**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pendidikan secara luas merupakan proses yang berkaitan dengan upaya untuk mengembangkan potensi pada diri seseorang yang meliputi tiga aspek kehidupan yakni pandangan hidup, sikap hidup dan keterampilan hidup. Sedangkan tujuan pendidikan yang dikemukakan oleh Benyamin S. Bloom bahwa tujuan pendidikan adalah agar manusia lebih berkualitas, baik dari segi kognitif, afektif maupun psikomotoriknya. Dengan kata lain keseimbangan antara pengembangan kemampuan otak *(head),* pengembangan kemampuan hati (*heart)* serta pengembangan kemampuan otot (*hand)* ( Sri Harini,2003 : 1).

Sesuai dengan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang system Pendidikan Nasional dinyatakan bahwa penyelenggaraan pendidikan adalah tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Mengutip Peraturan pemerintah No. 58 Tahun 2009 tentang Pendidikan Anak Usia Dini, pada dasarnya pendidikan prasekolah adalah pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani rohani anak didik diluar jalur lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan Dasar.

Begitu pentingnya, bimbingan dan pemeliharaan potensi anak pada usia dini dan dengan melihat bahwa ada tahapan perkembangan pada anak, maka hal yang lebih penting lagi adalah bagaimana mengembangkan aspek kognitif, afektif

1

dan psikomotor anak. Metode merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pendidikan disamping komponen lainnya seperti pendidik, anak didik, materi/bahan, tujuan, bentuk dan lain-lain. Masing-masing komponen tidak bisa berdiri sendiri namun secara bersama saling mempengaruhi dalam proses pendidikan.

Kegembiraan merupakan ciri dari prinsip dasar bermain. Kegembiraan sangat disukai dan dicari oleh setiap anak. Suasana seperti itu sangat sesuai bagi dunia dan kodrat anak, sambil bermain, selain kegembiraan, anak juga mendapat pengalaman. Banyak pengalaman yang diperolehnya selain itu di dalam bermain bersama, anak belajar bermasyarakat, bergaul, menyapa melayani, mengolah emosi. Pengalam melalui bermain itulah yang akan mendorong anak bereksplorasi, bereksperimen, berinisiatif dan berkreasi.

Meningkatnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya, setelah anak masuk Taman kanak-kanak, maka ia memperoleh kesempatan yang besar untuk bermain dengan teman sebaya. Kegiatan bermain peran meniru peran yang ia sukai dan sering dilakukan oleh anak 2-7 tahun, karena anak dapat bersifat produktif atau kreatif dan biasa juga reproduktif (merupakan pengulangan dari situasi yang diamati oleh anak sehari-hari). Pada kegiatan bermain peran yang produktif dilakukan oleh lebih dari dua anak dan anak akan lebih mampu mengkreasikan ide-ide yang original dan dengan adanya teman bermain dan bermain bersama akan mengembangkan perilaku sosial anak. Metode bermain peran merupakan salah satu cara yang digunakan peneliti.

Bermain Peran merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus mampu menstimulasi tumbuh kembang anak. Bermain peran adalah suatu aktivitas serius untuk memperoleh kesenangan tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai yang memberi kesempatan pada anak untuk belajar, terutama dalam hal penguasaan tubuh, pemecahan masalah dan kreativitas.

Perkembangan sosial anak usia empat tahun relatif berkembang walaupun mereka masih terlibat permainan asosiatif, namun mulai mengikuti permainan kooperatif yang diwarnai aktifitas memberi dan menerima. Mereka juga menunjukkan kesulitan berbagi, tetapi mulai memahami aturan pergiliran, dan biasa memainkan permainan-permainan sederhana dalam kelompok kecil. Mereka telah memiliki keinginan untuk menyenangkan teman, memuji orang lain, dan tampak senang memiliki teman. Mereka mulai mengerti apa arti keteraturan, tetapi mereka tidak biasa menunggu terlalu lama meskipun dijanjikan sesuatu. Bredekamp dan Copple (Tadkiroatun Musfiroh, 2008: 75).

Fenomena yang ada di Taman kanak-kanak pusat PAUD Renggang desa Tanabangka, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa, anak lebih cenderung untuk bermain sendiri-sendiri, ini disebabkan karena sifat egois anak masih melekat dimana terlihat mainan yang dipegangnya tidak boleh di pegang oleh anak yang lain.Untuk itulah penulis merasa terpanggil untuk mengembangkan perilaku sosial anak secara bermain bersama dengan peran yang menarik agar anak dapat bermain bersama sehingga diharapkan adanya perilaku-perilaku yang saling menghormati dan mau bermain bersama.

Guru dapat memberikan berbagai rangsangan yang dapat mendukung perkembangan perilaku sosial anak dengan memberinya berbagai rangsangan dengan memberi contoh yang baik dalam bertingkah laku dan berbahasa, membimbingnya dalam memecahkan suatu masalah, mengajak anak berdisikusi, mengajaknya untuk menghargai orang lain, dengan mendengarkan pendapat dan berempati terhadap orang lain. Ini merupakan latihan yang diperlukan anak agar perilakunya dapat diterima di lingkungan sosial.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana gambaran perilaku sosial anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan metode bermain peran di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa?
2. Apakah ada pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatn Bajeng Barat Kabuaten Gowa ?
3. **Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Gambaran perilaku sosial anak sebelum dan sesudah diberi perlakuan metode bermain peran di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.
2. Pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatn Bajeng Barat Kabuaten Gowa.
3. **Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat :

1. **Manfaat Teoritis**
2. Bagi akademis/Lembaga, menjadi bahan informasi dalam peningkatan ilmu pengetahuan khususnya di bidang pendidikan.
3. Bagi peneliti, sebagai bahan masukan dan acuan di masa mendatang, serta dapat menjadi referensi yang berharga sebagai calon guru.
4. **Manfaat Praktis**
5. Bagi Taman kanak-kanak, sebagai masukan agar mendapat perhatian tentang bagaimana meningkatkan perilaku sosial anak dengan metode bermain peran Di Taman Kanak-kanak Pusat Paud Renggang Desa Tanabangka Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.
6. Bagi guru Taman Kanak-kanak, dapat digunakan sebagai acuan di dalam peningkatan perilaku sosial anak dengan penerapan metode bermain peran.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS**

1. **Tinjauan Pustaka**
2. **Pengertian Bermain**

Bermain merupakan suatu fenomena yang sangat menarik perhatian para pendidik, psikolog, ahli filsafat dan banyak orang lagi sejak beberapa dekade yang lalu. Mereka tertantang untuk lebih memahami arti bermain dikaitkan dengan tingkah laku manusia. Bermain benar-benar merupakan pengertian yang sulit dipahami karena muncul dalam beraneka ragam bentuk. Menurut Spodek (1991:102), bermain itu sendiri bukan hanya tampak pada tingkah laku anak tetapi pada usia dewasa bahkan bukan hanya pada manusia.

Hurlock, (1978:320) mengemukakan pula bahwa bermain adalah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sebagian orang menyatakan bahwa bermain sama fungsinya dengan berkerja .Meskipun demikian, anak memiliki persepsi sendiri mengenai bermain .

Menurut Gordon dan Browne, (Moeslichaton, 2004:24), bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak. Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri. Melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan. Dworetsky, (Moeslichaton, 2004:395), bermain merupakan kegiatan yang memberikan kesenangan dan di laksanakan untuk kegiatan itu sendiri, yang lebih ditekankan pada caranya daripada hasil yang diperoleh dari kegiatan itu. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius dan fleksibel.

6

Berdasarkan beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan arti bermain: merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan anak pada diri anak yang bersifat nonserius, lentur, dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan secara imajinatif di transformasi sepadan dengan dunia orang dewasa. Perbedaan antara bermain dan bukan bermain, tidak terletak pada jenis kegiatan apa yang dilakukan, akan tetapi lebih pada sikap individu dalam melakukannya. Ada banyak perbedaan teori dan definisi tentang bermain.

Dalam pengertian bermain ada perkecualian (***anomali***). Kita kenal juga berbagai permainan (***games***) yang berorientasi pada tujuan kalah-menang dan menawarkan imbalan ekstrinsik (pujian orangtua, kegaguman teman sebaya, piala kejuaraan). Misalnya saja, dalam permainan kelereng, kartu atau halma. Permainan kalah-menang ini juga tergolong kategori bermain. Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, itu sebabnya bermain selalu menyenangkan, mengasyikkan dan menggairahkan. Tanpa iming-iming apa pun, kegiatan bermain itu sendiri sudah menyenangkan. Dalam bermain, aktivitas lebih penting daripada tujuan. Tujuan bermain adalah beraktivitas itu sendiri.

1. **Tahapan Bermain**

Sesuai dengan tahap perkembangan anak maka tipe dan kegiatan bermain anakpun berbeda. Mildred Parten (Monks-Knoers, Siti Rahayu Haditono, 2002) menyoroti kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi dan membagi menjadi enam bentuk interaksi antar anak yang terjadi saat anak bermain. Tahap perkembangan bermain ini mencerminkan tahap perkembangan sosial anak yaitu; (1) *gerakan yang terarah*, anak tidak berbuat apa-apa, hanya berjalan-jalan, melihat kesana kemari apabila tidak ada yang menarik dia akan bermain dengan tubuhnya sendiri; (2) *tingkah laku pengamatan* (*onlooker behavior*) melihat anak-anak lain yang sedang melakukan sesuatu; (3) *bermain solitair*, anak bermain sendiri mencari kesibukan sendiri, (4) *Bermain pararel*, bermain dengan permainan yang sama tanpa ada tukar menukar alat permainan dan tanpa ada komunikasi, (5) *bermain asosiatif*, anak-anak bermain bersama-sama tetapi tanpa ada pemusatan terhadap suatu tujuan, tanpa ada pembagian peranan dan alat-alat permainan, (6) *Bermain kooperatif*, kerja sama dan koordinasi dalam alat-alat dan peranan-peranan, ada perjanjian dan pembagian tugas-tugas. Sedangkan Piaget tidak begitu melihat permainan sebagai kemungkinan perkembangan dan indikasi tingkah laku sosial, melainkan lebih melihatnya sebagai relasi dengan kegiatan fisik.

