2005 yang terdiri dari tiga siklus yaitu siklus yang pertama diberikan pada tanggal 4-8 April 2005 kegiatan permainan yang dilakukan adalah permainan mengenal bilangan dengan komputer, melukis radio dengan krayon, bermain bebas di halaman, permainan dinamika kelompok mencari kelompok, menari dengan musik, dan menyusun potongan gambar amplop. Siklus yang kedua dilakukan pada tanggal 11-14 April 2005 Permainan yang dipakai adalah permainan eksplorasi lingkungan mengamati gejala alam, melempar bola, bermain sambil berhitung, dan bermain peran. Siklus ketiga diadakan pada tanggal 15 April 2005. Permainan yang diadakan adalah permainan rekreasi bersama di Gelanggang Samudra Ancol. Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas adalah bila setiap aspek di pola perilaku sosial anak didik di kelas BI TK Charitas Pondok Labu Jakarta Selatan mencapai 80 %.

Hasil penelitian tersebut adalah sebagai berikut: hasil penelitian pada siklus I menunjukkan bahwa anak dapat mengembangkan aspek sosial melalui permainan komputer(55,70%), permainan melukis radio dengan krayon(41,66%), permainan bebas di halaman (45,36%), permainan dinamika kelompok mencari kelompok (58,02%), menari dengan musik(33,48%), permainan menyusun potongan gambar(45,21%). Siklus kedua permainan eksplorasi (38,73%), permainan lempar bola(35,02%), permainan berhitung (46,90%), permainan bermain peran(52,15%). Sedangkan pada siklus yang ketiga hasil observasi pada permainan rekreasi bersama (85,02%). Dari hasil penelitian dapat dilihat keberhasilan yang telah dicapai, sehingga dapat dikatakan penelitian tindakan kelas ini yang bertujuan mengembangkan aspek sosial anak didik, melalui bermain aktif di dalam kelompok dapat tercapai dengan baik.

Dari hasil penelitian ini disampaikan saran untuk guru agar bermain aktif hendaknya melibatkan anak dalam kelompok dan guru hendaknya kreatif di dalam mengembangkan media permainan.