**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Pendidikan anak usia dini merupakan keseluruhan proses pendidikan yang diselenggarakan dalam keluarga. Taman Kanak-Kanak dan kelompok bermain yang sedang berlansung di Taman Kanak-Kanak merupakan kegiatan belajar mengajar yang menjadi kegiatan paling pokok. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar, berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses pembelajaran yang dialami oleh ana-anak usia dini.

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dan pertumbuhan yang pesat. Pertumbuhan dan perkembangan pada anak usia dini merupakan periode yang sangat penting karena pada masa ini pertumbuhan dasar yang akan mempengaruhi dan menentukan perkembangan anak selanjutrnya, perkembangan perilaku anak dan dasar-dasar kepribadian juga dibentuk pada masa tersebut. Perkembangan ini terdapat masa kritis, dimana diperlukan rangsangan dan stimulasi yang berguna agar potensi anak berkembang. Anak yang mendapatkan perlakuan dan stimulasi dari lingkungan yang positif akan tumbuh lebih matang, namun ada sebagian lain yang tidak mendapatkan lingkungan yang positif, dan perkembangan jiwanya akan terlambat. Kondisi yang berbeda-beda tersebut menuntut pendidik agar bertindak secara bijak sesuai kondisi kemampuan dan kepribadian anak.

1r 1

Pendidikan anak usia dini sangat penting dipahami. Pada kenyataan masih banyak orang tua yang belum memahami tentang pentingnya pendidikan anak usia dini. Hal ini terbukti dengan masih banyaknya orang tua yang lebih memilih mengasuh sendiri anaknya di rumah atau menyerahkan anaknya pada pengasuh. Maka dari itu orang tua dapat memfasilitasi sendiri anaknya di rumah, seperti menyediakan buku-buku yang sesuai dengan tema yang dibahas di sekolah atau lembaga, serta mainan-maianan yang dapat menunjang pembelajaran anak (Latif, 2013: 25-26).

Setiap anak mempunyai hak untuk memperoleh layanan pendidikan sejak usia dini.penyelenggaraan pendidkan dapat melalui jalur formal, nonformal dan informal. Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan. Pada hakikatnya pendidikan anak usia dini dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 28 adalh kelompok manusia yang berusia o sampai 6 tahun, sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini Pasal 1 Ayat 10 bahwa:

Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Pendidikan atau pembiasaan akan lebih merangsang otak anak untuk menerima pendidikan-pendidikan selanjutnya.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang fundamental karena akan sangat berdampak pada perkembangan anak dimasa selanjutnya. Pembinaan anak usia dini memiliki berbagai dimensi yang patut diperhatikan para pendidik. Selain itu, pelekatan dasar pendidikan anak usia dini dititik beratkan kearah pertumbuhan dan perkembangan. Hal ini berkaitan dengan tahap perkembangan pada anak usia dini yaitu aspek kemampuan sosial anak.

Kemampuan sosial anak dimulai dari sifat egoisentrik, individual kearah interaktif komunal. Pada mulanya anak bersifat egosentris yaitu hanya dapat memandang dari satu sisi hanya dari dirinya sendiri, anak tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berbeda dengan dirinya. Oleh karena itu pada usia 2-3 tahun anak masih suka bermain sendiri (individual). Selanjutnya Suyanto (2005: 69) mengatakan bahwa “anak mulai berinteraksi atau bersosialisasi dengan anak lain yaitu anak mulai bermain bersama dan sudah mulai tumbuh sifat sosialnya”.

Ambron (Yusuf: 2008) mengemukakan bahwa “sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak kearah kemampuan kepribadian sosial sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif”. Sosialisasi dari orangtua ini sangatlah penting bagi anak, karena dia masih terlalu muda dan belum memiliki pengalaman untuk membimbing kemampuan sendiri ke arah kematangan.

Beberapa teori telah menjelaskan bahwa manusia tumbuh dan berkembang dari masa bayi kemasa dewasa melalui beberapa langkah dan jenjang, kehidupan anak dalam menelurusi perkembangannya itu pada dasarnya merupakan kemampuan mereka berinteraksi dengan lingkungan. Pada proses integrasi dan interaksi ini faktor intelektual dan emosional mengambil peranan penting. Proses tersebut merupakan proses sosialisasi yang mendudukkan anak-anak sebagai insan yang secara aktif melakukan proses sosialisasi dengan orang lain atau teman sebayanya.

Berdasarkan fenomena yang ada di lapangan. Ada beberapa anak dalam kemampuan sosialnya masih terbilang sangat kurang dalam menyusaikan diri dengan lingkungannya. Dalam hal ini anak tidak mau bermain dengan temannya dan tidak mau berbagi sesama temannya sehingga berdasarkan fenomena tersebut maka peneliti berinisiatif untuk mengkaji salah satu metode yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak yaitu metode bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu metode yang sangat menarik bagi anak yang dapat memungkinkan kelas menjadi dinamis serta dapat membangkitkan gairah dan optipisme dalam diri anak serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi. Selain itu, guru juga dapat secara langsung ikut dalam bermain peran supaya anak-anak yang mengikuti permainan ini tidak cepat bosan dalam bermain peran. Hal inilah yang menjadi landasan peneliti dalam mempengaruhi kemampuan sosial anak melalui bermain peran.

Dalam kemampuan sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran merupakan salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan. Hal tersebut diharapkan agar anak dapat meningkatkan kemampuan sosial anak dalam bersosialisasi dan adanya timbal balik antara pendidik dan anak dalam proses pembelajarannya. Tidak hanya menggunakan dengan indera pendengaran melainkan menggunakan indera penglihatan ketika proses pembelajaran dilaksanakan. Blatner (Yaumi: 2013).