Menurut Piaget ( Moyles, 1995 ) bermain merupakan bentuk pernyataan perkembangan kognitif. Dia membedakan antara bermain praktis, bermain simbolik dan bermain dengan aturan. Selanjutnya Smilansky (Maelis, 1995) menambahkan bahwa *bermain konstruktif* yaitu kegiatan bermain yang memanipulasi obyek untuk menciptakan atau membentuk sesuatu. Sedangkan Mayesky (Rini, 2005: 79) membagi tahap bermain anak menjadi 4 kelompok usia yaitu (1) Bayi dan balita, pada usia ini peran orang dewasa sangat diperlukan untuk membantu pengembangan intelektual dan sosiomotorik anak (2) usia 2 – 3 tahun pada kelompok usia ini anak suka bermain dramatik. Kadang-kadang mereka bermain bersama, pada usia ini anak suka menirukan kegiatan orang dewasa seperti mamasak, mengepel. Pada anak usia 3 tahun mereka suka menirukan tokoh yang ada di TV, kadang-kadang mereka menirukan idolanya seakan-akan mereka betul-betul diri si idola. (3) Usia 4 tahun, secara umum anak usia 4 thun lebih imajinatif dibanding anak usia 3 tahun, dalam bermain mereka lebih agresif dia meniru dengan memakai seragammya. Usia 4 tahun juga lebih baik dalam mengkoordinasikan benda atau peralatan dari pada usia 3 tahun, misalnya dalam menyusun balok, bermain boneka. (4) Usia 5 – 6 tahun, pada usia ini anak sudah mulai mencoba memahami peraturan juga memahami tujuan dari bermain. Ana-anak ini juga sudah dapat mempengaruhi satu sama lain misalnya menakut-nakuti temannya dengan cerita hantu, dan pada usia ini anak sudah dapat membedakan teman lawan jenis.

Para peneliti banyak menyetujui bahwa bermain melalui tahapan perkembangann, meskipun sekali lagi mereka berbeda dalam kategorisasinya ini.

1. *Solitary play*

Bermain sendiri, dengan sedikit pendukung, sehingga anak-anak hanya bermain dengan benda-benda yang sangat dekat dengannya saja.

1. *Paralel play*

Bermain bersampingan, tetapi tidak dengannya, satu rekan anak dengan mainan yang sama – sering terlihat dalam bermain ini untuk anak usia 2 – 3 tahun.

1. *Associate play*

Bermain bersama tetapi tidak berhubungan minat individuanya pada tujuan yang sama – sering dilakukan anak usia 3,5 – 4,5 tahun.

1. *Cooperative play*

Bermain bersama untuk tujuan yang sama – sering nyata dalam bermain untuk anak usia 4 – 5 tahun. Biasanya anak-anak ini sudah mulai membentuk satu kelompok bermain.

1. **Pengertian Bermain Peran**

Bermain peran atau disebut juga *dramatic play* mulai tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Dalam bermain peran atau khayal ini, misalnya anak tampak sedang menyuapi boneka, mengajak bicara dan bermain, mengajari boneka binatangnya berpakaian dan sebagainya. Sekelompok anak dapat bekerja sama menciptakan jalan ceritera sendiri dalam berbagai kegiatan bermain ini.

Beberapa pengertian bermain peran. Menurut Muliawan, (2009:230) bermain peran berarti mencontoh atau meniru sifat, karakter, watak, atau perilaku seseorang atau sesuatu untuk tujuan tertentu.

Bermain peran menurut Syathori Ahmad (2005:1) adalah “salah satu teknik belajar bagi anak usia dini dan sangat baik untuk mengembangkan motorik dan intelejensia serta berlatih merangkai kata-kata atau mengekspresikan perasaan dan mengkomunikasikan apa yang ada dalam pikiran” Hal ini akan sangat membantu anak untuk berlatih percaya diri, berani tampil dan lain-lain

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 jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain (Depdiknas, 2005 : 13). Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih (Mayke, 2001 : 57 )

Dari beberapa pendapat diatas maka pengertian bermain peran adalah salah atu bentuk permainan yang di lakukan dengan mencontoh atau meniru sifat, karakter, watak, atau perilaku seseorang atau sesuatu untuk tujuan tertentu.

Menurut Catherine Garvey (Mayke, 2000 : 90 ) menemukan bahwa pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran (dramatik), mulai main ibu-ibuan dengan bonekanya, main sekolah-sekolahan, atau menjadi ayah dan ibu. Dewasa ini, banyak kita jumpai anak-anak bermain drama dalam acara perpisahan, drama berseri di TV, menjadi penari, menjadi Kesatria Baja Hitam atau *Power Rangers* dalam permainan kelompok, dan sebagainya. Bermain dramatik semacam ini membantu anak mencobakan berbagai peran sosial yang diamatinya, memantapkan peran sesuai dengan jenis kelaminnya, melepaskan ketakutan atau kegembiraannya, mewujudkan khayalannya, selain bekerjasama atau bergaul dengan anak-anak lainnya.

Dalam bermain peran ini, anak mempunyai peran penting. Ia melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang diperankan atau dikaguminya/ditakutinya baik yang ia temui dalam hidup sehari-hari8 maupun dari tokoh yang ia tonton di fil atau ia baca di media masa. Aktor atau pemegang peran yang lain adalah mainannya, boneka, boneka binatang, dan lain-lain, dan yang terakhir adalah temannya sendiri.

Awalnya kegiatan bermain drama lebih bersifat reproduktif atau merupakan pengulangan dari apa yang dilihat atau dialami anak dan dilakukan sendirian. Dengan meningkatnya usia, kegiatan bermain khayal lebih bersifat produktif karena dari segi perkembangan kognisi anak sudah lebih mampu mengkreasikan ide-ide yang original dan dengan adanya teman bermain, biasanya anak akan bermain drama bersama dengan t5eman-temannya.

Manfaat yang bisa dipetik dari bermain drama adalah membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik berperan sebagai ibu, bapak, guru, murid, penjual, pembeli, dan seterusnya. Anak juga belajar untuk memandang sesuatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Selain itu, anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar menjadi pengikut, dalam artian mau memainkan tokoh-tokoh tertentu yang ditetapkan oleh teman mainnya dan tidak hanya memerankan tokoh yang diinginkan oleh anak. Perkembangan bahasa juga dapat ditingkatkan karena adanya penggunaan bahasa di dalam kegiatan bermain ini. Mau tidak mau ia akan mendengar informasi baru dari teman mainnya sehingga perbendaharaan kata makin luas.

Alur cerita dalam drama ini, anak perempuan memperankan menjadi ibu, memasak, mencuci, belanja, melihat baby, dan pesta. Dalam hal ini, peran dalam sosio-drama, bermain anak laki-laki dan bermain anak perempuan berlainan, anak perempuan akan juga secara kontinyu bermain terus seperti anak laki-laki atau bermain bersama.

Menurut Spodek (1991:102) Pengalaman main peran mencakup empat langkah yang saling berhubungan; (1) lingkungan (2) pengalaman sebelum main peran, (3) pengalaman main peran setiap anak, dan (4) pengalaman setelah main peran. Guru di TK diharapkan dapat mengerti setiap langkah ini tersendiri tetapi juga mengetahui bagaimana menyatukannya ke dalam satu

Perencanaan dalam pengalaman sebelum main peran diberikan sebelum anak-anak terlibat dengan bahan-bahan main. Pijakan awal ini termasuk membaca buku tentang pengalaman yang terkait dengan naskah main atau nara sumber dihadirkan untuk memperagakannya. Sebelum anak mulai bermain, guru perlu menjelaskan urutan kegiatan main peran dan memberikan gagasan untuk menggunakan alat-alat. Anak-anak perlu waktu untuk merumuskan gagasan mereka, mengajak pemain lain, menetapkan peran yang akan dimainkan, menyetujui jalan cerita untuk dimainkan dan menentukan obyek khayalan mereka. Kadangkala ada naskah yang sulit, sehingga guru harus membaca beberapa buku berulang-ulang sebelum anak mulai merumuskan gagasan sendiri.

Guru harus menggunakan butir-butir berikut dalam memberi pijakan pengalaman sebelum main peran:

1. Membaca buku yang terkait dengan pengalaman atau mendatangkan nara sumber
2. Mengenalkan kosa kata baru dan peran-peran
3. Menjelaskan urutan kegiatan main peran
4. Menjelaskan cara menggunakan alat
5. Mendiskusikan semua gagasan main
6. Menyediakan kesempatan bagi anak mencapai keberhasilan hubungan sosial(Muliawan, 2009 : 250)

Anak-anak harus memiliki cukup waktu untuk mengembangkan pengalaman main peran mereka. Guru harus memperkuat dan memperluas bahasa, memberi contoh komunikasi yang tepat dan meningkatkan kesempatan sosialisasi. Guru juga harus mengamati dan memberi pijakan hubungan anak dengan bahan main dan anak lainnya.

