**ARTIKEL ILMIAH**

**PENGEMBANGAN MODEL BERMAIN PERAN MAKRO BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK**

**(Penelitian Pengembangan pada Anak Kelompok B TK Buah Hati Borong Makassar Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2016-2017)**

**SYARIFAH HALIFAH**

**14B14022**



Artikel Ilmiah ini Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Magister Pendidikan

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR**

**2017**

**PENGEMBANGAN MODEL BERMAIN PERAN MAKRO BERBASIS AUDIO VISUAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK TK**

**(Penelitian Pengembangan pada Anak Kelompok B TK Buah Hati Borong Makassar Sulawesi Selatan Tahun Ajaran 2016-2017)**

**ABSTRAK**

 Syarifah Halifah

 Paud Pps Universitas Negeri Makassar

SYARIFAH HALIFAH, 2017 Pengembangan Model Bermain Peran Makro Berbasis Audio Visual untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini kelompok B di TK Buah Hati Borong Raya Makassar (dibimbing oleh Prof. Dr. Muhammad Jufri, S.Psi.,M.Si dan Dr. Parwoto, M.Pd).

Telah dilakukan penelitian dan pengembangan, yang bertujuan untuk menghasilkan model bermain peran makro berbasis audio visual dalam meningkatkan keterampilan sosial yang valid, praktis dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian pengembangan *Research ad Deelopment*. Subjek penelitian adalah guru dan 10 anak di TK Buah Hati Makssar. Pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, angket, dokumentasi, dan instrument penilaian yang terdiri dari lembar validasi, lembar pengamatan keterlaksanaan model, lembar pengamatan pengelolaan pembelajaran, lembar pengamatan kegiatan anak, dan angket respon guru. Data dianalisis melalui deskriptif kualitatif dan kuantitatif, maka hasil penelitian pengembangan diperoleh dari uji validitas model bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dengan skor keseluruhan aspek yaitu 3,3 dan video sebagai media audio visual yaitu 3,7, uji validitas empirik untuk menilai tingkat analisis kepraktisan model yaitu dengan skor 3,5 sedangkan tingkat keefektifan model mencapai 3,2 dan angket respon guru dikatakan efektif jika nilai intervalnya > 85% dengan hasil keselurahan guru memberikan respon positif yaitu 96% yang setuju menggunakan video bermain peran makro dapat meningkatkan keterampilan sosial anak dengan kategori “sangat baik”.

Kata Kunci : Bermain Peran Makro Berbasis Audio Visual, Keterampilan Sosial

**ABSTRACT**

SYARIFAH HALIFAH. 2017. *Development of Macro Role Playing Model based on Audio Visual to Improve Social Skills of Early Childhood Group B in TK Buah Hati Borong Raya in Makassar* (supervised by Muhammad Jufri and Parwoto).

Research and development had been conducted which aimed to produce Macro Role Playing model based on audio visual to improve social skills which was valid, practical, and effective. The study employed qualitative and quantitative approaches with research and development. The subjects of the research were teachers and 10 students of TK Buah Hati Makassar. The data of the research were collected through interview, observation, questionnaire, documentation, and assessment instruments which consisted of model implementation observation sheet, learning management observation sheet, children activities observation sheet and teachers, responses questionnaire. The data were analyzed by using qualitative and quantitative descriptive approaches. Thus, the result of the study obtained from the validity test of Macro Role Playing model based on audio visual to improve social skills of children with the overall score 3.3 and video as the the audio visual media was 3.7, the empirical validity test to improve model practicality analysis level was 3.5; whereas, model effectiveness level had achieved 3.2, and teachers respone questionnaire was stated response, 96% that agreed to utilize Macro Role Playing video which able to improve social skills of children with excellent category.

*Keywords: Macro Role Playing Based on Audio Visual, social skills.*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan anak dipandang sebagai bagian utama peningkatan kualitas mutu hidup manusia, karena anak adalah penerus bangsa dikemudian hari. Pendidikan anak sebagai strategi pembangunan sumber daya manusia menjadi titik sentral terkait dengan pembentukan karakter bangsa, karena usia 0-8 tahun (*golden age*) merupakan usia kritis bagi perkembangan semua anak. Stimulasi yang diberikan pada usia ini akan mempengaruhi laju pertumbuhan dan perkembangan anak serta perilaku sepanjang rentang kehidupannya. Oleh karenanya rangsangan pendidikan bersifat menyeluruh yang mencakup semua aspek perkembangan dan kecerdasannya yaitu dengan mengembangkan nilai-nilai agama moral, fisik motorik, kognitif, bahasa, dan sosial emosi. Tugas pendidik, kader dan pamong adalah memfasilitasi agar semua aspek perkembangan anak dapat berkembang secara optimal.