Berdasarkan fenomena tersebut, maka penulis tertarik melakukan penelitian kembali yang berkaitan dengan kemampuan sosial anak di lapangan dengan memberikan stimulasi yang tepat dan mengadakan penelitian eksperimen kuantitatif dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Pada Kelompok B di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah gambaran pelaksanaan metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok B5 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar?
2. Bagaimanakah gambaran kemampuan sosial anak pada kelompok B5 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar sebelum dan sesudah melakukan metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak?
3. Apakah ada/tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok B5 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar?
4. **Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok B5 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar.
2. Untuk mengetahui gambaran kemampuan sosial anak pada kelompok B5 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar sebelum dan sesudah melakukan metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak.
3. Untuk mengetahui ada/tidaknya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok B5 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar
4. **Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
2. Sebagai bahan masukan bagi guru dalam memilih kegiatan bermain yang tepat dan menyenangkan dalam kemampuan sosial anak.
3. Sebagai bahan informasi dan pertimbangan bagi orang tua dalam mengarahkan kegiatan bermain anak.
4. Penelitian ini akan membahas kemampuan sosial anak dengan mempertimbangkan bermain peran. Hal tersebut penelitian ini diharapkan akan memperkaya khasanah tentang pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak.
5. Manfaat Praktis
6. Bagi guru, dapat memberikan pengalaman dan wawasan baru tentang pemilihan kegiatan bermain yang tepat dan menyenangkan dalam kemampuan sosial anak.
7. Bagi orang tua, agar dapat memberikan pembelajaran tentang bermain peran terhadap kemampuan sosial anak.
8. Bagi peneliti, penelitian ini merupakan pelatihan intelektual yang dapat menambah pengetahuan dan meningkatkan kompotensi keilmuan dalam disiplin ilmu yang digeluti.

**BAB II**

**TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS**

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

Permainan merupakan alat yang digunakan bagi anak untuk menjelajah dunianya dan mendapatkan pengalaman melalui permainan yang dimainkan, bermain bagi anak memiliki nilai tersendiri. Pada saat bermain anak juga sedang belajar, karena melalui bermain anak dapat memperoleh kemampuan sosial yang baik.

Yus (2011: 134) mengemukakan bahwa “bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Pada berbagai situasi dan tempat selalu saja anak menempatkan untuk menggunakannya sebagai arena bermain”. Kegiatan belajar di Taman Kanak-Kanak lebih banyak dilakukan dengan bermain. Pada dasarnya, situasi di Taman Kanak-Kanak di desain sebagai arena bermain supaya dalam proses pembelajaran anak akan lebih menarik. Hal ini dapat dilihat dari penataan benda-benda yang ada, warna, gambar serta peralatannya, sehingga kita memasuki lingkungan Taman Kanak-Kanak akan disambut suara riuh dan aktivitas anak yang beragam.

Muliawan (2009: 17) “bermain merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang memperoleh kesenangan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Ada orang tua yang berpendapat bahwa terlalu banyak bermain akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh. Anggapan ini kurang bijaksana. Karena, beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa bermain sangat besar pengaruhnya terhadap kemampuan sosial anak. Olehnya itu, perlu diperhatikan dengan baik faktor-faktor apa yang mempengaruhi dunia bermain anak. Sehingga, konsep bermain bagi anak bukan penghalang dalam merubah kecerdasan anak, justru sebaliknya, bermain menjadi wahana dan sarana belajar.

8

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli maka penulis dapat menyimpulkan bahwa bermain bagi anak usia dini merupakan suatu hal yang sangat disukai oleh anak. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa ketika anak bermain anak juga bisa bersosialisasi dengan temannya serta dapat meningkatkan kemampuan sosial anak serta bermain juga sebagi wahana dan sarana belajar. Sebagai pendidik atau orang tua juga dapat memfasilitasi anaknya di rumah dengan berbagai permainan yang dapat disenangi oleh anak.

1. **Manfaat Bermain**

Bermain yang dilakukan dalam kegiatan pembelajaran tidak hanya akan disukai oleh anak-anak usia dini, melainkan juga sangat bermanfaat bagi kemampuan sosial anak. Untuk itu, ada baiknya bila bermain ini diaplikasikan disetiap kali pembelajaran anak usia dini. Dengan bermain anak dapat mengembangkan proses perkembangan sosialnya, serta dapat meningkatkan proses belajar dan bermainnya.

Menurut Fadlillah (2014: 33) ada beberapa manfaat bermain bagi anak usia dini yaitu “manfaat motorik, manfaat afeksi, manfaat kognitif, manfaat spiritual dan manfaat keseimbangan”. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat motorik, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nila-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmani anak. Misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan, ketangkasan, maupun kemampuan fisik tertentu.
2. Manfaat afeksi, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan kemampuan psikologis anak. Misalnya naluri atau insting, perasan, emosi, sifat, karekter, watak, maupun kepribadian seseorang.
3. Manfaat kognitif, yaitu manfaat mainan untuk kemampuan kecerdasan anak, yang meliputi kemampuan imajinatif, pembentukan nalar, logika, maupun pengetahuan-pengetahuan sistematis.
4. Manfaat spiritual, yaitu manfaat mainan yang terjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran akhlak manusia.
5. Manfaat keseimbangan, yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negatif dari suatu mainan.

