**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN**

**HIPOTESIS TINDAKAN**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Perilaku Sosial**
	1. Pengertian perilaku sosial

Menurut Syaodih (2005: 8) “perilaku sosial merupakan aktivitas dalam berhubungan dengan orang lain, baik teman sebaya, guru, orang tua, maupun saudara-saudaranya”. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupan anak yang dapat membantu pembentukan kepribadiannya. Sedangkan menurut Aisyah dkk (2007: 9) perilaku sosial adalah “tingkah laku yang berhubungan dengan individu untuk hidup sebagai bagian kelompoknya”.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial merupakan tingkah laku atau perbuatan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain sebagai bagian kelompoknya.

* 1. Ciri-ciri perilaku sosial

Syaodih (2005) mengemukakan empat ciri ciri khusus terkait kemampuan sosial anak yaitu:

* + 1. Perilaku terhadap lingkungan, seperti menjaga kebersihan lingkungan sekitar, mematuhi perintah guru atau orang tua, mengetahui sopan santun, mematuhi peraturan di sekolah.
		2. Perilaku antar pribadi, seperti tersenyum, memberi salam, ikut serta dalam aktifitas, keterampilan dan berkomunikasi, berbagi dan bekerjasama.
		3. Perilaku yang berhubungan dengan diri sendiri, seperti mengontrol emosi, empati dan simpati, menghormati perasaan orang lain, menunjukan perasaanya kepada orang lain.
		4. Perilaku yang berhubungan dengan tugas, seperti mengikuti perintah, melaksanakan tugas.
	1. Perilaku Berbagi

Menurut Depdiknas (2008), perilaku merupakan tingkah laku seseorang sedangkan berbagi berarti membagi sesuatu bersama. Dengan kata lain, perilaku berbagi merupakan tingkah laku pada sesorang dalam membagi sesuatu bersama. Belajar berbagi memang sulit bagi sebagian anak, tetapi pada akhirnya setiap anak akan belajar bahwa berbagi itu penting sebagai sarana menjalin pertemanan dan diterima dalam suatu komunitas atau kelompok. Khairani (2011: 3) mengemukakan bahwa “berbagi merupakan keahlian yang sangat penting untuk anak. Sebab dalam perkembangan selanjutnya, kemampuan berbagi akan memberi arah yang baik pada kemampuan bersosialisasi dan bersikap rasional”.

Melntyre (Kurniati, 2006) menjelaskan bahwa sikap mau berbagi merupakan bagian dari keterampilan sosial bagi seseorang. Perilaku ini dapat dilakukan anak dengan menunjukkan keprihatinan kepada orang lain yang sedang bersedih dan menunjukkan keceriaan kepada orang yang sedang mendapatkan kegembiraan. Sementara itu perilaku murah hati dapat ditunjukkan oleh perilaku berbagi dengan orang lain serta memberikan sesuatu miliknya kepada orang lain.

Khairani (2011) menjelaskan bahwa untuk mengajarkan perilaku berbagi pada anak, anak harus didampingi. Misalnya dalam bermain, anak diberi pengertian untuk berbagi mainan yang dimilikinya, anak diberi mainan lain. Namun setelah waktu yang ditentukan, anak bertukar mainan sehingga anak memainkan mainannya semula tanpa merasa kehilangan.

Dari pendapat di atas, dapat dijelaskan bahwa perilaku berbagi merupakan tingkah laku anak dalam memberikan sesuatu miliknya kepada orang lain. Sikap mau berbagi pada anak taman kanak-kanak dapat ditunjukkan dengan sabar menunggu giliran, bergantian, menggunakan peralatan, patuh pada perintah, bekerjasama untuk menyelesaikan tugas, mau menerima saran dan pikiran orang lain serta mampu bermusyawarah dengan orang lain. Selanjutnya perilaku berbagi dapat ditunjukkan dengan membantu teman mengerjakan tugas dan membantu atau mengasihi orang yang membutuhkan.

Dari uraian di atas, dapat dikemukakan indikator sikap mau berbagi yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

* + 1. Anak mau berbagi mainan.
		2. Anak mau menunggu giliran dalam menggunakan peralatan (mainan).
		3. Anak mau bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.
1. **Metode Bermain Peran**
2. Pengertian metode bermain peran

Metode secara etimologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu metha dan hodos. Metha berarti melalui atau melewati, sedangkan hodos berarti jalan atau cara. Jadi metode dapat diartikan sebagai suatu jalan atau cara yang dilalui (Siswoyo, dkk. 2005).