Pada tahap sangat awal dari main peran, anak-anak mulai mengerti bagaimana mainan dan benda-benda dapat digunakan secara simbolik, tetapi awal pura-pura adalah meniru, bukan main peran. Jika seorang anak terlibat dalam perilaku awal pura-pura, sangat penting bila guru terlibat dan berusaha untuk mendukung perkembangan dari meniru ke tahap main pura-pura dengan diri sendiri. Perilaku ini biasanya terlihat pada anak di bawah usia dua tahun. Beberapa anak dengan perkembangan terlambat akan masuk prasekolah dengan perilaku sensorimotor dan kegiatan meniru menjadi langkah awal untuk ke tahap berikutnya dari main pura-pura. Sebagai contoh, seolah anak meletakkan botol bayi ke mulutnya. Dan guru berkata, “Oh, Ika, saya melihat kamu sedang berpura-pura menjadi bayi. Apakah kamu lapar?” Guru pada tahap awal ini perlu untuk bertindak seperti jika anak sedang berpura-pura dan harus menggunakan bahasa untuk menyandikan pengalaman.

Anak harus memahami bagaimana tindakan dan obyek berhubungan, dapat memperluas dan menjaga hubungan. Kemampuan untuk memulai dan menjaga alur cerita sangat penting bagi keberhasilan sekolah di kemudian hari. Guru harus tetap sadar terhadap perluasan main anak dan menciptakan alur cerita. Selama mengingat kembali pada akhir waktu main atau selama kegiatan makan, rangkaian kejadian dalam alur cerita perlu ditekankan. Contohnya, waktu makan guru duduk dengan kelompok anak. Guru melihat Eli dan berkata, “Apa yang kamu peroleh ketika main tadi? Kamu jadi dokter?” Anak mengangguk dan tersenyum. Guru melanjutkan, “Bayinya sakit? Apa yang kamu lakukan pertama kali? Apa yang ibunya katakan ketika ia berkunjung ke kantormu?” Sambil melanjutkan percakapan dan meluaskan pergantian bahasa, guru dapat membuat rangkaian peristiwa.

Perencanaan memerlukan komunikasi. Perilaku ini mulai diamati diantara anak usia tiga tahun ketika mereka memberitahukan kegiatan mereka yang telah direncanakan. Anak yang bermain dekat kompor di tempat main peran dan ia berkata, “Saya akan buat kue untuk ulang tahun Ibu.” Ini terus berkembang sampai kita lihat munculnya perencanaan dengan anak lain. Anak usia empat dan lima tahun dapat didengar dia berkata, “Kamu jadi anaknya dan saya jadi ayahnya dan saya ajak kamu jalan-jalan.” Ketika permainan ini matang, panjangnya naskah akan dimainkan dengan perencanaan yang terus menerus. Anak akan keluar masuk naskah main pura-pura dan biasanya akan memberitahukan kapan rangkaian pura-pura itu dimulai. Misalnya, dua anak sedang bermain di tempat main peran yang telah disusun seperti klinik dokter. Seorang anak berkata, “Ayo kita main pura-pura anak saya sakit dan kamu jadi dokter dan perlu berikan ia suntikan.” Lalu ia mengenakan rok, topi, sepatu dan kembali ke tempat main peran dengan bonekanya. Anak lain meletakkan stetoskop melingkari lehernya. Ketika anak yang berperan sebagai ibu masuk ke ruangan, kegiatan mainnya dimulai. “Halo, nama saya Ibu Lili, bayi saya demam.” Anak yang memainkan peran dokter mengambil boneka dari ibunya dan meletakkannya di tempat tidur. Dia meletakkan stetoskop di dada bayi dan pura-pura mendengarkan detak jantungnya. Rangkaian main pura-pura ini terus berlanjut selama lebih dari 35 menit sementara anak lain secara berkala bergabung dalam main peran. Di bagian lain ibunya kembali ke rumah dan meletakkan bayinya ke tempat tidur bayi. Anak lain masuk ke dalam tempat main dan ibunya berkata, “Bayi kami sakit”.

Di bawah ini adalah salah satu contoh adegan pengalaman main peran yang terencana bagi 10 anak usia 4 – 6 tahun untuk bermain di luar. Guru menyiapkan tempat main peran, ia menggelar perlak plastik berwarna biru seolah-olah kolam ikan. Guru juga menyiapkan tempat sebagai dapur dengan perabotannya (misalnya: kompor, penggorengan, bak cuci piring, dll) dan rumah makan dengan perabotannya (misalnya: meja-kursi, daftar makanan, alat penghitung uang, dll). Dalam pijakan awal main peran, guru berbicara dengan anak tentang kegiatan memancing, misalnya bertanya kepada anak apakah diantara mereka ada yang sudah pernah memancing. Guru juga mengingatkan kembali kunjungan mereka ke rumah makan, menanyakan kepada anak-anak tentang nama rumah makan, peran-peran yang ada di rumah makan (tukang masak, pelayan, kasir), dan ucapan-ucapan karyawan di rumah makan. Guru membacakan cerita tentang ikan, lalu memperkenalkan alat-alat yang akan digunakan. Ikan-ikan dan kepiting terbuat dari karton tebal ditempeli magnit sehingga tongkat pancing yang ujungnya mengandung logam dapat menempel pada ikan. Keranjang atau dus untuk menaruh ikan-ikan hasil pancingan. Guru memberitahu ikan-ikan yang sudah ditangkap dibawa ke dapur untuk dibersihkan dan dimasak. Di dapur ada pasir putih untuk dibuat menjadi bubur jagung, dan pasir hitam yang agak basah untuk membuat kue. Ikan yang sudah dimasak dihidangkan kepada tamu-tamu yang datang ke rumah makan. Guru mengenalkan cara menggunakan pancingan yang berjumlah empat untuk digunakan oleh empat orang anak. Guru menanyakan kepada anak-anak siapa yang akan berperan memancing, tukang masak, pelayan, dan lain-lain. Anak bermain sesuai peran-peran masing-masing dengan dukungan guru.

1. **Pengaruh Bermain terhadap Perkembangan Anak**

Kegiatan bermain memberikan pengalaman kepada anak untuk membangun dunia tersendiri yang dapat dihuninya sambil terus mengembangkannya melalui berbagai fungsi fisik, mental dan emosional. Ini berarti bahwa membangun dunia bermain bagi seorang anak merupakan pengalaman yang berdampak sebagai proses belajar.

Pengaruh Bermain bagi Perkembangan anak dijelaskan oleh Hurlock (Sri Harini, Aba Firdaus,2003;142) sebagai berikut :

1. Perkembangan fisik
2. Dorongan berkomunikasi
3. Penyaluran energi emosional yang terpendam
4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan
5. Sumber belajar
6. Rangsangan bagi kreatifitas
7. Perkembangan wawasan diri
8. Belajar Bermasyarakat
9. Standar moral
10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin
11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Pentingnya bermain bagi perkembangan kepribadian memang telah diakui secara universal, karena merupakan salah satu kebutuhan dasar manusia. Kesempatan bermain dan rekreasi memberikan anak kegembiraan serta kepuasan emosional. Bermain merupakan kegiatan yang spontan dan kreatif yang dengannya seorang dapat menemukan eksperimen diri sepenuhnya.

Mildred Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi anak dan ia mengamati ada enam bentuk interaksi yang terjadi pada saat anak-anak bermain. Keenam tahapan tersebut terdiri dari (Rini, 2005: 4.9) :

1. *Unoccupied Play* Pada kegiatan ini, sebenarnya anak tidak benar-benar terlibat dalam kegiatan bermain, melainkan hanya mengamati kejadian di sekitarnya yang menarik perhatian anak. Bila tidak ada hal yang menarik, anak akan menyibukkan dirinya dengan melakukan berbagai hal, seperti memainkan anggota tubuhnya, berkeliling disekitar ruangan atau naik turun kursi tanpa tujuan yang jelas.
2. Bermain Sendiri (*solitary Play*), Bermain sendiri tampak pada anak yang masih muda, anak terlihat sibuk bermain sendiri tanpa memperhatikan kehadiran anak-anak lain disekitarnya. Perilakunya yang egosentris mencerminkan sikap memusatkan perhatiannya pada dirinya sediri dan kegiatannya sendiri. Anak lain baru dirasakan kehadirannya apabila ada peristiwa yang menarik perhatian anak tersebut, misalnya anak lain merampas mainannya.
3. *Onlooker play* ditandai dengan kegiatan mengamati anak-anak lain yang sedang bermain dan hal ini menunjukkan minat yang semakin besar dari anak terhadap kegiatan yang dilakukan anak lain.
4. **Manfaat Bermain Peran terhadap Perilaku sosial**

Manfaat yang bisa dipetik dari bermain peran adalah membantu penyesuaian diri anak. Dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak ( Mayke, 2001 : 58)

Manfaat lain adalah anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar menjadi pengikut, dalam artian mau memerankan tokoh-tokoh tertentu yang ditetapkan oleh teman mainnya dan tidak hanya memerankan tokoh yang diinginkan oleh anak.