Keterampilan sosial penting untuk dikembangkan pada anak sejak dini, karena keterampilan sosial memainkan peran yang penting dalam membentuk kesejahteraan dan dapat membantu anak dalam menyesuaikan diri dengan harapan sosial serta aturan normatif yang berlaku di masyarakat. Adapun bentuk keterampilan sosial pada anak usia dini antara lain, membina dan menanggapi hubungan antar pribadi dengan anak lain secara memuaskan, mempunyai rasa empati, tidak suka bertengkar, tidak ingin sendiri, berbagi, dan saling membantu serta mampu bekerja sama. Keterampilan sosial perlu dikembangkan karena akan membekali anak untuk memasuki tatanan kehidupan sosial yang lebih luas.

Berdasarkan Penelitian yang dilakukan oleh Matson dan Ollendick menunjukan bahwa sekitar 90% - 98% dari anak mengalami kesulitan dalam interaksi sosial seperti takut saat berbicara, atau menyampaikan pendapat, tidak memperhatikan ketika teman berbicara, mengambil barang tanpa meminta ijin, dan berkuasa. Hal ini disebabkan oleh kurangnya penguasaan keterampilan sosial pada anak.

Penelitian yang berkaitan pentingnya bermain dalam aktivitas pembelajaran oleh Kurniati (2013) bahwa dalam bermain peran mampu memberikan peranan positif terhadap pengembangan keterampilan sosial anak, dengan melalui bermain peran anak mampu mengembangkan kerjasama, mampu menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara posistif, mampu mengontrol diri, mampu mengembangkan sikap empati terhadap teman, memiliki kemampuan dalam menaati aturan, serta mampu menghargai orang lain.

Bermain juga termasuk strategi yang tepat digunakan dalam meningkatkan keterampilan sosial, oleh sebab itu bahwa Keminkomp (2016) menyatakan bahwa terdapat sekitar 715 orang anak pengungsi eks gafatar di Cibubur mengalami masalah sosial dan metode yang diberikan adalah kegiatan bermain berbasis audio visual dengan tujuan untuk menghilangkan trauma sosial anak dengan lingkungannya.

Berdasarkan hasil observasi pada bulan Agustus 2016 yang dilakukan di TK Buah Hati Borong Raya Makassar keseluruhan anak kelompok B berjumlah 10 anak, dengan rincian 3 anak perempuan, 7 anak laki-laki. Peneliti memperoleh gambaran bahwa keterampilan sosial masih rendah yang terlihat antara lain : anak masih sulit bekerja sama, egois, suka memilih teman atau menganggu temannya, sulit mentaati aturan seperti setelah bermain anak tidak merapikan permainannya, tidak senang berbagi dan masih rendahnya kepercayaan diri anak. Hal ini nampak jelas pada kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan secara kelompok.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Andrianus Krobo (2014) menyatakan bahwa hasil penelitian ini adalah bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal yang meliputi aspek mengenal perasaan diri sendiri, mengenal kemampuan dan kelemahan diri sendiri, berpikir reflektif, mengekspresikan perasaan dengan tepat. Metode yang diterapkan oleh guru dengan langkah: mengusulkan dan membahas situasi, mempersiapkan peran, berperan, mengungkapkan pengalaman, dan menyelesaikan dengan baik. Pada penelitian ini dalam menggunakan model bermain peran pencapaian yang ingin ditingkatkan adalah kecerdasan interpersonal anak.