Berdasarkan pembahasan tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa manfaat bermain bagi anak usia dini merupakan suatu proses yang dapat merubah kemampuan sosial anak. Hal ini dapat dilihat ketika anak bermain bersama dengan teman-temannya.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Permainan Anak**

Faktor utama yang dapat mempengaruhi kemampuan sosial anak ada delapan. Kedelapan faktor tersebut menurut Fadlillah (2014: 35) “terdiri dari faktor kesehatan, kemampuan motorik, intelegensi, jenis kelamin, lingkungan, status sosial emosional, jumlah waktu bebas, dan peralatan bermain”. Kedelapan faktor tersebut dapat diuraikan sebagai berikut berikut:

1. Kesehatan. Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti olahraga. Adapun anak yang kekurangan tenaga (tidak sehat) lebih menyukai hiburan
2. Kemampuan motorik. Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu permainannya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.
3. Intelegensi. Pada setiap usia anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, kontruksi dan membaca.
4. Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar dibandingkan anak perempuan. Anak laki-laki lebih menyukai permainan yang menantang, sedangkan anak perempuan lebih pada hal-hal sederhana dan kelembutan.
5. Lingkungan. Lingkungan yang kurang mendukung akan dapat mempengaruhi anak dalam bermain. Lingkungan yang sepi dari anak-anak akan kurang rasa bermainnya dibandingkan dengan lingkungan yang terdapat banyak pada anak.
6. Status sosial-emosional. Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan permainan yang mahal. Adapun dari golongan menengah ke bawah lebih menyukai permainan-permainan yang sifatnya sangat sederhana.
7. Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada waktu bebas yang dimiliki anak. Artinya, anak yang memiliki waktu luang banyak lebih dapat memanfaatkannya untuk bermain. Dibandingkan dengan anak yang tidak cukup memiliki waktu luang, kemungkinan bermainnya sangat kurang. Sebab, anak sudah kehabisan tenaga untuk menyelesaikan tugas-tugas yang didapatkannya.
8. Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka atau kartun lebih mendukung pada permainan pura-pura. Kemudian balok, kayu, cat air lebih mendukung pada permainan konstruktif dan berimajinatif.

Berdasarkan faktor-faktor tersebut dapat disimpulkan bahwa yang menjadi pokok ialah bagaimana menyiapkan dan menyediakan permainan yang dapat memberikan kemanfaatan bagi peserta didik dalam rangka menumbuhkan dan mengembangkan potensi yang dimiliki anak, supaya dalam proses kemampuan sosial anak dapat meningkat dan berkembang sesuai dengan harapan yang kita inginkan.

Sutrisno (2005: 66) mengemukakan bahwa “kegiatan bermain peran sekaligus melatih keberanian anak, memahami karakter manusia, dan juga meningkatkan pemahaman dan penghargaan kepada sesama teman”. Lebih dari itu, kegiatan bermain peran ini dapat melatih anak mengurangi individualitas egonya. Memahami karakter atau sifat orang lain yang menjadi esensi dari kegiatan bermain peran, memiliki kesanggupan untuk meninggalkan ego pribadi. Latihan bermain peran untuk anak-anak pada tingkat prasekolah ini diharapkan dapat meningkatkan pemahamannya pada individu lain yang sekaligus dapat dijadikan untuk meningkatkan kematangan sosialnya.

Bermain juga merupakan tuntutan dan kebutuhan yang esensial bagi anak usia dini. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan kemampuan dimensi motorik, kognitif, kreaktivitas, bahasa, emosi, sosial, nilai dan sikap hidup. Melalui kegiatan bermain anak dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar dan lain sebagainya (Moeslichatoen, 2004: 32-33).

Melalui kegiatan bermain anak dapat berlatih menggunakan kemampuan kognitifnya untuk memecahkan berbagai masalah seperti kegiatan mengukur isi, mengukur berat, membandingkan, mencari jawaban yang ada dan sebagainya. Melalui kegiatan bermain anak dapat mengembangkan kreaktivitasnya, yaitu melakukan kegiatan yang mengandung kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekspresi diri, kegaiatan-kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru dan sebagainya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dengan bermain anak akan memperoleh kesempatan memilih kegiatan yang disukainya, bereksperimen dengan bermacam bahan dan alat, berimajinasi, memecahkan masalah dan bercakap-cakap secara bebas, berperan dalam kelompok, bekerjasama dalam kelompok dan memperoleh pengalaman yang menyenangkan.

1. **Metode Bermain Peran** 
   1. **Pengertian Metode Bermain Peran**

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan untuk mencapai suatu tujuan kegiatan. Menurut Latif (2013: 100) metode adalah “segala usaha untuk menerapkan berbagai cara dalam mencapai tujuan yang diharapkan”. Yus (2011: 133) mengemukakan bahwa “metode adalah cara yang berfungsi untuk mencapai tujuan kegiatan”. Kaitannya dalam pembelajaran beberapa metode menuntut guru harus teliti dan kreatif dalam melaksanakannya salah satunya adalah dalam metode bermain peran.

Said (2015: 247) mengemukakan bahwa “bermain peran adalah permainan yang para pemainnya memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama”. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditentukan. Para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan ini.

Penerapan pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya ialah bermain peran. Pada umumnya kebanyakan siswa sekitar usia Sembilan atau yang lebih tua, menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan berkomunikasi interpersonal di dalam kelas. Didalam bermain peran guru menerima peran noninterpersonal di dalam kelas. Siswa menerima karakter, perasaan dan ide-ide orang lain dalam suatu situasi yang khusus.

