**BAB II**

**KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

1. **Kajian Pustaka**
2. **Perilaku Sosial Anak**
3. **Pengertian Perilaku Sosial**

Anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, dalam arti memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan (koordinasi motorik halus dan kasar), intelegensi (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, dan kecerdasan spiritual), sosial emosional (sikap dan perilaku serta agama), bahasa komunikasi yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangan anak. Perkembangan sosial adalah kemajuan yang progresif melalui kegiatan yang terarah dan individu dalam pemahaman atas warisan sosial dan formasi pola tingkah lakunya yang luwes.Hal itu disebabkan oleh adanya kesesuaian yang layak antara dirinya dengan warisan sosial itu.

Menurut Hurlock (Ingridwati, 2008 : 13) “kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia 6 bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain terutama ibu dan anggota keluarganya”.

Menurut Brontenbrenner (Soemiarti, 2003 : 45) “perilaku sosial anak adalah interaksi anak dengan lingkungannya yang saling mempengaruhi satu sama lain, komunikasi antar anak dan orang disekelilingnya akan menentukan perilaku sosial anak”.

Terkait dengan perkembangan sosial, maka perilaku sosial menurut Raven dan Rubin (Susanto 2011 : 138) mengartikan perilaku sosial sebagai “ suatu perilaku yang secara sukarela dilakukan dengan tujuan agar dapat bermanfaat untuk orang lain”.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa semakin bertambah usia anak maka semakin kompleks perkembangan sosialnya, dalam arti mereka semakin membutuhkan orang lain. Tidak dipungkiri lagi bahwa manusia adalah mahluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lainnya, interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki manusia.

1. **Karakteristik Perilaku Sosial Anak**

Perkembangan sosial individual mengikuti suatu pola, yaitu urutan perilaku sosial yang teratur, dimana pola tersebut sama untuk setiap anak secara normal. Pada dasarnya semua anak menempuh tahapan sosialisasi. Kurangnya kesempatan anak untuk bergaul secara baik dengan orang lain dapat menghambat perkembangan sosialnya.

Menurut Snowman (Patmonodewo, 1995 : 29) mengemukakan karakteristik perilaku sosial anak biasanya ada di Taman Kanak-Kanak sebagai berikut :

1. Umumnya anak pada tahapan ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti, mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya dari jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang menjadi bersahabat dengan anak dengan jenis kelamin yang berbeda.
2. Kelompok bermain cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena kelompok tersebut terus berganti-ganti.
3. Anak yang lebih kecil seringkali mengamati anak yang lebih besar.
4. Pola bermain anak prasekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender. Anak dari kelas menengah lebih banyak bermain asosiatif, kooperatif, dan konstruktif, sedangkan anak perempuan lebih banyak bermain soliter, konstruktif, pararel, dan dramatik. Anak laki-laki lebih banyak bermain fungsional, soliter, dan asosiatif dramatis.
5. Perselisihan sering terjadi, akan tetapi sebentar kemudian mereka berbaikan kembali. Anak laki-laki banyak melakukan tindakan agresif dan menantang.
6. Setelah masuk TK, pada umumnya kesadarn mereka terhadap peran jenis kelamin telah berkembang. Anak laki-laki lebih senang bermain diluar, bermain kasar dan bertingkah laku agresif, sedangkan anak perempuan lebih suka bermain yang bersifat kesenian, bermain boneka atau menari.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan karakteristik perilaku sosial anak yaitu mereka umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial, pola bermain anak prasekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai dengan kelas sosial dan gender dan setelah masuk di Taman Kanak-kanak kesadaran terhadap peran jenis kelamin mulai berkembang.

1. **Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Perilaku Sosial Anak**

Manusia adalah mahluk sosial. Sejak awal anak berkembang dalam konteks sosial dan historis. Secara umum, konteks yang langsung berhubungan dengan bayi adalah keluarga. Pada gilirannya, keluarga adalah bagian dari pengaruh perubahan yang lebih besar, yang meliputi lingkungan keluarga, tempat tinggal dan masyarakat luas.

Menurut Yusuf (2009: 122)

“Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orang tua dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagaimana menerapkan norma-norma dalam kehidupan sehari-hari.”

Selain itu perkembangan sosial anak menurut Yusuf (2009: 122) dipengaruhi beberapa faktor yaitu : 1) Keluarga, 2) Kematangan, 3) Status sosial ekonomi, 4) Pendidikan, 5) Kapasitas mental : Emosi dan Intelegensi.