Kecerdasan interpersonal tidak dibawa anak sejak lahir, maka untuk memperoleh, mengasah, dan mengembangkannya dibutuhkan proses pembelajaran dalam bentuk bermain yang berkesinambungan dimana anak perlu dilatih untuk mengembangkan keterampilan sosialnya karena sesungguhnya esensi pembelajaran Paud sebenarnya adalah bermain. Jadi perlu adanya kegiatan bermain bervariasi yang lebih tepat dan menyenangkan agar keterampilan sosial anak lebih baik khususnya dalam melakukan interaksi dengan teman sebayanya, salah satu cara yang tepat adalah melalui bermain peran dengan bermain peran akan dapat dirasakan anak jika penerapannya menggunakan media pembelajaran sebagai media audio visual karena pembelajaran sebagai model transformasi ilmu yang dapat memberikan contoh tingkah laku yang kemudian anak dapat mengobservasi dan menirukan tingkah laku tersebut.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa dengan bermain peran berbasis audio visual dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui berbagai permainan. Oleh sebab itu penelitian yang akan dilakukan adalah permasalahan keterampilan sosialanak, dimana peneliti menggunakan bermain peran makro berbasis audio visual sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. subjek penelitian ini adalah anak berusia 5-6 tahun yang memiliki keterampilan sosial masih rendah.

**Bermain Peran Makro**

Padmonodewo (Kurniati, 2015:6) menerangkan bahwa bermain peran makro merupakan kegiatan berpura-pura dengan melakukan imitasi yaitu anak melakukan peran dengan meniru orang disekitarnya dengan memainkan tingkah laku dan pembicaraannya, serta menirukan gerakan misalnya menirukan pembicaraan pedagang dengan pembeli, guru dengan murid, dokter dengan pasien dan lain-lain. Bermain peran makro atau besar lebih terarah kepada bermain sosiodrama dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan ruangan (*space)* yang cukup luas. Pengertian bermain peran makro yang disebutkan di atas sesuai dengan pendapat Wolfgang, Mackender dan Wolfgang (1981:14) yaitu:

*The macro (or large) symbol toys and, equipment would include such as items as housekeeping equipment of all kinds (stoves, iron, ironing board, sink, refrigerator);costume boxes for dress-up clothing; toy luggage; toy telephones; and larger dolls. The large equipment permits the child to develop symbol play into sociodramatic play with other children in the larger classroom space.*

Joanne Faller dkk, mengatakan *role play is where children begin to take on the of significantadults. Eg mother, father, dokter, nurce, ect.* Joanne Fuller dkk, menjelaskan bahwa bermain peran adalah suatu kegiatan dimana anak mengambil peran seperti menjadi ibu, ayah, perawat, dan lain-lain.

Berdasarkan pendapat tersebut disimpulkan bahwa bermain peran makro adalah mengeksplorasikan hubungan antar manusia ataupun teman sebaya, dimana anak dapat memerankan dan mendiskusikan sebuah peran yang mereka inginkan sehingga dapat memberikan kesempatan pada anak untuk membantu belajar menghargai, menghormati, dan memiliki sikap empati serta sikap positif lainnya yang merupakan bekal mereka dalam berinteraksi sosial disekolah maupun lingkungan sekitarnya.

**Media Audio Visual**

Bermain peran makro dapat melatih kerja sama pada anak, yang di dalamnya terjadi interaksi antar pemain sehingga dapat melatih kemampuan bersosialisasi anak terhadap lawan mainnya atau teman. Proses interaksi antar pemain serta tersosialisasinya anak dapat terjadi dengan baik jika tersedia media sebagai pengantar pesan yang tepat yaitu media audio visual.

Asyhar (2011: 45) mendefinisikan bahwa media audio visual adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran. Beberapa contoh media audio visual adalah film, video, program TV dan lain-lain.

Arsyad (2013: 5-9) mengungkapkan bahwa “media audio visual yaitu media yang dapat dilihat sekaligus dapat didengar, seperti film bersuara, video, televisi, dan *sound slide.”* sedangkan Rusman (2012: 63) menjelaskan bahwa media audio visual yaitu media yang merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang-dengar.

Audio visual juga disebut sebagai alat-alat yang “*audible*” artinya dapat didengar dan alat-alat “*visible*” artinya dapat dilihat. Media audio visual merupakan media pembelajaran yang penyampaian pesannya secara audio visual yang dapat didengar dan dilihat. Alat-alat audio visual tidak saja menghasilkan cara belajar yang efektif dalam waktu yang lebih singkat, tetapi apa yang diterima melalui media audio visual lebih lama dan lebih baik tinggal dalam ingatan.