Bermain peran atau sosio-dramatik lazim dilakukan anak-anak 3-5 tahun. Manfaatnya antara lain : (Mayke, 2001 : 58):

1. Mempelajari banyak peran disekeliling mereka dan lingkungan di luar mereka. Umpama, menjadi dokter, perawat, polisi, guru, dan sebagainya.
2. Dengan berfantasi dan kemudian meniru peran dari sekelilingnya, anak mengembangkan kemampuan kognitifnya, terutama dalam hal imajinasi dan kreatifitas.
3. Meningkatkan intelektual anak Karena anak mempelajari seperti apa peran yang akan dilakoninya itu, misalnya “ pilot itu ngapain, ya? Oh, pilot itu nerbangin pesawat”
4. Menambah kosa kata, contoh anak berperan sebagai ibu yang memiliki bayi, maka ia akan mengenal kata-kata seperti popok, gurita, imunisasi, dan sebagainya.
5. Mengasah moral sambil bermain polisi-penjahat, anak belajar nilai-nilai benar dan salah

Manfaat dan peran yang dapat diperoleh dengan bermain peran di Taman Kanak-kanak selain perilaku sosialnya semakin terasah anak pun dapat memiliki : (a) kesempatan bertemu dan berkumpul dengan orang lain dilingkungan baru; (b) belajar bergaul dengan anak-anak lain misalnya menyesuaikan diri dengan orang lain, menunggu giliran, serta memahami perasaan teman, disini anak akan menemukan hikma kesabaran saat berinteraksi dengan orang lain; (c) bangga menjadi anggota kelompok, dimana anak termotovasi untuk dapat bekerja sama dengan sesama anggota kelompok dan mulai belajar memikirkan kepentingan kelompok ketimbang kepentingan sendiri; dan (d) lebih mandiri.

Dengan mengikuti kegiatan bermain di Taman kanak-kanak, mau tak mau anak harus berpisah untuk sementara waktu dengan orang yang terbiasa mengasuhnya. Ia akan berusaha beradaptasi dengan lingkungan barunya tanpa harus selalu dibantu oleh orang yang senantiasa merawatnya. Lambat laun si kecilpun dapat melakukannya sendiri dengan penuh percaya diri

Melalui bermain, anak akan semakin mahir bersosialisasi dengan orang lain dan teman-teman sebayanya. Anakpun belajar untuk berbagi dengan sesama teman, menunggu giliran sehingga belajar untuk bersabar diri. Kemampuan memecahkan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan kehidupan anak pun akan di temukan. Misalnya bagaimana anak harus mencari upaya agar barang yang menjadi miliknya tidak dirampas begitu saja oleh orang lain, dan sebaliknya.

1. **Langkah-Langkah Metode Bermain Peran**

Untuk dapat berdialog, sekurang-kurangnya anak harus dapat memahami apa yang dikatakan kepadanya dan berbicara dengan bahasa yang dapat dimengerti oleh teman sebayanya. Langkah-langkah bermain di Taman Kanak-kanak sebagai berikut (Moeslichatoen, 2004 ; 63) :

1. Guru menyiapkan naskah, alat, media dan kostum yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran.
2. Menjelaskan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, bila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
3. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya .
4. Jika bermain peran untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat member contoh satu peran.
5. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut melaksanakan tugas tersebut).
6. Guru menetapkan dengan jelas masalah dan peranan yang mereka harus mainkan.
7. Guru harus menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak dan kemudian membuka diskusi umum
8. Sebagai hasil diskusi kadang-kadang dapat diminta kepada anak untuk menyelamatkan masalah dengan cara-cara lain.

Dalam hal ini, kegiatan makan dalam suatu keluarga di jadikan tema kegiatan dengan demikian langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pra Bermain

Ada dua macam persiapan dan kegiatan pra bermain :

1. Kegiatan menyiapkan anak didik dalam melaksanakan kegiatan bermain :
2. Guru mengkomunikasikan kepada anak didik tujuan kegiatan bermain.
3. Guru mengkomunikasikan batasan-batasan yang harus dipatuhi anak didik.
4. Guru menawarkan peran kepada masing-masing anak untuk disepakati sebagai ayah, ibu, anak, atau yang lainnya
5. Guru memperjelas apa yang harus dilakukan peran ayah, ibu, anak dan sebagainya.
6. Kegiatan penyiapan bahan dan peralatan yang siap untuk dipergunakan :
7. Menyiapkan meja makan dengan bahan dan peralatan yang diperlukan.
8. Mencuci tangan
9. Mengeringkan tangan
10. Kegiatan Bermain
    1. Semua anggota kelurga menuju ke tempat cuci tangan untuk mencuci tangan dengan tertib bergiliran menggunakan bahan dan prlatan cuci tangan dengan tidak berebutan.
    2. Dengan bimbingan guru anak bergiliran mengeringkan tangan mereka
    3. Menuju ke meja makan dengan tertib dan menarik kursi tempat duduk masing-masing.
    4. Yang berperan sebagai ayah memimpin pembacaan doa.
    5. Dengan bimbingan guru anak mulai melaksanakan peran masing-masing mengambil nasi dan lauk pauk secara bergiliran dan tertib.
    6. Selama makan anak diperbolehkan menyatakan keinginanya sesuai batasan-batasan yang dikomunakasikan guru.
    7. Bila kegiatan makan berakhir diikuti pembacaan doa oleh anak yang berperan sebagai ayah.
    8. Kegiatan akhir makan yang masih harus dilakukan adalah merapikan kembali meja makan.
11. **Pengertian Perilaku sosial Anak**

Perilaku sosial usia pra sekolah berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial, menurut Hurlock (Malik, 2001 : 22), bahwa kemampuan anak menyesuaikan dalam lingkungan kanak-kanak memerlukan tiga proses yaitu:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial .untuk dapat diterima di kelasnya ,anak tidak hanya harus berperilaku yang dapat di terima dalam kelompoknya.
2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima ,setiap kelompok mempunyai pola kebiasaan yang di tentukan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk di penuhi.
3. Perkembangan sosial untuk bergaul dengan baik ,anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial, jika anak dapat melakukan jelas dapat berhasil dalam penyesuaian tempat mereka mengembangkan diri.

Pentingnya perilaku sosial anak untuk membangun perilaku dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat di mana anak itu berada. Perilaku sosial itu adalah sesuatu yang dipelajari bukan hanya hasil dari kematangan saja, jadi perkembangan sosial seorang anak diperoleh dari faktor kesempatan belajar .

Perilaku sosial diperoleh dari berbagai respon yang di berikan oleh tatanan sosial yang sehat dan sasaran yang memberikan kesempatan kepada anak mengembangkan konsep diri yang positif, keterampilan sosial dan kesiapan belajar secara formal ,sementara itu ,kegiatan bermain juga mempunyai fungsi dalam mengembangkan aspek sosial anak.

Hurlock, ( 1978 : 340 ) dapat diketahui proses mengenai tingkah laku yang dapat di terima oleh masyarakat dan diharapkan dilakukan anak serta belajar mengendalikan diri di namakan proses sosialisasi .manusia tumbuh dan berkembang di dalam lingkungan yang dapat dibedakan ,lingkungan fisik dan lingkungan sosial.

Lingkungan sosial memberikan banyak pengaruh terhadap pembentukan berbagi aspek perkembangan anak dan aspek kehidupan terutama sosio-psikologis. Bersosialisasi pada dasarnya merupakan proses penyesuain diri terhadap lingkungan kehidupan social.

Beberapa batasan dan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial adalah perkembangan tingkah laku sosial yang merupakan dasar pembentukan kepribadian anak dalam menyesuaikan diri dalam masyarakat agar di terima di lingkungannya.

Anak usia 4-5 tahun telah menunjukkan minat yang tinggi terhadap permainan sosiodrama. Mereka senang menggunakan pakaian dan atribut orang dewasa. Mereka juga menunjukkan peningkatan minat terhadap kelompok dalam kegiatan bermain peran. Seperti yang di kemukakan oleh Brewwer (Tadkiroatun Musfiroh, 2008 : 74) bahwa anak usia 4 tahun mulai menunjukkan hal-hal berikut:

1. Lebih mengembangkan perasaan yang altruistik (mementingkan kepentingan orang lain)
2. Dapat Mengerti perintah dan mengikuti beberapa aturan
3. Memiliki perasaan yang kuat terhadap rumah dan keluarga.
4. Bermain paralel masih dilakukan, tetapi mulai melakukan permainan yang melibatkan kerja sama
5. Menghayalkan teman sepermainan.

Perkembangan sosial pada anak diawali dengan bermain secara paralel, dimana terlihat anak bermain seolah-olah bermain dengan temannya namun ternyata asyik dengan permainannya sendiri. Dengan bertambahnya usia, pada usia tiga tahun anak sudah mampu mengikatkan diri dengan bermain dengan anak lain dalam kelompok (Reni Akbar-Hawadi, 2001; 24)

1. **Cara Membentuk Perilaku Sosial**

Ada beberapa cara untuk membangun perilaku sosial anak. antara lain adalah:

1. Membentuk suatu standar dalam mengendalikan perilaku dalam ruang hidupnya. Sebagai Suatu Pusat Perilaku terdapat 3 hukum umum sosial yang perlu di tanamkan sejak dini yaitu a. Respek terhadap diri sendiri. b. Respek terhadap orang lain. c. Respek terhadap sesuatu obyek. Tiga hal tersebut perlu dibangun dan ditanamkan pada si kecil sebagai bentuk pengajaran terhadap kondisi kehidupan riil. Ini merupakan prinsip umum yang harus di ulang-ulang sehingga menjadi jelas untuk anak.
2. Dengan mengajarkan perilaku sosial pada anak adalah melalui model perilaku.. Anak belajar dari melihat dan melakukan perbuatan seperti yang dikerjakan orang dewasa. Setiap kita menyampaikan lelucon pada anak berarti kita mengajarinya untuk menyampaikan lelucon kepada orang lain.
3. Untuk meningkatkan Perilaku anak yaitu dengan mengajarkan konsep keterampilan sosial. Satu keterampilan penting yang harus diajarkan adalah anak harus mampu bertindak dengan memperhatikan perasaan pihak lain. Anak yang masih kecil tidak akan memiliki kemampuan ini, oleh karena itu pengajaran tentang akibat perbuatan lebih efektif melalui pengalaman agar hal tersebut tidak terulang kembali. Misalnya ketika anak dalam pergaulannya memukul anak yang lain (sebut saja Andi), orang tua perlu mengajarinya dengan mengatakan “andi menangis karena kamu melukainya dengan memukul”. ( Sutan Surya, 2006 : 37)

Bila anak mampu melewati tahap demi tahap proses sosialisasi dengan baik, maka diharapkan ia memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih baik dibandingkan anak yang sulit melalui tugas perkembangan sosialnya. Hurlock (Seri Ayah Bunda, 2003 : 91).

Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima. Untuk dapat diterima menjadi bagian dari kelompok masyarakat, anak tidak hanya harus mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi juga harus menyesuaikan perilaku dengan patokan yang dapat diterima.

Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya, dan mereka pun dituntut mematuhi pola kebiasaan tersebut. Begitupun dengan sikecil, ia dituntut mampu memainkan peran sosialnya sebagai seorang anak di rumah, dan sebagai anak disekolah.

Agar dapat menjadi bagian dari masyarakat dengan baik, anak harus menyukai kegiatan berinteraksi dengan orang lain, dan juga menyenangi kegiatan sosial lainnya. Jika ia dapat melakukannya, maka anak berhasil melakukan penyesuaian sosial yang baik dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat ia menggabungkan diri.

Anak akan memiliki efek penerimaan sosial yang baik dengan kecerdasan interpersonalnya, dampaknya anak akan merasa senang dan aman saat berinteraksi di lingkungan sosialnya. Anak lebih mampu mengembangkan konsep diri yang menyenangkan, sehingga anak dapat belajar berbagai pola perilaku yang diterima secara social yang membantu keseimbangan-keseimbangan dalam situasi sosial.

Indikator perilaku social berdasarkan Kurikulum Taman Kanak-kanak (Depdiknas Tahun 2004) meliputi :

1. Menerima saran teman.

2. Memberikan petunjuk.

3. Perilaku menerima.

4. Mempunyai sahabat.

5. Senang bermain dengan teman.

6. Perilaku memberi sesuatu pada teman.

7. Menghormati dan menghargai orang lebih tua

8. Senang menolong

9. Menaati aturan yang berlaku.

10.Mau berbagi dengan teman

11.Mendukung ide teman.

12.Mau menolong teman yang mengalami kesulitan.

13.Mau berbagi dengan teman.

14.Menghargai orang lain.

15.Memelihara lingkungan

Dari 15 indikator di atas penulis hanya mengambil 4 indikator yaitu :

1. Menghormati dan menghargai orang lebih tua.

2. Senang menolong.

3. Mau berbagi dengan teman

4. Memelihara lingkungan.

1. **Kerangka Pikir**

Melihat begitu pentingnya, bimbingan dan pemeliharaan potensi anak pada usia dini dan dengan melihat bahwa ada tahapan perkembangan pada anak, maka hal yang lebih penting lagi adalah bagaimana mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor anak. Metode merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pendidikan disamping komponen lainnya seperti pendidik, anak didik, materi/bahan, tujuan, bentuk dan lain-lain. Masing-masing komponen tidak bisa berdiri sendiri namun secara bersamaa saling mempengaruhi dalam proses pendidikan.

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus mampu menstimulasi tumbuh kembang anak. Bermain adalah suatu aktivitas serius untuk memperoleh kesenangan tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai yang memberi kesempatan pada anak untuk belajar, terutama dalam hal penguasaan tubuh, pemecahan masalah dan kreativitas.

Dengan meningkatnya usia, anak perlu belajar berpisah dengan pengasuh atau ibunya, Setelah anak masuk Taman kanak-kanak, maka ia memperoleh kesempatan yang besar untuk bermain dengan teman sebaya.. Kegiatan bermain peran atau khayal umumnya disukai dan sering dilakukan oleh anak 2-7 tahun, dapat bersifat produktif atau kreatif dan bias juga reproduktif (merupakan pengulangan dari situasi yang diamati oleh anak sehari-hari). Pada kegiatan bermain khayal yang produktif maka anak akan lebih mampu mengkreasikan ide-ide yang original dan dengan adanya teman bermain akan mengembangkan perilaku sosial anak.

Perkembangan sosial anak usia empat tahun relatif berkembang walaupun mereka masih terlibat permainan asosiatif, namun mulai mengikuti permainan kooperatif yang diwarnai aktifitas memberi dan menerima. Mereka juga menunjukkan kesulitan berbagi, tetapi mulai memahami aturan pergiliran, dan bias memainkan permainan-permainan sederhana dalam kelompok kecil. Mereka telah memiliki keinginan untuk menyenangkan teman, memuji orang lain, dan tampak senang memiliki teman. Mereka mulai mengerti apa arti keteraturan, tetapi mereka tidak bisa menunggu terlalu lama meskipun dijanjikan sesuatu.

Anak usia 4-5 tahun telah menunjukkan minat yang tinggi terhadap permainan sosiodrama. Mereka senang menggunakan pakaian dan atribut orang dewasa. Mereka juga menunjukkan peningkatan minat terhadap kelompok dalam kegiatan bermain peran. Seperti yang di kemukakan oleh Brewwer bahwa anak usia 4 tahun mulai menunjukkan hal-hal berikut.

Bila anak mampu melewati tahap demi tahap proses sosialisasi dengan baik, maka diharapkan ia memiliki kecerdasan interpersonal yang lebih baik dibandingkan anak yang sulit melalui tugas perkembangan sosial.

Kegiatan Metode Bermain Peran

Perilaku Sosial Anak

(Sesudah Perlakuan)

Perilaku Sosial Anak

(Sebelum Perlakuan)

Indikator:

1. Menghormati dan menghargai orang lebih tua.

2. Senang menolong.

3. Mau berbagi dengan teman

4. Memelihara lingkungan.

Indikator:

1. Menghormati dan menghargai orang lebih tua.

2. Senang menolong.

3. Mau berbagi dengan teman

4. Memelihara lingkungan.

Langkah-langkah Metode Bermain Peran:

1. Menyiapkan naskah, alat, media, dan kostum
2. Menjelaskan tekhnik bermain peran yang sederhana
3. Memberi kebebasan anak untuk memilih peran yang diinginkan
4. Menetapkan dengan jelas masalah dan peran yang harus dimainkan
5. Menghentikan bermain peran pada detik-detik situasi sedang memuncak.
6. Diskusi tentang peran yang dimainkan

Gambar 1. Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berpikir di atas, maka dapat dikemukakan hipotesis penelitian sebagai berikut: “ada pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang desa Tanabangka, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa”.

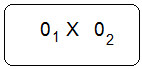
**BAB III**

30

**METODE PENELITIAN**

* + - 1. **Jenis dan Bentuk Desain Penelitian**

Penelitian ini adalah bersifat kuantitatif dengan menggunakan pendekatan eksperimen sederhana. Penelitian yang digunakan di sini adalah Pre-Eksperimental Designs (*nondesigns)* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh (Sugiyono, 2008:109). Dalam penelitian ini digunakan *One Group Pretest-Postest Design* dengan tujuan untuk membandingkan keadaan setelah perlakuan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:

 ( Tuckman, 1999 : 160)

Keterangan :

01 = pengukuran pertama (awal) sebelum diberi perlakuan metode bermain peran (pretes).

X = treatmen atau Perlakuan

02 = pengukuran kedua setelah diberi metode bermain peran ( posttest)

Penelitian ini mengkaji tentang pengaruh pengunaan metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak di Taman Kanak-kanak Pusat Paud Renggang, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

* + - 1. **Subjek Penelitian**

Anak didik kelas B2 yang berjumlah 15 anak pada taman kanak-kanak Pusat Paud Renggang, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa.

* + - 1. **Variabel Penelitian dan Devenisi Operasional**

Ada dua variable yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variable bebas dan variable terikat. Variabel bebas adalah variable yang berpengaruh yaitu metode bermain peran, dan variable terikat adalah variable yang dipengaruhi yaitu perilaku sosial anak.

Untuk tidak membuat pemahaman yang berbeda-beda tentang variabel yang diteliti, maka perlu diberikan defenisi operasional yaitu:

1. Metode bermain peran adalah metode pembelajaran yang menuntut anak dapat memainkan peran dalam suatu tema cerita di mana anak-anak memerankan watak, gaya bicaranya, maupun tindakannya yang dipandu dengan teks atau skenario yang telah dibuat guru.
2. Perilaku sosial adalah perilaku anak untuk dapat berinteraksi dan berbaur dengan orang lain, senang menolong, dan mau berbagi dengan temannya.
   * + 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan observasi yaitu dengan skala penilaian 5, 4, 3, 2, 1 atau (A, B, C, D, E). Skala penilaian ini menurut Nana Sudjana (2002:77) dapat digunakan untuk mengukur penampilan atau perilaku orang lain oleh seseorang melalui pernyataan perilaku individu pada suatu titik continuum atau suatu kategori yang bermakna nilai. Titik atau kategori diberi nilai rentangan mulai dari yang tertinggi sampai terendah yaitu 5, 4, 3, 2, 1.