Kelima faktor tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Keluarga

keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya. Kondisi dan tata cara kehidupan keluarga merupakan lingkungan yang kondusif bagi sosialisasi anak. Proses pendidikan yang bertujuan mengembangkan kepribadian anak lebih banyak ditentukan oleh keluarga.

1. Kematangan

untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis sehinga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasihat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.

1. Status sosial ekonomi

kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

1. Pendidikan

pendidikan merupakan proses sosialisasi anak yang terarah. Hakikat pendidikan sebagai proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial anak didalam masyarakat dan didalam kehidupan mereka di masa yang akan datang.

1. Kapasitas Mental: Emosi dan Intelegensi

kemampuan berfikir dapat banyak mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak. Anak yang berkemampaun intelek tinggi akan berkemampuan bahasa dengan baik. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

Dari beberapa faktor yang tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial anak akan berkembang dengan baik jika berawal dari keluarga yang dapat bersosialisasi dengan baik. Karena perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarga. Perkembangan sosial tidak lepas dari perkembangan emosi, kemampuan berpikir, dan kemampuan berbahasa. Oleh karena itu jika perkembangan ketiganya seimbang maka akan sangat menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

1. **Indikator Perilaku Sosial Anak di Taman Kanak-kanak**

Hurlock (Nugraha, 2006 : 2.19) mengemukakan beberapa pola perilaku dan situasi sosial pada awal masa kanak-kanak, diantaranya : 1) Kerjasama, 2)Persaingan, 3) Kemurahan hati, 4) Hasrat akan penerimaan sosial, 5) Simpati, 6) Empati, 7) Ketergantungan, 8) sikap ramah, 9) Meniru, 10) Perilaku kelekatan

Perilaku Sosial tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Kerjasama
2. Anak dapat berbagi tugas dengan teman dalam melakukan kegiatan
3. Anak dapat bermain bersama dalam suatu permainan
4. Persaingan
5. Anak dapat mengerjakan tugas dengan baik agar mendapatkan nilai yang baik
6. Anak mampu mengerjakan tugas sendiri
7. Kemurahan hati
8. Anak dapat membantu teman yang merasa kesulitan dalam mengerjakan tugas
9. Anak mau berbagi dengan teman
10. Hasrat akan penerimaan sosial
11. Anak ikut terlibat dalam kegiatan teman
12. Anak dapat mengikuti aturan permainan
13. Simpati
14. Anak dapat menghargai temannya dengan cara memuji
15. Anak dapat melindungi teman yang sedang dalam kesusahan
16. Empati
17. Anak peduli terhadap teman
18. Anak tidak mengganggu teman yang sedang melakukan kegiatan
19. Ketergantungan
20. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain tanpa ditemani oleh orangtua
21. Anak merasa percaya diri dalam melakukan sesuatu
22. Sikap ramah
23. Anak dapat berbicara dengan bahasa yang halus dan sopan pada guru
24. Anak mudah bergaul/berteman
25. Meniru
26. Anak dapat meniru perilaku guru yang sedang memperagakan sesuatu
27. Anak dapat meniru perilaku temannya yang sedang memperagakan sesuatu
28. Perilaku Kelekatan
29. Anak tidak memilih teman dalam bermain
30. Anak tidak ditunggui ketika proses pembelajaran berlangsung

Dari kesepuluh indikator diatas peneliti mengambil 3 indikator yaitu kerjasama, kemurahan hati, dan ketergantungan dengan alasan karena ketiga indikator tersebut paling mendekati dengan keadaan yang terjadi di Taman Kanak-kanak Satu Atap SDN 253 Kecamatan Tiroang Kabupaten Pinrang.

Disamping itu pengaruh egosentris sering terlihat, diantaranya menurut (Ahmadi, 2002) berupa : a) Cita-cita dan idealisme yang baik, b) berfikir dengan pendapat sendiri.

a) Cita-cita dan idealisme yang baik, terlalu menitik beratkan pikiran sendiri, tanpa memikirkan akibat lebih jauh dan tanpa memperhitungkan kesulitan praktis yang mungkin menyebabkan tidakberhasilnya menyelesaikan persoalan.

b) Berfikir dengan pendapat sendiri, belum disertai pendapat orang lain dalam penilaiannya. Melalui banyak pengalaman dan penghayatan kenyataan serta dalam menghadapi pendapat orang lain, maka sikap ego semakin berkurang dan diakhir masa remaja sudah sangat kecil rasa egonya sehingga mereka dapat bergaul dengan baik.