Romlah (2001: 22) mengemukakan bermain peran atau *role playing* secara umum dapat diartikan bahwa “bermain adalah suatu aktivitas yang menyenangkan bersifat kompetitif atau kedua-duanya”. Permainan dilakukan baik oleh anak-anak maupun oleh orang dewasa. Dengan bermain anak-anak dapat mengenal lingkungannya dan belajar tentang aturan-aturan masyarakat, menirukan dan menemukan pikiran-pikiran dan hubungan-hubungan yang berarti. Dengan cara ini anak-anak dapat belajar berbagai macam pengetahuan yang memungkinkan mereka untuk mengembangkan pengenalan terhadap lingkungan. Bermain merupakan cara belajar yang menyenangkan, karena dengan bermain anak-anak belajar sesuatu tanpa menyadarinya.

Selanjutnya Corsini (Romlah, 2001: 14) mengemukakan bahwa bermain peran dapat digunakan sebagai:

(a) alat untuk mendiagnosis dan mengerti seseorang dengan cara mengamati interaksinya waktu memerankan dengan spontan situasi-situasi atau kejadian yang terjadi dalam kehidupan sebenarnya, (b) media pengajaran, melalui proses “modeling” anggota kelompok dapat belajar dengan lebih efektif keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi dengan mengamati berbagai macam cara dalam memecahkan masalah, (c) metode latihan untuk melatih keterampilan-keterampilan tertentu, melalui keterlibatan secara aktif dalam proses permainan peranan, anggota kelompok dapat mengembangkan pengertian-pengertian baru dan mempraktekkan keterampilan-keterampilan baru.

Melalui bermain peran (*role playing*), para peserta didik mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama peserta didik dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai dan berbagai strategi pemecahan masalah. Sebagai suatu model pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi model ini berusaha membantu peserta didik menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya. Juga melalui model ini para peserta didik diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sekelas. Dari dimensi sosial, model ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dalam menganalisis situasi sosial, terutama masalah yang menyangkut hubungan antar pribadi peserta didik. Pemecahan masalah dilakukan secara demokratis. Dengan demikian melalui model ini peserta didik juga dilatih untuk menjunjung tinggi nilai-nilai demokratis.

Dari beberapa penjelasan tersebut maka penulis berkesimpulan bahwa metode *role playing* adalah salah satu bentuk permainan pendidikan yang diapakai untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku serta nilai, dengan tujuan untuk menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berpikir orang lain dengan memerankan peran orang lain.

* 1. **Strategi Bermain Peran**

Strategi bermain peran adalah suatu cara yang dapat meningkatkan minat belajar murid terhadap suatu pelajaran, sehingga dalam kemampuan sosial anak dapat berkembang dengan baik. Dari strategi bermain peran tersebut yang dapat berpengaruh pada diri anak yaitu: dapat meningkatkan minat murid, dapat meningkatkan keaktifan murid dalam pembelajaran, dapat mengajarkan murid berempati dan memahami suatu hal yang melalui berbagai sudut pandang serta dapat memberikan kesempatan kepada murid untuk memerankan tokoh yang dapat dikenal dalam kehidupan sehari-harinya.

Hamalik (2015: 215-217) mengemukakan bahwa “strategi bermain peran merupakan pembelajaran yang menekankan pada permainan peran, dengan memerankan peran peserta didik”. Hal ini dapat dilakukan dengan mencoba mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikan, sehingga secara bersama-sama para peserta didik mampu mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, keterampilan dan pengetahuan terhadap masalah yang dipecahkan.

* 1. **Langkah-Langkah Bermain Peran (*role playing*)**

Secara umum, pelaksanaan *role playing* bisa mengikuti beberapa langkah-langkah sebagaimana yang disebutkan oleh Romlah (2001) adalah “persiapan menentukan kelompok yang akan memainkan peran, menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya”. Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Persiapan

Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan dirole playingkan, dan tujuan permainan. Kemudian diadakan tanya jawab untuk memperjelas masalah dan peran-peranan yang akan dimainkan.

1. Menentukan kelompok yang akan bermain peran

Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu.

1. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya

Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain. Tugas kelompok penonton adalah untuk mengobservasi pelaksanaan permainan.

1. Pelaksanaan *role playing*

Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk berembuk beberapa menit untuk menyiapkan diri bagaimana *role playing* itu akan dimainkan. Setelah siap, dimulailah permainan. Masing-masing pemain memerankan peranannya berdasarkan imajinasinya tentang peran yang dimainkannya. Pemain diharapkan dapat memperagakan konflik-konflik yang terjadi, mengekspresikan perasaan-perasaan, dan memperagakan sikap-sikap tertentu sesuai dengan peranan yang dimainkannya. Dalam permainan ini diharapkan terjadi identifikasi yang sebesar-besarnya antara pemain maupun penonton dengan peran-peran yang dimainkan.

1. Ulangan bermain

Dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan bermain atau tidak, ulangan bermain dapat dilakukan dengan berbagai cara. Adapun cara-cara tersebut adalah sebagai berikut :

(a) Bertukar Peran (*role reversal*)

Bertukar peran terjadi bila seseorang pemain diminta untuk memainkan peran yang sebelumnya diperankan oleh orang lain. Misalnya pemain A (orang tua) diminta untuk memainkan peran yang semula dipegang oleh pemain B (anak yang protes).