* + - 1. **Pengembangan Instrumen**

Instrumen kemampuan sosial anak disusun dalam bentuk cek list yang dipakai sebagai pedoman pengamatan terhadap perilaku sosial anak setelah diberi perlakuan penerapan metode bermain peran yang dikembangkan dalam 6 dimensi yang masing-masing indikator diungkap dengan dua butir opti pengamatan. Instrumen cek list ini dapat digunakan untuk pengukuran terhadap variable kemampuan social yang akan menghasilkan data ordinal (5, 4, 3, 2, dan 1).

Untuk kepentingan analisis kuantitatif, maka hasil pengamatan dapat langsung diberikan skor, yaitu:

Selalu diberi skor 5

sering diberi skor 4

kadang-kadang 3

hampir tidak pernah 2

Tidak pernah 1

Untuk bentuk instrument cek list dapat dilihat pada lampiran 1

* + - 1. **Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil pengamatan kemampuan social anak antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan metode bermain peran yaitu analisis statistik deskriptif ,nonparametrik dan uji wilcoxon.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk mengetahui tingkat kemampuan social anak didik dalam pembelajaran bermain peran antara sebelum dan sesudah diajar dengan menggunakan metode bermain peran. Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat perilaku sosial anak didik dilakukan dengan perhitungan rata-rata dengan rumus

P =  (Hadi, 2000:37)

Dimana

P= Rata-rata

X= nilai/harga x

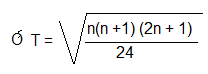
N= jumlah data(subjek)

1. Analisis statistik non parametrik

Analisis statistik non parametrik digunakan dengan alas an karena tidak dilakukan pengacakan dalam penentuan subjek penelitian, selain itu juga jumlah subjek hanya 15 anak sehingga tidak memungkinkan untuk inferensial. Untuk analisis uji beda digunakan analisis uji beda Wilcoxon dengan rumus sebagai berikut:

Distribusi sampling nilai T diketahui bahwa





Untuk landasan pengujian dipergunakan nilai Z



Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

Ho diterima apabila T ≤ Tα

Ho ditolak apabila T > Tα

3.Uji beda Wilcoxcom

Dari hasil hitung tersebut dikonsultasikan dengan indeks tabel wilcoxon. Hipotesis penelitian (Ho) diterima jika T (hitung) T (tabel) atau P (value) lebih kecil atau sign ( 2 tailet ) dari 0.05. hal ini berarti ada pengaruh tingkat bermain peran terhadap perilaku sosial pada anak Taman Kanak-Kanak pusat padu renggang desa Tanabangka kecamatan Bajeng Barat kabupaten Gowa. Maka berarti tehnik bermain peran efektif di gunakan untuk meningkatkan perilaku sosial anak di taman kanak-kanak pusat padu renggang.

Hipotesis penelitian (Ho) ditolak jika T (hitung) T (tabel) atau sign (Z tailed) dari 0.05. hal ini berarti tidak terdapat pengaruh bermain peran terhadap perilaku sosial pada anak Taman Kanak- Kanak pusat padu renggang desa Tanabangka kecamatan Bajeng Barat kabupaten Gowa sebelum dan sesuda di beri perlakuan bermain peran pada anak taman kanak-kanak pusat paud renggang.

Penjelasan diatas menunjukkan bahwa tingkat perilaku sosial pada anak Taman Kanak-Kanak Pusat Paud Renggang sebelum diberikan metode bermain peran tingkat kemampuan anak yaitu sangat baik 0 %, Baik, 0%, cukup 0 %, cukup baik 53,33% dan kurang ada 46.66 %. Hal ini berarti bahwa tingkat perilaku sosial anak sebelum diberikan metode bermain peran berada pada kurang.

Setelah di beri perlakuan berupa metode bermain peran tingkat perilaku sosial anak pada Taman Kanak-Kanak Pusat Paud Renggang yaitu kategori sangat baik sebanyak 46.66 % , baik 40 % dan cukup 66 %. Hal ini berarti bahwa tingkat perilaku sosial anak setelah diberikan di berikan metode bermain peran berada pada kategori sangat baik

**BAB IV**

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

36

1. **Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di taman kanak-kanak pusat padu renggang desa Tanabangka kecamatan Bajeng Barat kabupaten Gowa. Taman kanak-kanak ini berdiri pata tanggal 1 Juni 2002. Jumlah kelas atau kelompok belajar di taman kanak-kanak ini sebanyak dua kelas yaitu kelompok A dan kelompok B. Adapun struktur organisasi Taman Kanak-Kanak pusat Paud Renggang Desa Tanabangka, kec. Bajeng Barat, Kab. Gowa yaitu sebagai berikut :

**Kepala Sekolah**

Sokhrah S.Pd

**Guru Kelompok B**

suleha

**Guru Kelompok A**

Surikati S.Pd

**Guru Kelompok B**

Fatmawati

**Guru Kelompok A**

Rahmah Ayu

**Guru Kelompok B**

Nuraeni, A.Ma

**Bujang Sekolah**

Herman Pelangi

Gambar 4.6 Struktur Organisasi TK Pusat Paud Renggang, Tanabangka

1. **Analisis statistik deskriptif**

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk memperoleh gambaran tingkat perilaku sosial anak didik sebelum dan setelah diberi perlakuan metode bermain. Analisis tersebut di sajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan grafik polygon

1. Tingkat Perilaku sosial Anak Sebelum Diberi Perlakuan Penerapan Metode Bermain Peran

Tingkat perilaku sosial anak sebelum diberi perlakuan penerapan metode bermain peran bagi anak TK Taman kanak-kanak pusat PAUD Renggang desa Tanabangka, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa diamati dengan instrumen sebagaimana lampiran 1 datanya dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Perilaku sosial anak Sebelum Perlakuan Penerapan Metode Bermain Peran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Subjek** | **Perilaku sosial Anak Sebelum Perlakuan** | **Keterangan** |
| 1 | AGS | 67 | Sangat baik |
| 2 | DMT | 52 | Cukup |
| 3 | AND | 59 | Baik |
| 4 | SSR | 65 | Baik |
| 5 | STI | 51 | Cukup |
| 6 | MLH | 60 | Baik |
| 7 | AMW | 49 | Cukup |
| 8 | MHD | 60 | Baik |
| 9 | JML | 40 | Kurang baik |
| 10 | KHR | 64 | Baik |
| 11 | RML | 62 | Baik |
| 12 | MST | 61 | Baik |
| 13 | AML | 64 | Baik |
| 14 | STR | 66 | Sangat Baik |
| 15 | SHD | 63 | Baik |
|  | **Jumlah** | **923** |  |
|  | **Rata-rata** | **58,86** |  |

Untuk kepentingan analisis deskriptif, maka data tersebut setelah diolah dengan statistic deskriptif dapat diperoleh gambaran sebagai berikut. Untuk mengetahui tingkat kemampuan anak didik maka dilakukan pengklasifikasian tingkat hasil kemampuan social anak didik atas 5 kategori, yaitu : Sangat baik (66 – 75). baik (53 – 65), cukup (41 – 52), kurang baik, (28 - 40), dan tidak baik (15 – 27). Pengkategorian ini dihitung dengan interval 12 (hasil bagi selisih skor maksimal dan skor minimal dibagi 5). (75 – 15)/5 = 12

Tabel 4.2. Tingkat perilaku sosial anak sebelum diajar dengan menggunakan metode bermain peran dikelompok B TK Taman kanak-kanak pusat PAUD Renggang desa Tanabangka, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| 66 – 75 | Sangat Baik | 2 | 13,33% |
| 53 – 65 | Baik | 11 | 73,33% |
| 41 – 52 | Cukup | 3 | 20% |
| 28 – 40 | Kurang Baik | 1 | 6,3% |
| 15 – 27 | Sangat Kurang | 0 | 0 |

Dengan data tersebut di atas, berarti setelah dikonstultasikan criteria penilaian dalam kategorial, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan social anak dalam kategori sangat baik sebanyak 13,33%, baik ada 723,33%, cukup 20 %, dan kurang baik ada 6,3%.