Dahlan (1990: 110) memberikan pengertian motode bermain peran sebagai berikut:

“Bermain peran adalah salah satu bentuk permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain (mengembangkan diri sendiri dalam keadaan orang lain)”.

Hal ini sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Djahiri (1996: 101) bahwa “bermain peran atau *role playing* adalah serangkaian urutan, perasaan, kata-kata dan perbuatan yang berpola serta unik dan merupakan cara yang baku yang bertautan dengan orang lain”. Pendapat lain dikemukakan oleh Surya (2006: 47) yang mengatakan bahwa bermain peran adalah

Suatu jenis permainan dilakukan oleh beberapa orang untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu cara yang digunakan dalam memerankan sesuatu untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain.

1. Jenis bermain peran

Erikson (Ningrum, 2007) mengemukakan bahwa bermain peran terbagi ke dalam dua jenis bermain, yakni:

* 1. Bermain peran makro

Bermain peran makro merupakan kegiatan saat anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar (ukuran sesungguhnya) yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Bermain peran makro dapat melatih imajinasi dan membangun sendiri cerita yang dikehendakinya sesuai dengan pengalaman panca inderanya selama ini. Biasanya dalam bermian peran makro ini, seorang anak mengimitasi perilaku orang yang ia idolakan atau orang yang ia benci. Anak juga dapat menggunakan benda atau media apa saja yang ada disekitarnya, untuk dijadikan alat bermain perannya.

Dapat dikatakan bahwa bermain peran makro merupakan suatu kegiatan bermain anak yang sedang memerankan sebuah peran, menjadikan dirinya semirip mungkin layaknya aktor dalam peran tersebut dan mengimitasi perilaku dari objek yang ia perankan itu. Sedangkan bermain peran dalam lingkup yang kecil biasa di sebut dengan bermain peran mikro.

* 1. Bermain peran mikro

Bermain peran mikro adalah awal bermain kerjasama yang dilakukan hanya dua orang saja bahkan sendiri dengan menggunakan media. Erikson (Ningrum, 2007) berpendapat bahwa bermain peran mikro adalah suatu metode yang dilakukan anak ketika memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil.

Seiring dengan pendapat tersebut, Tarigan (1981) berpendapat bahwa bermain peran mikromerupakan permainan dimana anak bermain peran dengan menggunakan dua boneka. Anak dikatakan sedang bermain peran mikro ketika ia bermain dengan benda-benda berukuran kecil. Ia menjadi sutradara dan melakonkan peran melalui boneka-boneka dan alat bermain kecil lainnya. Bermain peran mikro sering dimainkan oleh anak-anak usia prasekolah, karena pada usia ini anak memiliki daya imajinasi yang kuat dan terkadang anak masih memiliki teman khayalan.

1. Peranan bermain peran dalam Kurikulum TK

*Children Resources International* (2002), peranan bermain peran dalam kurikulum Taman Kanak-Kanak, yaitu:

* 1. Konsep Ilmu Sosial

Anak-anak mengembangkan pemahaman mengenai orang-orang, peranannya serta perilaku-perilakunya. Kesemua ini bersama dengan pengembangan kemampuan interpersonal serta kemampuan sosial, adalah beberapa diantara kontribusi penting yang dapat dibuat oleh bermain peran serta pembelajaran seorang anak.

* 1. Konsep Matematika

Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk menjelajahi konsep-konsep matematika awal. Dipusat kegiatan bermain peran anak-anak mampu mengkategorikan material serta peralatan-peralatan. Anak-anak berlatih konsep korespondensi satu-satu ketika menyiapkan meja untuk pura-pura makan. Dengan memastikan bahwa ada sebuah kursi, sebuah piring, sebuah sendok, satu garpu dan pisau untuk setiap orang membawa anak tersebut kepemahaman konsep seperti “cukup, terlalu sedikit, lebih dari, dan sama dengan”. Anak-anak juga menggunakan konsep-konsep seperti “lebih besar dan lebih kecil”, “lebih lebar dan lebih sempit”, “lebih tinggi dan lebih pendek”, “lebih berat dan lebih ringan” selama bermain peran. Menepuk tangan dan berbaris semuanya memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mempelajari pola-pola yang akan membimbing mereka sejalan dengan pelajaran menghitung, urutan dan pengulangan.