* + - 1. Peran Ganda (*doubling*)

Peran ganda terjadi apabila ada orang ketiga yang ikut bermain dalam permainan peranan dengan mengisi suara salah seorang pemain. Dasar dari cara ini adalah apabila berinteraksi dengan orang lain, kita memikirkan berbagai macam hal, sehingga kita tidak mempunyai cukup waktu untuk merespon dengan tepat dan cepat. Pikiran dan perasaan bergerak lebih cepat dari kata-kata. Orang ketiga, biasanya fasilitator, bertugas mengisi suara dari salah satu pemeran utama. Tujuan dari pengisian dialog ini adalah untuk membantu kelancaran permainan dan memberikan wawasan baru terhadap masalah yang sedang dirole playingkan.

* + - 1. Teknik Cermin (*the mirror technique*)

Anggota kelompok yang lain diminta menirukan peran yang dibawakan oleh salah seorang pemain seperti pada waktu pemain itu memerankannya supaya teknik ini tidak menimbulkan tekanan pada pemain yang ditirukan pola permainannya.

Dari beberapa langkah yang dapat dilakukan dalam bermain peran yaitu dengan ulangan bermain. Dari ulangan bermain yang dapat diambil disini yaitu dengan bertukar peran, karena hal tersebut dapat dilakukan apabila salah satu kelompok yang protes maka dapat digantikan atau diperankan oleh orang lain. Hal ini juga dapat dilakukan apabila beberapa kelompok sudah bermain peran maka selanjutnya dapat dilanjutkan dengan kelompok lain.

Setelah selesai bermain, diadakan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton. Diskusi diarahkan untuk membicarakan tanggapan mengenai bagaimana para pemain membawakan perannya sesuai dengan ciri-ciri disetiap pemain peran, cara memecahkan masalah dan kesan-kesan pemain dalam memainkan perannya. Balikan yang paling lengkap adalah melalui rekaman video yang diambil pada waktu bermain berlangsung dan kemudian di putar kembali.

* 1. **Kelebihan Bermain Peran**

1. **Kelebihan Bermain Peran**

Menurut Shoimin (2014) bermain peran tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dibandingkan dengan kegiatan bermain yang lainnya. Kelebihan bermain peran yaitu dapat diuraikan sebagai berikut:

(a)Melalui kegiatan ini, anak dapat diajarkan untuk mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh. (b) Bermain peran merupakan permainan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. (c) Guru dapat mengevaluasi. (d) Pengalaman anak melalui pengmatan pada saat melakukan permainan. (e) Berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak. (f) Sangat menarik bagi anak sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan antusias.

Setiap permainan yang dimainkan oleh anak tentu memiliki kelebihan tersendiri satu dengan yang lainnya, begitu pula halnya dengan bermain peran. Melalui penjelasan diatas dapat diketahui beberapa kelebihan. Kelebihan itu sendiri tentu berpengaruh terhadap perkembangan anak ketika memainkan permainan ini, akan tetapi bagaimana cara guru mengkondisikan agar proses bermain peran yang dilakukan oleh anak dapat berdampak positif yang lebih maksimal dalam proses perkembangan sosial anak.

1. **Kerangka Pikir**

Metode bermain peran merupakan suatu hal kegiatan yang sangat menarik untuk merealisasikan fungsi-fungsi kemampuan sosial anak tersebut menjadi suatu wujud nyata, sehingga kemampuan sosial anak dapat lebih meningkat. Selain itu bermain peran sangat penting dalam mengemabangkan kemampuan sosial bagi anak di Taman Kanak-Kanak juga terkait dengan pemenuhan kebutuhan anak dan rasa ingin tahu yang cukup besar. Metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak yang dilakukan dengan baik dan sesuai dengan karakteristik usia anak, akan sangat membantu anak untuk memenuhi kebutuhan tersebut, serta dapat membantunya dan dapat meningkatkan kemampuan berbahasanya secara baik dan benar. Kemampuan sosial anak yang berkembnag antara lain yaitu dapat bekerjasama dengan teman sebayanya dalam melakukan suatu permainan serta dapat bersikap kooperatif dengan teman-temannya. Dalam hal ini akan mengalami perubahan terhadap kemampuan sosial anak atau interaksi yang terjadi dalam diri anak. Selain itu, sifat dari metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak di Taman Kanak-Kanak menjadikan lebih mampu untuk bersosialisasi atau berinteraksi dengan orang lain. Hal tersebut lebih cepat diperoleh dibandingkan dengan menggunakan kegiatan yang lain.

1. Tidak mampu bermain dengan teman sebayanya
2. Tidak mampu berbagi dengan orang lain
3. Tidak mampu bersikap kooperatif dengan teman
4. Tidak mampu mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

P*retest*

Metode bermain peran terhadap kemampuan sosial (*Treatment*)

1. Mampu bermain dengan teman sebayanya
2. Mampu berbagi dengan orang lain
3. Mampu bersikap kooperatif dengan teman
4. Mampu mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Posstest

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

1. **Kemampuan Sosial Anak**
2. **Pengertian kemampuan sosial anak**

Kemampuan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Dapat juga diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi dan meleburkan diri menjadi suatu kesatuan dan saling berkomunikasi dan bekerja sama. Anak dilahirkan belum bisa bersifat sosial. Dalam arti, dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial, anak harus belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui berbagai kesempatan atau pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya, baik orangtua, saudara teman sebaya atau orang dewasa lainnya (Yusuf, 2008: 122).