1. Tingkat Perilaku sosial Anak Setelah Diberi Perlakuan Penerapan Metode Bermain Peran

Tingkat perilaku sosial anak setelah diberi perlakuan penerapan metode bermain peran bagi anak TK Taman kanak-kanak pusat PAUD Renggang desa Tanabangka, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa diamati dengan instrumen sebagaimana lampiran 1 datanya dapat disajikan sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Perilaku sosial anak Setelah Perlakuan Penerapan Metode Bermain Peran

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Subjek** | **Perilaku sosial Anak Sebelum Perlakuan** | **Keterangan** |
| 1 | AGS | 68 | Sangat baik |
| 2 | DMT | 52 | Cukup |
| 3 | AND | 64 | Baik |
| 4 | SSR | 70 | Sangat baik |
| 5 | STI | 64 | Baik |
| 6 | MLH | 65 | Baik |
| 7 | AMW | 64 | Baik |
| 8 | MHD | 66 | Sangat baik |
| 9 | JML | 49 | Cukup |
| 10 | KHR | 69 | Sangat baik |
| 11 | RML | 63 | Baik |
| 12 | MST | 65 | Baik |
| 13 | AML | 72 | Sangat baik |
| 14 | STR | 70 | Sangat baik |
| 15 | SHD | 66 | Sangat baik |
|  | **Jumlah** | **978** |  |
|  | **Rata-rata** | **65,2** |  |

Untuk kepentingan analisis deskriptif, maka data tersebut setelah diolah dengan statistik deskriptif dapat diperoleh gambaran sebagai berikut. Untuk mengetahui tingkat perilaku sosial didik maka dilakukan pengklasifikasian tingkat hasil perilaku sosial anak didik atas 5 kategori, yaitu : Sangat baik (66 – 75). baik (53 – 65), cukup (41 – 52), kurang baik, (28 - 40), dan tidak baik (15 – 27). Pengkategorian ini dihitung dengan interval 12 (hasil bagi selisih skor maksimal dan skor minimal dibagi 5). (75 – 15)/5 = 12

Tabel 4.4. Tingkat perilaku sosial anak setelah diajar dengan menggunakan metode bermain peran dikelompok B TK Taman kanak-kanak pusat PAUD Renggang desa Tanabangka, Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Interval** | **Kategori** | **Frekuensi** | **Presentase** |
| 66 – 75 | Sangat Baik | 7 | 46.66 % |
| 53 – 65 | Baik | 7 | 46.66 % |
| 41 – 52 | Cukup | 1 | 66 % |
| 28 – 40 | Cukup Baik | 0 | 0 |
| 15 – 27 | Tidak Baik | 0 | 0 |

Dengan data tersbut di atas, berarti setelah dikonstultasikan criteria penilaian dalam kategorial, maka dapat dikatakan bahwa kemampuan social anak dalam kategori sangat baik sebanyak 46,66%, baik ada 40%, cukup. 66 %

1. **Uji Hipotesis**

Pada penelitian ini tidak dilakukan uji persyaratan karena analisis yang digunakan dengan menggunakan statistic non parametric. Untuk itu data yang terkumpul dianalisis langsung dengan menggunakan teknik analisis uji beda Wilcoxon.

Adapun langkah-langkahnya dapat dikemukakan sebagai berikut:

1. Melakukan penjenjangan untuk tiap-tiap beda dari pasangan pengamatan (Yi – Xi) sesuai dengan besarnya, dari yang terkecil sampai terbesar tanpa memperhatikan tanda dari beda itu (nilai beda absolute).
2. Bubuhkan tanda positif atau negative pada jenjang untuk tiap benda sesuai dengan tanda dari beda itu. Beda 0 tidak diperhatikan.
3. Jumlahkan semua jenjang bertanda + atau semua jenjang yang bertanda -, tergantung dari mana yang memberikan jumlah yang lebih kecil setelah tandanya dihilangkan. Notasikan jumlah jenjang yang lebih kecil ini dengan T.
4. Bandingkan nilai T yang diperoleh dengan nilai T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon. (Djarwanto, 2002:26).

Untuk perhitungannya dapat disajikan bantuan table berikut ini.

Tabel 4.5. Perilaku sosial dari 15 Anak Sebelum dan Setelah Penerapan Metode Bermain Peran

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Subjek** | **Perilaku sosial Anak Sebelum Perlakuan** | **Perilaku sosial Anak Setelah Perlakuan** | **Beda Yi - Xi** | **Jenjang** | **Tanda Jenjang** | |
| **+** | **-** |
| 1 | AGS | 67 | 68 | -1 | 1,5 | 1,5 |  |
| 2 | DMT | 52 | 52 | 0 | 0 | 0 |  |
| 3 | AND | 59 | 64 | -5 | 7,5 | 7,5 |  |
| 4 | SSR | 65 | 70 | -5 | 7,5 | 7,5 |  |
| 5 | STI | 51 | 64 | -13 | 13 | 13 |  |
| 6 | MLH | 60 | 65 | -5 | 7,5 | 7,5 |  |
| 7 | AMW | 49 | 64 | -15 | 14 | 14 |  |
| 8 | MHD | 60 | 66 | -6 | 10 | 10 |  |
| 9 | JML | 40 | 49 | -9 | 12 | 12 |  |
| 10 | KHR | 64 | 69 | -5 | 7,5 | 7,5 |  |
| 11 | RML | 62 | 63 | -1 | 1,5 | 1,5 |  |
| 12 | MST | 61 | 65 | -4 | 4,5 | 4,5 |  |
| 13 | AML | 64 | 72 | -8 | 11 | 11 |  |
| 14 | STR | 66 | 70 | -4 | 4,5 | 4,5 |  |
| 15 | SHD | 63 | 66 | -3 | 3 | 3 |  |
|  | **Jumlah** | **883** | **967** | **Nilai T = + 105** | | | **0** |
|  | **Rata-**  **Rata** | **58.8666667** | **64.4666667** |  |  |  |  |

Dari table 4.5 di atas diperoleh jumlah jenjang bertanda + = 105dan jumlah jenjang yang bertanda min (-) = 0. Jadi T = 0 yaitu jumlah jenjang yang lebih kecil.

Kriteria pengambilan keputusan untuk menguji Ho: m = 0 lawan H1 : m ≠ 0 adalah:

Ho diterima apabila T ≥ Tα

Ho ditolak apabila T < Tα

Dari table nilai krisis T untuk uji jenjang bertanda Wilcoxon untuk n = 15 α0,05 = 25. Oleh karena T (0) < T0,05 (25) maka Ho diterima. Ini berarti bahwa tingkat perilaku sosial anak antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan penerapan metode bermain peran tidaklah sama, dalam hal ini anak yang memperoleh perlakuan penerapan metode bermain peran memiliki perilaku sosial yang lebih baik dari sebelumnya.

1. **Pembahasan**

Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan sekaligus mampu menstimulasi tumbuh kembang anak. Bermain adalah suatu aktivitas serius untuk memperoleh kesenangan tanpa ada tujuan atau sasaran yang hendak dicapai yang memberi kesempatan pada anak untuk belajar, terutama dalam hal penguasaan tubuh, pemecahan masalah dan kreativitas. Perilaku sosial adalah perilaku anak untuk dapat berinteraksi dan berbaur dengan orang lain, senang menolong dan mau berbagi dengan temannya.

Bermain peran merupakan mencontoh atau meniru sifat,karakter,watak perilaku seseorang yang dilakoninya. Penerapan metode bermain peran bermanfaat dalam mendorong anak didik untuk belajar aktif di mana didalamnya terdapat suatu bekal pengetahuan dan keterampilan afektif, kognitif, dan psikomotorik. Dengan bermain peran anak dapat menghayati peran apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain serta dapat mengerti dan menerima pesan yang disampaikan

Melalui bermain peran dapat membuat anak didik merasa senang dan nyaman sehingga dapat merupakan variasi yang menyegarkan dalam pembelajaran anak didik. Melalui bermain peran memberikan kesempatan kepada anak didik untuk menghayati peran tertentu dalam bentuk stimulasi. Selama proses pembelajaran berlangsung dengan metode bermain peran guru melatih kemampaun anak didik menyerap makna yang ada pada teks skenario sekaligus menambah perbendaharaan kata-kata lewat aktivitas mendengar dan berbicara. Guru menetepkan anak didik yang berperan sesuaikarakter tokoh dan bahan wicaranya. Semua ini menunjukkan kegiatan yang relevan dan positif terhadap upaya peningkatan kemampuan komunikasi anak didik yang identik dengan penggunaan bahasa lisan yang tepat, sehingga pendengar dapat mengerti apa yang disampaikan selain iyu sikap dan pengetahuan menentukan waktu yang tepat untuk berbicara dan mendukung keberhasilan anak didik dalam berkomunikasi.

Perilaku sosial anak didik yang diukur berdasarkan hasil observasi pada saat sebelum dilakukan perlakuan penerapan metode bermain peran menunjukkan bahwa tingkat perilaku sosial anak yang diajar dengan menggunakan metode bermain peran pada kelompok B secara umum (rata-rata) dikategorikan dalam kategori baik dengan rata-rata 58,86%. Hal ini bukan berarti tidak dapat ditingkatkan, maka upaya meningkatkan dilakukan dengan penerapan metode bermain peran. Usaha ini ditujukan untuk meningkatkan skor hasil perilaku sosial anak.

Pada pengukuran kedua setelah dilakukan pemberian perlakuan metode bermain peran, ternyata skor perilaku sosial anak berubah meningkat menjadi rata-rata 64,46%. (kategori baik). Secara nyata perbandingan angka atau skor perolehan hasil pengamatan dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berarti ada peningkatan dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Hasil analisa di perkuat dengan diterima hipotesis penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh pemanfaatan metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak didik kelompok B di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa artinya tingkat perilaku sosial anak didik yang diajar dengan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan keadaan sebelumnya yang tidak diajar dengan menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian di atas maka memberikan suatu penegasan bahwa keberadaan motode pembelajaran seperti metode bermain peran berpengaruh pada perilaku sosial anak dalam hal :Mau berbagi dengan temannya, Menghormati dan menghargai orang lebih tua, senang menolong, dan dapat memelihara lingkungan seperti tidak membuang sampah pada sembarang tempat.

**BAB V**

**PENUTUP**

1. **Kesimpulan**

Hasil penelitian menunjukkan pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak didik kelompok B di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa pada bidang pengembangan perilaku sosial, disimpulkan sebagai berikut :

1. Perilaku sosial anak didik yang diajar sebelum menerapkan metode bermain peran pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa ada pada kategori baik. Perilaku sosial anak didik yang diajar setelah menerapkan metode bermain peran pada kelompok B di Taman Kanak-kanak Pusat PAUD Renggang Desa Tanabangka Kecamatan Bajeng Barat Kabupaten Gowa ada pada kategori sangat baik.
2. Ada pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak didik setelah diberikan perlakuan metode bermain peran pada kelompok B di taman kanak-kanak pusat paud renggang desa tanabangka kecamatan bajeng barat kabupaten gowa.