Berdasarkan uraian tersebut disimpulkan bahwa media audio visual merupakan media yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Melalui media audio visual pembelajaran dapat lebih interaktif, lebih menarik dan tidak membosankan dalam proses pembelajaran sehingga membantu mengoptimalkan daya ingat interaksi anak.

**Keterampilan Sosial**

Combs dan Slaby (Cartledge dan Milburn:1995) mendefinisikan bahwa keterampilan sosial sebagai kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara yang spesifik yang dapat diterima oleh masyarakat bermanfaat secara pribadi, saling menguntungkan dan terutama bermanfaat bagi orang lain.

Scohloss dan Smitt (1994) memfokuskan keterampilan sosial dalam 2 hal yaitu: respon keterampilan sosial yang menghasilkan, meningkatkan dan memelihara hasil yang positif pada anak dan keterampilan sosial yang meningkatkan interaksi positif antara anak didik dengan orang lain.

Hal yang sama juga dikemukakan Gimpel dan Merrel (1998) yang mengartikan keterampilan sosial *(social skill)* sebagai perilaku-perilaku yang dipelajari, yang digunakan oleh individu pada situasi-situasi interpersonal dalam lingkungan. Hargie *et al.,* (1998) menyatakan pula bahwa keterampilan sosial *(social skill)* juga dimaknai sebagai kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain, baik secara verbal maupun nonverbal sesuai dengan situasi dan kondisi.

Rogers dan Ros (2007:91) mendefinisikan keterampilan sosial yaitu kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, keterampilan untuk merasa dan dengan tepat mengintepretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak dikelompok bermainnya; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai.

Berdasarkan pernyataan tersebut menyimpulkan bahwa keterampilan sosial *(social skill)* dapat membantu anak dalam menyesuaikan diri dengan harapan sosial dan aturan normatif yang berlaku di masyarakat. .Keterampilan sosial juga menjembatani serta memfasilitasi interaksi, hubungan dan komunikasi dengan orang lain disekitarnya. Tentunya keterampilan sosial tidak terbentuk secara tiba-tiba, tapi melalui pembiasaan dan anak perlu dilatih agar memiliki keterampilan sosial (social skill), sehingga anak mampu menyikapi permasalahan dengan tepat.

**Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pengembangan *(Research and Development)*.Desain penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah adalah model Brog and Gall. Dalam penelitian ini *Research and Development* dimanfaatkan untuk menghasilkan buku pedoman dan video bermain peran makro berbasis audio visual dalam meningkatkan keterampilan sosial anak.

Model pengembangan tersebut mengacu pada strategi pengembangan diantaranya adalah 1) analisis kebutuhan 2) penelitian awal dan pengumupan informasi 3) perencanaan pengembangan 4) pengembangan produk awal 5) uji validator ahli 6) revisi I 7) uji coba kelompok 8) revisi II.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi dibuat dengan tujuan untuk memperoleh penilaian dan masukan dari ahli terhadap model bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini, lembar keterlaksanaan model, lembar pengelolaan pembelajaran, lembar pengamatan kegiatan anak dan angket respon guru dibuat untuk memperoleh penilaian dari pengamat/*observer* dan guru dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara dan angket.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara menganalisis data melalui pendekatan deskriptif kualitatif yaitu dengan menghimpun data diantaranya 1) kondisi proses kegiatan pembelajaran, 2) kondisi guru menggunakan model-model pembelajaran, 3) kondisi faktor pendukung, 4) hasil ujicoba pengembangan model. Sedangkan analisis data kuantitatif dilakukan melalui analisa data kevalidan (dilakukan uji validitas) untuk mengukur sejauh mana ketetapan suatu produk yang telah dirancang telah memenuhi kelayakan untuk diterapkan dan menggambarkan hasil yang disajikan dengan tabel dan grafik dari setiap kegiatan pelaksanaan model.

**Hasil dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan mengenai panduan bermain peran makro berbasis audio visual ini akan berkenaan dengan tiga komponen kegiatan yakni:

1. Komponen pra pengembangan

Pelaksanaan komponen ini bagian dari rangkaian dalam penyusunan panduan yang di awali dengan *need assesmen* atau analisis kebutuhan. Analisis kebutuhan ini bermaksud untuk mengetahui gambaran awal pelaksanaan peningkatan keterampilan sosial anak melalui pedoman bermain peran makro berbasis audio visual. Selanjutnya hasil studi pendahuluan yang dilakukan di sekolah yaitu analisis karateristik anak dan analisis tugas guru, studi literatur dan tahap perencanaan pengembangan model.