Kemampuan sosial meliputi dua aspek penting yaitu kompotensi dan tanggung jawab sosial. Menurut Kostelnik (Suyanto, 2005: 69) “kompotensi sosial menggambarkan kemampuan anak untuk beradaptasi dengan lingkungan sosialnya secara efektif”. Misalnya, ketika temannya menginginkan mainan yang sedang di gunakan dan mau bergantian. Sedangkan tanggung jawab sosial antara lain ditunjukkan oleh komitmen anak terhadap tugas-tugasnya, menghargai perbedaan individual, memperhatikan lingkungannya, dan mampu menjalankan fungsinya sebagai warga Negara yang baik, dalam proses bermain peran dapat di lakukan secara bertahap sehingga dapat berjalan dengan baik.

Kemampuan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan bermasyarakat serta mendorong dan memberikan contoh kepada anaknya bagiamana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Saud (Susanto, 2015: 63) “dalam kemampuan sosial pada awal kehidupannya seorang anak bergantung pada orang lain dalam hal pemenuhan kebutuhannya”. Seperti makan, berpakaian, kesehatan, kasih sayang, pengertian, rasa aman, dan kebutuhan akan peransangan mental dan sosial.

Selanjutnya menurut Hurlock (Mustakim, 2005: 164) “kemampuan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial”. Kemampuan berperilaku sosial atau bermasyarakat dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan sosial. Misalnya pada masa kanak-kanak ada dorongan untuk bergaul dengan temannya. Anak merasa bahagia bila diterima dalam kelompok dan merasa tidak bahagia apabila tidak diterima. Kedua perasaan ini saling bergantian pada masa-masa permulaan pembentukan sosial anak. Pada masa ini anak harus belajar memahami pikiran dan perasaan kelompok, perilaku apa yang diberikan pada klompok dan bagaimana menjaga keharmonisan dan kebersamaan dalam kelompok.

Menurut Sunarto (2006: 126) “manusia tumbuh dan berkembang dari masa bayi kemasa dewasa melalui beberapa langkah dan jenjang”. Kehidupan anak dalam menelusuri perkembangannya itu pada dasarnya merupakan kemampuan mereka berinteraksi dengan lingkungan. Pada proses integrasi dan interaksi ini faktor intelektual dan emosional mengambil peranan penting. Proses tersebut merupakan proses sosialisasi yang mendudukkan anak-anak sebagai insan yang secara aktif melakukan proses sosialisasi. Selanjutnya Piaget (Sunarto, 2006: 127) mengemukakan bahwa:

Interaksi sosial anak pada tahun pertama sangat terbatas, terutama hanya dengan ibunya. Perilaku anak tersebut berpusat pada akunya atau *egocentric* dan hampir keseluruhan perilakunya berpusat pada dirinya. Bayi belum banyak memperhatikan lingkungannya, dengan demikian apabila kebutuhan dirinya telah terpenuhi, bayi itu tidak peduli lagi terhadap lingkunganya, sisa waktu hidupnya diguankan untuk tidur.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut maka penulis dapat menyimpulkan bahwa dalam kemampuan sosial anak merupakan suatu hal yang sangat penting untuk di lakukan oleh setiap anak. Proses sosialisasi dapat memberikan anak pengetahuan baru ketika ia dapat berinteraksi dengan temannya, karena dengan berkomunikasi anak lebih mudah dalam meningkatkan proses kemampuan sosial anak baik itu dalam proses belajar maupun dalam proses bermain yang dilakukan oleh anak.

1. **Karakteristik Kemampuan Sosial Anak Usia Dini**

Menurut Sunarto (2006) bahwa kemampuan sosial terdapat beberapa ciri dalam setiap periode diantaranya: periode bayi, periode pra sekolah, dan periode usia sekolah. Untuk lebih jelasnya ciri-ciri tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Periode bayi

Usia 1-2 bulan, anak belum mampu untuk membesarkan objek dan benda, usia 3-4 bulan, mata sudah kuat melihat orang atau objek, tersenyum dengan bayi lain, usia 5-9 bulan, bereaksi berbeda terhadap suara yang ramah atau tidak, kadang-kadang agresif, memegang, melihat, mengikuti suara dan tingkah laku yang sederhana, usia 12 bulan, mengenal larangan, usia 24 bulan, anak sudah membantu melakukan aktivitas sederhana.

1. Periode pra sekolah

Adapun ciri-ciri sosialisasi periode pra sekolah adalah sebagai berikut:

(1). Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumahnya

(2). Dikenal dengan istilah *pregang age*

(3). Hubungan dengan teman sebaya

(4). 3-4 tahun mulai bermain bersama

1. Periode Usia Sekolah

Minat terhadap kelompok makin besar, mulai mengurangi keikutsertaannya pada aktivitas keluarga. Pengaruh yang timbul pada keterampilan sosialisasi anak di antaranya sebagai berikut:

(1). Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok.

(2). Membantu anak mengembangkan nilai-nilai sosial lain diluar nilainya.

(3). Membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri dengan mendapatkan kepuasan emosional dan rasa berkawan.

Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam periode usia sekolah anak mulai dapat bekerjasama dengan teman-temannya. Hal ini dapat memudahkan anak dalam bersosialisasi serta dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, karena dengan adanya proses interaksi yang dilakukan dengan teman sebayanya maka anak tidak merasa malu lagi ketika ingin berkomunikasi dengan orang lain.

Thalib (2005: 28) mengemukakan bahwa:

Perkembangan para pakar psikologis tentang kemampuan sosial dan kepribadian anak usia taman kanak-kanak lebih berfokus pada kemampuan komponen-komponen khusus kepribadiannya, yang mencakup kemampuan kelekatan.