* 1. Konsep ilmu pengetahuan

Bermain peran juga memusatkan konsep-konsep yang berhubungan dengan ilmu pengetahuan. Anak-anak bisa bereksperimen di dalam bermain perannya : apa yang terjadi jika…? Atau menegaskan: apakah hal yang sama akan terjadi bila saya melakukannya lagi?. Anak-anak belajar melalui pengamatan (sebuah teknik ilmiah yan sangat diperlukan), dengan membandingkan benda-benda atau kejadian-kejadian atas dasar pemahaman dan perbedaan mereka mengidentifikasi masalah-masalah dan menyimpulkan secara umum kondisi interaksinya dikemudian hari dengan ilmu pengetahuan.

* 1. Konsep kesiapan membaca

Kosa kata dan konsep perkembangan sangat penting dalam membaca. Dalam bermain peran anak-anak menggunakan bahasa untuk memperlancar komunikasi dan bertukar ide hingga meningkatkan kelancaran membaca dan memperkaya kosa katanya.

1. Tujuan metode bermain peran

Metode bermain peran sangat banyak fungsinya dalam mencapai hasil pembelajaran perilaku sosial. Dalam hal ini Djahiri (1996) mengemukakan bahwa diantara tujuan penggunaan metode bermain peran yang utama adalah

1. Mendorong motivasi dan minat anak terhadap sesuatu.
2. Melatih sejumlah keterampilan (*skills*).
3. Memberi kesempatan untuk menerapkan pengetahuan anak.
4. Melatih mempertajam seluruh komponen (bagian tertentu) afektif (perasaan-emosi-cita-kemauan-sikap-nilai-keyakinan).
5. Menciptakan suasana belajar secara aktif.

Sedangkan tujuan bermain peran menurut Sudjana (1989) adalah

* 1. Agar anak dapat menghayati dan menghargai pendapat orang lain.
	2. Belajar begaimana membagi tanggung jawab.
	3. Belajar bagaimana mengambil keputusan dalam situasi kelompok secara spontan.
	4. Merangsang kelas untuk berpikir dan pemecahan masalah.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran merupakan metode yang dapat memberikan pengalaman kepada anak secara langsung dan nyata. Dengan demikian dalam permainan ini anak lah yang akan dan harus memainkan perasaan, agar mereka mampu secara langsung melakoni dan menghayati perasaan-perasaan tertentu dan peranan tertentu.

1. Keunggulan metode bermain peran

Adapun keunggulan metode bermain peran menurut Rustiyah (1989: 93) adalah:

* 1. Anak lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran, karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka.
	2. Bermain peran mudah memahami masalah-masalah sosial.
	3. Anak dengan berperan sebagai orang lain menempatkan diri sebagai orang lain.
	4. Anak dapat merasakan perasaan orang lain, dapat meyakini orang lain, sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, toleransi dan kasih sayang terhadap sesama makhluk.
	5. Anak dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya.

Selanjutnya Sudjana (1989: 79) mengatakan bahwa keunggulan dari metode bermain peran adalah:

* 1. Peranan yang ditampilkan dengan menarik segera mendapat perhatian warga belajar.
	2. Teknik ini dapat digunakan baik dalam kelompok besar maupun dalam kelompok kecil.
	3. Dapat membantu warga belajar untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
	4. Dapat membantu warga belajar menganalisis.
	5. Menumbuhkan rasa kemampuan dan kepercayaan diri warga belajar untuk berperan dalam menghadapi masalah.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran sangat membantu warga belajar dalam hal ini untuk menumbuhkan semangat dan motivasi belajar anak sehingga tujuan yang ingin dicapai dapat tercapai.