1. Komponen Pengembangan Model

Menyusun desain model kegiatan bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial berupa prototipe model pembelajaran yang terdiri atas delapan produk utama yaitu: 1) Buku pedoman model kegiatan bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial anak Taman Kanak-kanak kelompok B, 2) Perangkat pembelajaran Rencana program, 3) dan Video kegiatan bermain peran makro sebagai media audio visual.

1. Komponen pasca pengembangan

Untuk mendapatkan hasil pada pengembangan model bermain peran makro berbasis audio visual bagi anak Taman Kanak-kanak kelompok B maka dilakukan validasi isi (content validity) dan validasi empirik untuk memperoleh penilaian dari pelaksanaan model yang mencakup kepraktisan dan keefektifan model.

Berikut adalah hasil keseluruhan rata-rata penilaian validator dan dinyatakan valid untuk digunakan setiap perangkat model bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak TK Buah Hati Makassar.

Tabel 1.1 Deskripsi Kevalidan Produk Pembelajaran

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| No | Perangkat dan Media yang divalidasi | Kesimpulan |
| 1. | Buku Panduan Model Bermain Peran Makro Berbasis Audio Visual Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. | Valid  |
| 2. | Program Semester | Valid  |
| 3. | Rencana Program Pembelajaran Mingguan (RPPM) | Valid  |
| 4. | Rencana Program Pembelajaran Harian (RPPH) | Valid  |
| 5. | Lembar Pengamatan Keterlaksanaan Model (LPKM) | Valid  |
| 6. | Lembar Pengamatan Pengelolaan Pembelajaran (LPPP) | Valid  |
| 7. | Lembar Pengamatan Kegiatan Anak (LPKA) | Valid  |
| 8. | Angket Respon Guru (ARG) | Valid |
| 9. | Lembar Pengembangan Media Audio Visual | Valid |

Sedangkan analisis validasi empirik dikembangkan melalui pengamatan oleh dua orang pengamat/*observer* menggunakan instrument penilaian keterlaksanaan model dan kemampuan guru mengelola pembelajaran yang telah divalidasi oleh ahli. Tujuan analisis data keterlaksanaan model dan pengelolaan pembelajaran adalah untuk melihat tingkat kepraktisan model

Pengamatan dilakukan selama lima kali pertemuan. Setiap hari pengamatan berlangsung untuk mengambil kesimpulan pengamatan guru dalam melaksanakan model dan mengelola model pembelajaran bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial bagi anak usia dini. Ternyata dua pengamat sepakat bahwa setiap aspek terlaksana dengan *percentage of agreement* (PA) = 100% dengan berdasarkan rentang interval 3,5≤ M ≤ 4,0 termasuk kategori “Sangat Baik”.

Keefektifan Model bermain peran makro berbasis audio vsual untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini dilihat dari hasil penilaian 5 jenis kegiatan bermain peran makro yaitu bermain peran dokter-dokteran, guru, koki atau *fun cooking,* penjual pembeli atau *market day,* dan polisi dengan meningkatkan keterampilan perilaku sosial anak yang meliputi perilaku percaya diri, kerjasama, keakraban, simpati empati dan bertanggung jawab.

Penilaian peningkatan perilaku diukur melalui eksperimen dengan desain *Time Series* selama 5 minggu dengan enam kali pengamatan pada bulan Agustus-September 2016. Desain eksperimen yang dilakukan dapat dilihat pada gambar 1.1

P0

T1

P1

T2

P2

T3

P3

P4

P5

T4

T5

 H1 H2 H3 H4 H5 … H9 H10 H11 … H16 H17 H18 … H23 H24 H25 … H29 H30 H31

Keterangan:

H : Hari P : Pengamatan T : Treatment/perlakuan

Adapun hasil rekapitulasi dari setiap perlakuan kegiatan bermain peran yang dilakukan untuk analisis perilaku keterampilan sosial anak melalui desain *time* series dengan menggunakan lembar pengamatan anak yang dilakukan selama penelitian berlangsung, adalah sebagai berikut:

Tabel 1.2 Hasil Rekapitulasi Peningkatan Keterampilan Sosial Anak TK

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Nama** | **Penilaian Pengamat 1 dan Pengamat 2** |
| **P 1** | **P2** | **P3** | **P4** | **P5** |
| 1 |  Abdan Syakuron Akbar | 2.6 | 3 | 3.8 | 4 | 4 |
| 2 | Rhenaldy Irfan Saputra | 3 | 3 | 3.4 | 4 | 4 |
| 3 |  Raffa Alfathin | 2.2 | 3 | 3.2 | 4 | 4 |
| 4 |  Muh Alif Yusuf | 2.4 | 2.6 | 3 | 3.6 | 4 |
| 5 |  Muh. Sultan | 2.4 | 2.6 | 3 | 3.8 | 4 |
| 6 |  Amira Andayani | 2.2 | 3 | 3.4 | 3.4 | 4 |
| 7 |  Ariqah Alyamega | 2.2 | 2.6 | 3 | 3 | 3.8 |
| 8 |  Nailah Anggreini | 2.6 | 3 | 3.4 | 4 | 4 |
| 9 |  Zildijan Divantara | 2.2 | 2.6 | 3 | 3.6 | 4 |
| 10 |  Muh. Awwal Jabbar Tahir | 2.4 | 2.6 | 2.8 | 3.4 | 3.8 |
| **Rata-rata** | **2.40** | **2.80** | **3.20** | **3.68** | **3.96** |
| **Rata-rata Keseluruhan Pengamat** | **3.21** |

Hasil rata-rata keseluruhan dari lima kegiatan bermain peran makro berbasis audio visual adalah mencapai 3,21 dengan interval (2,5≤ AD < 3,5) yang berarti berada pada kategori ”Tinggi”. Sedangkan melalui analisis angket respon guru diperoleh hasil persentase 96% respon guru setuju dan sangat positif dalam pembelajaran model bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini terhadap pelaksanaan belajar mengajar dengan mengembangkan media video dapat membantu lebih mudah bagi anak untuk melatih nilai-nilai perilaku sosialnya.

**Pembahasan**

Hasil dari penelitian yang dilakukan dalam uji coba model bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial yang diperoleh berdasarkan analisis kebutuhan model, gambaran pelaksanaan model dan gambaran keefektifan model.

Tingkat analisis kebutuhan yang diperoleh dari guru hasil kajian teori dan empirik sangat diperlukan hadirnya model atau panduan bermain peran makro berbasis audio visual dalam meningkatkan keterampilan sosial anak. Kajian teori atau studi literatur terkait dengan bermain peran makro dan keterampilan sosial anak kemudian di rumuskan perumusan masalah untuk di kaji. Proses semacam ini dipertegas juga oleh Borg & Gall (1989) bahwa kajian literatur dilakukan untuk mengumpulkan informasi dalam rangka merencanakan dan pengembangan panduan dan model.

Sesuai tingkat kebutuhan model, maka peneliti merancang sebuah model yang bisa membantu anak untuk meningkatkan keterampilan sosial dan perangkat pembelajaran berupa buku pedoman yang isinya berkaitan mengenai langkah-langkah kegiatan bermain peran dan fungsinya, sehingga meningkatkan perilaku sosial pada anak usia dini kelompok B sedangkan isi dari video sebagai media audio visual adalah setiap kegiatan bermain peran makro didesain dalam bentuk video yang interaktif sehingga lebih abstrak dan nyata untuk mengembangkan nilai-nilai perilaku sosial anak. Selanjutnya perangkat pembelajaran dibuat untuk membantu guru dalam melaksanakan produk model pembelajaran bermain peran makro yang terdiri dari program semester, rencana program pembelajaran mingguan (RPPM) dan rencana program pembelajaran harian (RPPH**)** yang selanjutnya divalidasi dan dapat diterapkan untuk pengembangan model selanjutnya.

Berdasarkan pelaksanaan uji kevalidan dan kepraktisan oleh ahli dan mengaggap layak untuk di terapkan, maka peneliti melakukan uji coba kepada 10 anak sebagai uji kelompok kecil atau kelompok terbatas. Tujuannya untuk melihat efektifitas buku pedoman dan video bermain peran makro berbasis audio visual dalam meningkatkan keterampilan sosial anak melalui eksperimen dengan desain *Time Series* selama 5 minggu dengan enam kali pengamatan dengan indikator yang penilaian adalah: percaya diri, keakraban, bekerjasama, simpati empati dan bertanggung jawab sesuai temuan di analisis masalah.