Berdasarkan deskripsi tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial anak sangat dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Apabila lingkungan sosial tersebut memfasilitasi atau memberikan peluang terhadap perkembangan anak secara positif, maka anak akan dapat mencapai perkembangan sosial secara matang. Namun sebaliknya apabila lingkungan sosial itu kurang kondusif, seperti perlakuan yang kasar dari orangtua, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat yang tidak baik, maka perilaku sosial anak cenderung menampilkan perilaku yang menyimpang.

1. **Bermain Peran ( *Role Playing* )**
2. **Pengertian Bermain Peran**

Peran (*Role*) bisa diartikan sebagai cara seseorang berperilaku dalam posisi dan situasi tertentu. Bermain peran merupakan salah satu model pembelajaran yang diarahkan pada upaya pemecahan masalah-masalah yang berkaitan dengan hubungan antar manusia *(interpersonal relationship),* terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Menurut Sagala (2003 : 213) “bermain peran adalah cara menyajikan bahan pelajaran dengan mempertunjukkan dan memerankan cara tingkah laku dalam hubungan sosial”

Sedangkan menurut Montolalu (2012 : 10.16)

“bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak sehingga dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.”

Bermain peran dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk memerankan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem, agar pesrta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari situasi sosial.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran adalah cara bermain peran yang ditekankan pada setiap individu dengan berbagai figur, penghayatan dan perasaan. Melalui kegiatan bermain peran ini dapat melibatkan tiga aspek yaitu aspek kognitif, afektif dan psikomotor.Aspek kognitif ini meliputi pemecahan masalah, aspek afektif meliputi sikap mengembangkan empati atas dasar tokoh yang mereka perankan.

Menurut Mulyasa (2004:141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut sebagai berikut :

1. Secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan isi pelajaran pada situasi “disini pada saat ini”. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogi mengenai situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respon emosional sambil belajar dari respon orang lain.
2. Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain.
3. Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal.
4. Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para peserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilkinya.

Dari paparan dan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah permainan yang dilakukan oleh anak didik tentang satu situasi.Kegiatan tersebut biasanya spontan tanpa dipersiapkan atau dilatih terlebih dahulu.Kegiatan tersebut dilaksanakan tanpa menggunakan kostum atau naskah cerita tertentu. Dengan demikian metode bermain peran, artinya mendramatisasikan cara tingkah laku didalam hubungan sosial. Memberikan kesempatan untuk menilai atau memberikan pandangan mengenai suatu tingkah laku sosial menurut pandangan masing-masing.

1. **Tujuan Kegiatan Bermain Peran**

Menurut Mukminan (Hidayati, 2004 : 95), tujuan kegiatan bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Agar anak menghayati suatu kejadian atau hal yang sebenarnya dalam realita hidup.
2. Agar anak memahami apa yang menjadi sebab dari sesuatu serta bagaimana akibatnya.
3. Mempertajam indera dan rasa anak terhadap sesuatu
4. Sebagai penyaluran atau pelepasan ketegangan dan perasaan-perasaan
5. Sebagai alat mendiagnosa keadaan kemampuan anak
6. Pembentukan konsep dari suatu peran tertentu secara mandiri
7. Membina kemampuan anak dalam memecahkan masalah, berpikir kritis analisis, berkomunikasi, dan hidup dalam kelompok.
8. **Jenis Kegiatan Bermain Peran**

Kegiatan bermain peran dilihat dari jenisnya terdiri dari dua jenis yang berbeda. Hal ini sejalan dengan pendapat Erikson (Nur Azisah, 2013:26) bahwa bermain peran terdiri dari dua jenis yaitu :

1) Bermain Peran Makro

Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contoh memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan.

2) Bermain Peran Mikro

Anak memainkan peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil, contoh kandang dengan binatang-binatangan dan orang-orangan kecil.

Hal serupa dikemukakan Khoiruddin (Nur Azisah, 2013:27) bahwa terdapat dua jenis kegiatan bermain peran yaitu :

1) Kegiatan Bermain Peran Makro

Kegiatan bermain peran makro yaitu bermain peran yang sesungguhnya dengan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, misalnya bermain peran profesi dokter maka alat yang digunakan stetoskop, replika jarum suntik, buku resep dan bolpoin.