47

1. **Saran**

Mengacu kepada penelitian di atas maka penulis memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Kepada guru Sedapat mungkin dapat memanfaatkan metode bermain peran untuk dapat meningkatkan perilaku sosial anak agar tercapai perilaku yang baik.

2. Kepada orang tua, hendaknya selalu memberikan contoh dalam menerapkan perilaku sosial pada anak termasuk didalamnya dengan menggunakan metode bermain peran,karena penembangan perilaku sosial pada dasarnya bersifat bertahap,oleh karena itu dibutuhkan proses yang cukup lama.

**DAFTAR PUSTAKA**

Departemen Pendidikan Nasional, 2005. *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak*. Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Jakarta.

Djarwanto. 1999. *Statistik Non Parametrik.* Yogyakarta: BPFE.

Hadi, Sutrisno, 2002. *Statistik Jilid I dan II.* Yogyakarta: Andi Offset.

Hurlock, 1978. *Perkembangan Anak Jilid I.* Jakarta: Erlangga

Malik, 2001. *Perilaku Sosial.* Jakarta: PT. Gramedia.

Mayke S. Tedjasaputra, 2001. *Bermain, Main dan Permainan.* PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta

Moeslichatoen, 2004. *Metode Pengajaran Di Taman kanak-kanak*. Diterbitkan dengan kerja sama Departemen pendidikan dan kebudayaan dan Penerbit Rineka Cipta. Jakarta

Muliawan, 2009. *Pengembangan Kepribadian Anak.* Jakarta: PT. Bulan Bintang.

Nana Sudjana, 2002. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, 2002. *Penelitian dan Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Sinar Baru Algensindo

Reni Akbar-Hawardi, 2001, *Psikologi Perkermbangan Anak..* Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta.

Rini Hildayani, 2005. *Psikologi Perkembangan Anak.* Universitas Terbuka Jakarta.

Seri Ayah Bunda, 2003. *Multiple Intelligences Mengenali dan Merangsang Potensi Kecerdasan* *Anak*.

Spodek, 1991. *Arti Penting dalam Bermain.* Jakarta: Pustaka Ilmu.

Sri Harini, Aba Firdaus, 2003. *Mendidik Anak Sejak Dini.* Penerbit Kreasi Wacana. Yogyakarta.

Sugiyono, 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D).* Bandung: Alfabeta.

49

Sutan Surya, 2006. *Melejitkan Multiple Intelligence Anak Sejak Dini*. Penerbit Andi. Yogyakarta.

Tadkiroatun Musfiroh, 2008. *Cerdas Melalui Bermain.*. Penerbit PT Gramedia. Jakarta.

Tuckman, B.W, 1991. *Conduction Educational Reseach.* Fifth Edition. Philadelphia. Harcort Brace College Publisher.

**Lampiran 1**

Lembar Checklist Perilaku sosial Anak

Berikan jawaban pernyataan berikut sesuai dengan keadaan anak yang anda amati dengan cara member tanda (V) pada kolom yang tersedia

Nama Anak :

Kelompok :

Hari/tanggal :

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Pernyataan** | **Jawaban** | | | | |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
| 1. | Menerima saran teman |  |  |  |  |  |
| 2. | Memberikan petunjuk |  |  |  |  |  |
| 3. | Perilaku menerima |  |  |  |  |  |
| 4. | Perilaku memimpin |  |  |  |  |  |
| 5. | Perilaku menerima sesuatu dari teman |  |  |  |  |  |
| 6. | Perilaku memberi sesuatu kepada teman |  |  |  |  |  |
| 7. | Menghormati dan menghargai orang lebih tua. |  |  |  |  |  |
| 8. | Senang menolong. |  |  |  |  |  |
| 9. | Menaati aturan yang berlaku |  |  |  |  |  |
| 10. | Mau berbagi dengan teman |  |  |  |  |  |
| 11. | Mendukung ide teman |  |  |  |  |  |
| 12. | Mau menolong teman yang mengalami kesulitan |  |  |  |  |  |
| 13. | Mau berbagi dengan teman |  |  |  |  |  |
| 14. | Mengendalikan emosi |  |  |  |  |  |
| 15. | Memelihara lingkungan. |  |  |  |  |  |

Keterangan:

Skor 5 = Sangat sering Skor 2 = Tidak sering

Skor 4 = Sering Skor 1 = Sangat tidak sering

Skor 3 = Kadang-kadang

**Lampiran 2. Data Perilaku sosial anak Sebelum dan Setelah Perlakuan Penerapan Metode Bermain Peran**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Kode Subjek** | **Perilaku sosial Anak Sebelum Perlakuan** | **Perilaku sosial Anak Setelah Perlakuan** | **Keterangan** |
| 1 | AGS | 67 | 68 |  |
| 2 | DMT | 52 | 52 |  |
| 3 | AND | 59 | 64 |  |
| 4 | SSR | 65 | 70 |  |
| 5 | STI | 51 | 64 |  |
| 6 | MLH | 60 | 65 |  |
| 7 | AMW | 49 | 64 |  |
| 8 | MHD | 60 | 66 |  |
| 9 | JML | 40 | 49 |  |
| 10 | KHR | 64 | 69 |  |
| 11 | RML | 62 | 63 |  |
| 12 | MST | 61 | 65 |  |
| 13 | AML | 64 | 72 |  |
| 14 | STR | 66 | 70 |  |
| 15 | SHD | 63 | 66 |  |
|  | **Jumlah** | **883** | **967** |  |
|  | **Rata-rata** | **58,86** | **64,46** |  |
|  | **Standar Deviasi** | **7.576907272** | **6.289068369** |  |

Lampiran 3a

Data Kasar Perilaku sosial Anak Sebelum Diberikan Perlakuan Penerapan Metode Bermain Peran

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **Skor Penilaian / Item** | | | | | | | | | | | | | | | **Jml Skor** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |
| 1 | AGS | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 26 |
| 2 | DMT | 2 | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 29 |
| 3 | AND | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 26 |
| 4 | SSR | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 27 |
| 5 | STI | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 29 |
| 6 | MLH | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 26 |
| 7 | AMW | 3 | 2 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 1 | 28 |
| 8 | MHD | 2 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 25 |
| 9 | JML | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 27 |
| 10 | KHR | 2 | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 28 |
| 11 | RML | 3 | 2 | 2 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 1 | 28 |
| 12 | MST | 2 | 3 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 29 |
| 13 | AML | 3 | 2 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 1 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 1 | 1 | 27 |
| 14 | STR | 2 | 3 | 2 | 2 | 1 | 3 | 1 | 1 | 2 | 1 | 3 | 2 | 2 | 2 | 1 | 28 |
| 15 | SHD | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 | 2 | 1 | 4 | 3 | 1 | 2 | 3 | 2 | 3 | 1 | 29 |
| **Jumlah** | | | | | | | | | | | | | | | | | **412** |

Lampiran 3b

51

Data Kasar Perilaku sosial Anak Setelah Diberikan Perlakuan Penerapan Metode Bermain Peran

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nama** | **Skor Penilaian / Item** | | | | | | | | | | | | | | | **Jml Skor** |
| **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | **6** | **7** | **8** | **9** | **10** | **11** | **12** | **13** | **14** | **15** |
| 1 | AGS | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 68 |
| 2 | DMT | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 52 |
| 3 | AND | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 64 |
| 4 | SSR | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 70 |
| 5 | STI | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 3 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 64 |
| 6 | MLH | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 65 |
| 7 | AMW | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 64 |
| 8 | MHD | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 66 |
| 9 | JML | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 49 |
| 10 | KHR | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 69 |
| 11 | RML | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 63 |
| 12 | MST | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 65 |
| 13 | AML | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 72 |
| 14 | STR | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 5 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 5 | 5 | 4 | 70 |
| 15 | SHD | 4 | 5 | 4 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 | 66 |
| **Jumlah** | | | | | | | | | | | | | | | | | **967** |

52

**Lampiran 4**

**Tabel II**

**Untuk Uji Jenjang Bertanda Wilcoxon**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pasangan** | **Taraf Signifikan** | | | **0,025**  **0,05** |
| **Uji Satu Sisis** | **0,005** | **0,01** |
| **6** |  | **……** | **…..** | **0** |
| **7** |  | **……** | **0** | **2** |
| **8** |  | **0** | **2** | **4** |
| **9** |  | **2** | **3** | **6** |
| **10** |  | **3** | **5** | **8** |
| **11** |  | **5** | **7** | **11** |
| **12** |  | **7** | **10** | **14** |
| **13** |  | **10** | **13** | **17** |
| **14** |  | **13** | **16** | **21** |
| **15** |  | **16** | **20** | **25** |
| **16** |  | **20** | **24** | **30** |
| **17** |  | **23** | **28** | **35** |
| **18** |  | **28** | **33** | **40** |
| **19** |  | **32** | **38** | **46** |
| **20** |  | **38** | **43** | **52** |
| **21** |  | **43** | **49** | **59** |
| **22** |  | **49** | **56** | **66** |
| **23** |  | **55** | **62** | **73** |
| **24** |  | **61** | **69** | **81** |
| **25** |  | **68** | **77** | **89** |