1. **Tahapan Penerimaan Sosial**

Kemampuan sosial yang dialami anak adalah proses penerimaan sosial. Berkenaan dengan penerimaan sosial. Menurut Hurlock (Khairani, 2013: 125) ada beberapa tahapan *(stage)* dalam penerimaan kelompok teman sebaya, yaitu “*A Reward Cost Stage, A Normative Stage,* dan *An Emphatic Stage”.* Hal ini dapat diuraikan sebagai berikut:

1. *A Reward Cost Stage*

Pada *stage* ini ditandai adanya harapan yang sama, aktivitas yang sama dan kedekatan.

1. *A. Normative Stage*

Pada *stage* ini ditandai dengan nilai yang sama, sikap terhadap aturan, dan sanksi yang diberikan biasanya terjadi pada anak.

1. *An Emphatic Stage*

Pada *Stage* ini dimilikinya pengertian, pembagian minat, *self disclosure* adanya kedekatan yang mulai mendalam.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang tahapan penerimaan sosial dapat disimpulkan bahwa dalam tahapan tersebut ditandai dengan adanya harapan yang sama, nilai yang sama serta adanya kedekatan yang mendalam, sehingga dapat memudahkan anak untuk berinteraksi sesama teman. Karena dengan adanya penerimaan sosial anak-anak lebih mudah dalam bersosialisasi, serta lebih mudah dalam meningkatkan kemampuan sosial anak.

1. **Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial**

Faktor yang dapat mengganggu proses sosialisasi anak usia dini, menurut Soertarno (Khairani, 2013: 129) bahwa “ada dua faktor utama yang mempengaruhi kemampuan sosial anak, yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah atau luar keluarga”.

1). Faktor Lingkungan Keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak

Diantara faktor yang terkait dengan keluarga yang banyak berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan :

(a). Status sosial ekonomi keluarga

(b). Keutuhan keluarga

(c). Sikap dan kebiasaan orang tua

2). Faktor Dari Luar Rumah

Pengalaman sosial awal anak diluar rumah melengkapi pengalamannya didalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Setiap anak jika mempunyai kemampuan yang baik, maka secara alami dapat berinteraksi dengan temannya tanpa harus disuruh atau ditemani keluarga karena anak memiliki arahan yang jelas.

1. **Indikator Kemampuan Sosial Anak**

Indikator kemampuan sosial anak berdasarkan Kurikulum 2013 yang didasari pada Tingkat Kemampuan pada Permen 137 Tahun 2014 yaitu:

1. Bermain dengan teman sebaya
2. Berbagi dengan orang lain
3. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
4. Bersikap kooperatif dengan teman
5. Menunjukkan sikap toleran
6. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
7. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)

Dari 7 indikator yang sudah dijelaskan, penulis mengambil 4 indikator yang akan diteliti dalam mengembangkan kemampuan sosial anak yaitu:

1. Bermain dengan teman sebaya
2. Berbagi dengan orang lain
3. Bersikap kooperatif dengan teman
4. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat

Alasan diambil dari ke 4 indikator diatas bahwa telah dianggap sesuai dengan indikator kemampuan sosial anak yang terkait dengan metode bermain peran.

1. **Hipotesis**

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan, maka peneliti dapat mengajukan hipotesis yaitu:

HI : Ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok B di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar.

**BAB III**

**METODE PENELITIAN**

1. **Pendekatan dan Jenis Penelitian**
2. **Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, karena data penelitian berupa angka-angka serta menggunakan analisis statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Sugiyono (2016: 14) mengemukakan “untuk mengumpulkan data digunakan instrumen penelitian”. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis secara kuantitatif dengan menggunakan statistik deskriptif sehingga dapat disimpulkan hipotesis yang dirumuskan terbukti atau tidak.

1. **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen sederhana. Sugiyono (2016: 109) mengemukakan “penelitian yang digunakan disini adalah *Pre-Eksperimental Desings* *(nondesings)* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh”. Karena, masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-semata dipengaruhi oleh variabel independen hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random.

2230

1. **Variabel dan Desain Penelitian**
2. **Variabel Penelitian**

Ada dua variabel yang diteliti dalam penelitian ini yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang berpengaruh yaitu bermain peran makro dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi yaitu kemampuan sosial anak dengan menggunakan metode bermain peran.

1. **Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian eksperimen yaitu *One Group Pretest-Postest Design* dengan tujuan untuk membandingkan keadan setelah perlakuan dengan keadaan sebelum perlakuan. Desain ini dapat digunakan sebagai berikut:

O1 O2

Gambar 3.1 Desain Penelitian Sederhana

(Sumber: Sugiyono, 2016)

Keterangan:

01 = nilai pretest dari test perlakuan kemampuan sosial anak (sebelum diberi kegiatan metode bermaain peran)

X = perlakuan yaitu metode bermain peran

02 = nilai protest dari test perlakuan kemampuan sosial anak (setelah diberi kegiatan metode bermain peran

1. **Definisi Operasional**

Penelitian ini ditekankan kepada Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Peumnas Cabang Karunrung Kota Makassar. Adapun definisi operasional penelitian ini adalah :

1. Bermain peran merupakan permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda dan peran-peran tertentu dilakukan oleh anak. Bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain disekitarnya. Sebagai contoh dalam bermain peran yaitu dokter-dokteran, penjual dan pembeli, polisi dan penjahat dan masak-masak.
2. Kemampuan sosial anak merupakan suatu proses untuk dapat bersosialisasi dengan lingkungannya sendiri. Dalam setiap anak mempunyai hak untuk dapat berinteraksi dalam lingkungannya baik di dalam rumah maupun di luar rumah. Contoh dalam tema rekreasi disitulah anak dapat mengetahui bagaimana bekerjasama dengan temannya dan berbagi mainan dengan teman sebayanya.
3. **Populasi dan Sampel**
4. **Populasi**

Menurut Sugiyono (2016: 117) mengemukakan populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Pengertian populasi ini dijelaskan oleh Tiro (2008: 3) bahwa “populasi menurut para statistikawan tidak hanya mencakup individu atau objek dalam suatu kelompok tertentu, malahan mencakup hasil-hasil pengukuran yang diperoleh dari peubah tertentu”. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Peumnas Cabang Karunrung Kota Makassar yaitu kelompok B1,B2,B3, B4, dan B5 yang berjumlah 104 anak.