2) Kegiatan Bermain Mikro

Kegiatan bermain mikro yaitu kegiatan bermain peran dengan menggunakan bahan-bahan main berukuran kecil seperti rumah boneka lengkap dengan perabotannya dan orang-orangnya sehingga anak dapat memainkannya.

Berdasarkan pendapat mengenai jenis bermain peran, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran terdiri dari dua jenis yang berbeda dalam pelaksanaannya. Kedua jenis tersebut adalah kegiatan bermain peran makro dan mikro. Kegiatan bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama lebih dari dua orang dengan menggunakan alat-alat main berukuran sesungguhnya sedangkan dalam bermain peran mikro, anak menggunakan alat-alat yang berukuran kecil yang dilakukan dua orang bahkan sendiri. Dalam hal ini peneliti menggunakan jenis kegiatan bermain peran makro dimana anak-anak sendiri yang malakukan kegiatan bermain dan melakukan peran dengan menggunakan alat main sesungguhnya.

1. **Langkah-Langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran**

Menurut Roestiyah (2001 : 91) langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran adalah : 1) Pemilihan masalah, 2) Pemilihan peran, 3) Menyusun tahap-tahap bermain, 4) Menyiapkan pengamat, 5) Pemeranan, 6) Diskusi dan evaluasi, 7) Pengambilan kesimpulan.

Ketujuh langkah-langkah tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Pemilihan masalah

Guru mengemukakan masalah yang diangkat dari kehidupan peserta didik agar mereka dapat merasakan masalah itu dan terdorong untuk mencari penyelesaiannya. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan. Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru.

1. Pemilihan Peran

Memilih peran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas, mendiskripsikan karakter dan apa yang harus dikerjakan oleh pemain, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.

1. Menyusun tahap-tahap bermain peran

Dalam hal ini guru membuat dialog tetapi dalam hal ini tidak perlu ada dialog khusus karena peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

1. Menyiapkan pengamat

Pengamat dari kegiatan ini adalah semua anak yang tidak menjadi pemain atau pemeran. Sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya

1. Pemeranan

Dalam tahap ini para peserta didik mulai bereaksi sesuai dengan peran masing-masing yang terdapat pada skenario bermain peran. Pemeranan dapat berhenti apabila peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan.

1. Diskusi dan evaluasi

Mendiskusikan masalah-masalah serta pertanyaan yang muncul dari anak didik. Diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi.

1. Pengambilan kesimpulan

Mengambil kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan.

Berdasarkan hal tersebut diatas dapat disimpulkan bahwa guru tidak boleh bersikap apriori. Setiap individu akan menghayati situasi sosial menurut caranya sendiri. Apa yang akan anak lakukan, keputusan apa yang akan anak pilih jika mereka berada dalam situasi sosial seperti itu, semua harus diserahkan kepada pemeran yang bersangkutan.

1. **Kerangka Berfikir**

Melalui kegiatan bermain peran *(role playing)*, anak belajar berfikir analisis dan mencoba memecahkan problema yang dihadapi sendiri, kebiasaan ini akan ditransfer dalam kehidupan bermasyarakat, melalui bermain anak dapat meningkatkan kepekaan emosinya dengan cara mengenalkan bermacam perasaan, membuat pertimbangan, menumbuhkan kepercayaan diri.

Melalui bermain peran *(role playing),* anak juga dapat mengembangkan kemampuan sosialnya, seperti kerja sama dan empati. Selain itu, melalui kegiatan bermain peran *(role playing)* anak juga memperoleh pemenuhan dari rasa ingin tahunya.saat bermain anak mendapatkan banyak latihan untuk mengamati sendiri, membanding-bandingkan, menarik kesimpulan, di samping juga terlatih untuk melihat dan mengamati sendiri, berpikir sendiri dan berbuat sendiri, lama kelamaan anak akan dapat menentukan cara sendiri dalam memecahkan masalah yang dihadapi, oleh karena itu guru dituntut berperan aktif dan berdayaguna dalam meningkatkan perilaku sosial anak melalui kegiatan bermain

Secara sederhana model kerangka pikir akan diuraikan dalam skema berikut :

**Guru TK**

**Langkah-langkah bermain peran**

1. Pemilihan masalah
2. Pemilihan peran
3. Menyusun tahap-tahap bermain
4. Menyiapkan pengamat
5. Pemeranan
6. Diskusi dan evaluasi
7. Pengambilan kesimpulan

**Perilaku Sosial**

1. Kerjasama
2. Kemurahan hati
3. Ketergantungan