1. Langkah-langkah metode bermain peran

Adapun langkah-langkah penggunaan metode bermain peran menurut Sanjaya (2009: 72-73) sebagai berikut:

1. Persiapan
	* 1. Guru memberikan gambaran masalah dalam situasi yang akan disimulasikan.
		2. Guru menetapkan pemain yang akan terlibat dalam simulasi, peran yang harus dimainkan, serta waktu yang disediakan.
		3. Guru memberi kesempatan pada anak untuk bertanya, khususnya pada anak yang terlibat dalam pemeranan simulasi.
2. Pelaksanaan
	* + 1. Simulasi mulai dimainkan oleh kelompok pemeran.
			2. Anak lainnya mengikuti dengan penuh perhatian.
			3. Guru hendaknya memberi bantuan kepada pemeran yang mendapat kesulitan.
			4. Simulasi hendaknya dihentikan saat puncak. Hal ini dimaksudkan untuk mendorong anak berpikir dalam menyelesaikan masalah yang sedang disimulasikan.
3. Penutup
4. Melakukan diskusi, baik tentang jalannya simulasi maupun materi cerita yang disimulasikan. Guru harus mendorong agar anak dapat memberikan kritik atau tanggapan terhadap proses pelaksanaan simulasi.
5. Merumuskan kesimpulan.
6. **Meningkatkan Perilaku Sosial Anak melalui Metode Bermain Peran**

Anak-anak ketika dilahirkan belum mengetahui aturan-aturan yang berlaku di lingkungannya, pertama kali yang berperan mengenalkan aturan-aturan, hukum-hukum yang berlaku dan kebiasaan-kebiasaan di masyarakat itu adalah orang tuanya. Anak sejak dini dikenalkan aturan-aturan, nilai-nilai yang berlaku, anak belajar mematuhi peraturan yang diberikan orang tua dan orang lain yang berwewenang, kegagalan dalam mematuhi peraturan akan mendatangkan hukuman atau kurangnya penerimaan sosial. Pola asuh yang diterapkan pada keluarga dengan aturan dan disiplin, akan mempermudah anak menjalani kehidupan di luar keluarga seperti sekolah jika dihadapkan pada peraturanan tata tertib sekolah. Namun sebaliknya akan menjadi pertentangan pada diri anak apabila dihadapkan pada kenyataan yang tidak pernah dialaminya dalam kehidupan di keluarga. Dengan memahami aturan-aturan tersebut, perilaku sosial anak akan terbentuk dengan sendirinya sebagai bentuk dari kesadaran anak atas aturan-aturan sosial.

Sejak kecil anak telah belajar cara berperilaku sosial sesuai dengan harapan orang-orang yang paling dekat dengan dia, yaitu ibunya, ayahnya, saudara-saudaranya, dan anggota keluarga yang lain. Apa yang telah dipelajari anak dari lingkungan keluarganya sangat mempengaruhi perilaku sosialnya. Perasaan terhadap orang lain, juga merupakan hasil dari pengalaman yang lampau dan mempengaruhi hubungan sosial, seperti yang dapat diobservasi dalam situasi kehidupan sehari-hari. Hasil observasi di kelas sebagaimana yang diungkapakan oleh Johnson (Aisyah, dkk. 2007) menunjukkan bahwa anak berperilaku dalam suatu kelompok berbeda dengan perilakunya dengan kelompok lain. Perilaku anak dalam kelompok juga berbeda pada waktu dia sendirian. Kehadiran orang lain dapat menimbulkan reaksi yang berbeda pada tiap-tiap anak. Perbedaan ini dapat terjadi karena beberapa faktor, yaitu persepsi individu yang menjadi anggota kelompok, lingkungan tempat terjadinya interaksi dan pola kepemimpinan yang dipakai guru di kelas.

Sikap mau berbagi juga menjadi bagian dari perilaku sosial seseorang. Perilaku ini dapat dilakukan anak dengan menunjukkan keprihatinan kepada orang lain yang sedang bersedih dan menunjukkan keceriaan kepada orang yang sedang mendapatkan kegembiraan. Sementara itu perilaku murah hati dapat ditunjukkan oleh perilaku berbagi dengan orang lain serta memberikan sesuatu miliknya kepada orang lain.

Dalam proses belajar, ketepatan guru dalam menentukan dan menggunakan metode mengajar dapat menciptakan suasana baru yang mampu membangkitkan gairah belajar bagi anak. Metode bermain peran mampu menarik perhatian anak karena di dalamnya dapat memotivasi anak untuk mengaktualisasikan dirinya secara utuh. Bermain peran merupakan permainan pendidikan (*educational games*) yang dipakai untuk menjelaskan perasaan, tingkah laku, dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang orang lain. Dengan kata lain merupakan usaha memperjelas suatu masalah atau pemecahannya dengan memerankan tokoh tanpa persiapan terlebih dahulu.