1. **Sampel**

Sugiyono (2016: 120) menjelaskan bahwa “sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi”. Teknik pengambilan sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *Purposive Sampling* atau sampling dengan maksud tertentu. Teknik *purposive sampling* digunakan apabila anggota sampel dipilih secara khusus berdasarkan tujuan penelitiannya. Jadi, sampel dalam penelitian ini adalah kelompok B5 Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar. Alasannya karena peneliti hanya memilih satu kelas saja dengan jumlah sampel 19 anak.

1. **Teknik dan Prosedur Pengumpulan Data**
   * 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, maka teknik yang digunakan yaitu teknik observasi dan teknik dokumentasi.

1. Teknik observasi, yaitu digunakan peneliti dengan mengamati secara langsung kemampuan sosial anak. Adapun yang dilakukan selama observasi berlangsung yaitu sebagai berikut:

1) Mengamati kemampuan sosial anak sebelum melakukan metode bermain peran dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori kemampuan pada instrumen yang digunakan.

2) Mengamati kemampuan sosial anak sesudah melakukan metode bermain peran dilaksanakan dengan menceklis setiap item pada indikator sesuai kategori kemampuan pada isntrumen yang digunakan.

c. Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian yaitu Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Perumnas Cabang Karunrung Kota Makassar seperti laporan kegiatan, foto-foto kegiatan dan data yang relevan lainnya.

**2. Prosedur Pengumpulan Data**

Dalam prosedur pengumpulan data ada beberapa cara yang dilakukan antara lain :

1. Perencanaan

Tahap perencanaan ini, peneliti melaksanakan pengurusan izin penelitian.

1. Pemberian *pretest*

Melakukan observasi awal dan menilai kemampuan sosial anak sesuai dengan instrumen yang telah dibuat.

1. Pemberian perlakuan *(treatment)*

Pemberian perlakuan berupa kegiatan pembelajaran pada kelompok eksperimen dengan menggunakan bermain peran.

1. Pemberian *posstest*

Setelah diberikan perlakuan, selanjutnya melakukan proses penilaian ulang terhadap perilaku anak setelah diberikan perlakuan. Penilaian ini tetap mengacu kepada instrumen yang sama seperti yang digunakan pada *pretest.*

1. Analisis Hasil

Seluruh hasil dari tahapan-tahapan sebelumnya akan disimpulkan menjadi suatu hasil penelitian. Analisis hasil dari penelitian dilaksanakan sesuai dengan metode penelitian yang digunakan.

1. **Teknik Analisis Data**

Data yang diperoleh yaitu dengan menceklis kemampuan sosial anak pada lembar observasi anak sesuai kategori yang digunakan yang telah dirubah dalam angka-angka sebagai nilai yang dicapai dengan menggunakan skala penilaian. Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil kemampuan sosial anak antara sebelum dan sesudah diberi pembelajaran bermain peran yaitu analisis statistik deskriptif dan analisis statistik nonparametrik.

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif dimaksudkan untuk menggambarkan kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah penggunaan metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak yang dilaksanakan dengan menggunakan data dari jumlah nilai yang dicapai anak berdasarkan hasil observasi. Selanjutnya guna memperoleh gambaran umum mengenai rata-rata tingkat kemampuan sosial anak didik dilakukan dengan perhitungan rata-rata dengan rumus:

(Sumber: Tiro, 2008)

Dimana :

P = Rata-rata

X = Nilai/harga

N = Jumlah data

1. Analisis statistik nonparametrik

Analisis statistik nonparametrik digunakan dengan alasan karena tidak dilakukan pengacakan dalam penentuan subjek penelitian, sehingga tidak memungkinkan untuk inferensial. Untuk analisis uji beda digunakan analisis uji beda Wilcoxon dengan rumus sebagai berikut:

Z = (Sumber: Sugiyono, 2016)

Dimana :

Z = Landasan Pengujian

T = Keseluruhan Jumlah Rangking yang Berjumlah sama

N = Jumlah Sampel

Kriteria keputusan pengujiannya adalah:

Ttabel (= 0,05) Nilaitanda artinya H0 : ditolak dan H1 diterima artinya pada pengaruh metode bermain peran terhadap kemapuan sosial anak pada kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Peumnas Cabang Karunrung Kota Makassar.

Ttabel (= 0,05) Nilaitanda  artinya H0 : diterima dan H1 ditolak artinya tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak pada kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Peumnas Cabang Karunrung Kota Makassar.

Zhitung Ztabel H0 diterima apabila Z ≤ Zα/2, artinya tidak ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak. Pada kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Peumnas Cabang Karunrung Kota Makassar.

Zhitung Ztabel H1 diterima apabila Z ≥ Zα/2, artinya ada pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak. Pada kelompok B1 di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah Bustanul Athfal II Peumnas Cabang Karunrung Kota Makassar.