Bermain peran hampir mirip dengan simulasi karena di dalamnya terdapat situasi tiruan atau buatan simulasi. Bermain peran dalam pembelajaran sosial digunakan dengan tujuan memberikan anak berlatih untuk menumbuhkan kesadaran dan kepekaan sosial serta sikap positif, di samping menemukan alternatif pemecahan masalah. Menurut Hidayat dan Muhidin (Wahab, 2007: 84) bahwa

“Bermain peran adalah simulasi atau tiruan dari perilaku orang yang diperankan. Inilah yang merupakan tekanan utama dalam bermain peran yang membedakan dengan simulasi. Simulasi lebih menekankan pada pembentukan keterampilan, sedangkan bermain peran lebih menekankan pada pembentukan sikap dan nilai”.

Dahlan (1990) menjelaskan bahwa sebagai suatu metode mengajar, bermain peran berakar pada dimensi pribadi, metode ini berusaha membantu para anak menemukan makna dari lingkungan sosialnya, yang bermanfaat bagi dirinya. Dengan menerapkan metode bermain peran dalam membelajarkan perilaku sosial, anak dilatih untuk memiliki kemampuan untuk melakukan hubungan interpersonal (antar pribadi), mengapresiasi perspektif/sudut pandang pendapat orang lain. Mengetahui perspektif atau pendapat orang lain/anak lain, mengetahui dampak keputusan seseorang terhadap orang lain, serta menguasai materi atau bahan pelajaran.

1. **Kerangka Pikir**

Perilaku sosial merupakan aktivitas dalam hubungan dengan orang lain, baik dengan teman sebaya, guru, orang tua maupun saudara-saudaranya. Di dalam hubungan dengan orang lain, terjadi peristiwa-peristiwa yang sangat bermakna dalam kehidupannya yang membentuk pribadinya, yang membantu perkembangannya menjadi manusia sebagai mana mestinya.

Dari hasil observasi di TK Nurul Yakin Makassar pada anak Kelompok B3, perilaku sosial anak belum sesuai dengan yang diharapkan. Hal ini ditandai dari sikap anak yang tidak mau berbagi bekal makanan yang dimiliki sendiri kepada temannya atau masih banyak anak-anak yang tidak mau bergiliran meminjamkan mainan atau bermain bersama dengan mainan yang ada, dan jarang anak yang mau meminjamkan serta meminta ijin apabila meminjam barang milik orang lain dan juga masih sulitnya anak-anak berterima kasih jika sudah diberi atau dipinjamkan barang atau mainan. Kurangnya sikap mau berbagi pada anak juga terlihat pada saat kegiatan bermain diantaranya anak belum mampu bergiliran, sebagian anak belum mau bermain bersama.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan sikap mau berbagi pada anak adalah metode bermain peran. Metode bermain peran *(role playing)* adalah satu bentuk metode pembelajaran yang disiapkan untuk memberikan kesempatan kepada anak untuk meningkatkan dan menampilkan semua potensinya, mampu menampilkan kemandirian dan mengaktualisasikan diri dalam memecahkan masalah. Dengan cara keingintahuannya maka anak termotivasi untuk lebih melibatkan diri dalam kegiatan belajar mengajar.

Secara skematis, alur pemikiran dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut:

Perilaku berbagi anak masih rendah yang ditandai sikap anak yang tidak mau berbagi bekal dan mainan dengan temannya.

Metode Bermain Peran melalui tahap:

1. Persiapan.
2. Pelaksanaan.
3. Penutup.

Perilaku sosial anak meningkat yang ditandai dengan:

1. Anak mau berbagi mainan.
2. Anak mau menunggu giliran dalam menggunakan peralatan (mainan).
3. Anak mau bekerjasama dalam menyelesaikan tugas.

Bagan 2.1 Kerangka Pikir

1. **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika metode bermain peran diterapkan, maka perilaku sosial anak di Taman Kanak-Kanak Nurul Yakin akan meningkat.