Setelah diberikan *treatment*, seiring dengan tindakan yang dilakukan pada indikator ketercapaian perilaku sosial sedikit demi sedikit menunjukan peningkatan sikap yang di harapkan. Perolehan skor dari setiap lima kegiatan bermain peran makro berbasis audio visual untuk meningkatkan keterampian sosial pada pertemuan pertama anak mulai memunculkan sikap penilaian perilaku sosial hingga mencapai tahap selanjutnya terus meningkat sampai pada pertemuan kelima terlihat peningkatan skor yang signifikan dimana anak telah mencapai kategori berkembang sesuai harapan dan berkembang sangat baik dengan skor rata-rata pada pertemuan pertama kegiatan bermain peran makro Dokter-dokteran mencapai 2.40, lalu pada pertemuan kedua kegiatan bermain peran makro Guru mencapai skor 2.80, pertemuan ketiga kegiatan bermain peran makro *Fun Cooking* mencapai skor 3.20, pertemuan keempat kegiatan bermain peran makro *Market Day* mencapai skor 3.68 dan pertemuan kelima kegiatan bermain peran makro Polisi mencapai skor 3,96 dan hasil keseluruhan rata-rata dari setiap kegiatan bermain peran makro berbasis audio visual dengan indikator pencapaian perilaku sosial adalah 3.21 berarti berada pada kategori ”Tinggi” (2,5≤AD<3,5) tetapi dalam hal ini terdapat 2 anak yaitu ALY dan JBR tingkat pencapaian keterampilan sosialnya masih dalam kategori berkembang sesuai harapan.

**Kesimpulan**

* + - 1. Gambaran hasil analisis masalah dan hasil analisis kebutuhan model pada penelitian ini, menunjukkan bahwa masalah yang ada pada PAUD Buah Hati Borong Raya Makassar adalah terdapat anak yang memiliki penyesuaian dan interaksi sosial yang kurang baik sehingga menyingkirkan peran penting pengembangan yang lain dan menimbulkan kurangnya keterampilan sosial maka perlu dirancang sebuah model pembelajaran bermain peran makro berbabsis audio visual untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini.
			2. Hasil uji kevaliditas, kepraktisan dan keefektifan penilaian menunjukan adanya peningkatan keterampilan sosial pada anak dalam proses bermain peran makro berbasis audio visual. Adapun peningkatan hasil secara keseluruhan pada uji validasi ahli melalui model pembelajaran yang telah dikembangkan, ditinjau dari keseluruhan aspek sudah dinyatakan valid dengan skor 3.3, sedangkan untuk validasi pengembangan media audio visual dalam bentuk video yang telah dikembangkan telah dinyatakan valid dengan mencapai skor 3,7. Dari segi uji validitas empirik dilakukan dengan pengamatan terhadap keterlaksanaan model dan kemampuan guru mengelola pembelajaran, tujuannya untuk menilai hasil tingkat analisis kepraktisan model yaitu mencapai rata-rata 3.5, sedangkan tingkat keefektifan model bermain peran makro berbasis audio visual dari hasil rata-rata keseluruhan pencapaian indikator keterampilan sosial anak adalah 3.20 dan analisis kegiatan guru mencapai 96% yaitu memiliki penerimaan yang sangat positif terhadap model pembelajaran bermain peran sehingga layak untuk diterapkan.

**Saran**

1. Guru (pendidik), diharapkan dapat memberikan pembelajaran tidak menekannkan pada kemampuan membaca dan menulis tetapi lebih bervariasi, kelengkapan sarana dan prasarana seperti memperbarui media pembelajaran dan diharapkan guru mengenali karateristik kemampuan anak sehingga dapat diberi perlakuan yang tepat pada setiap anak.
2. Para peneliti selanjutnya, hendaknya dapat mengembangkan dengan pendekatan lain sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak terutama dalam pemberian media audio visual, dan diharapkan penelitian ini menjadi referensi untuk kajian yang lebih mendalam.

**Daftar Pustaka**

Arsyad,Azhar.M.A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Persada.

Asyhar, Rayanda. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada (GP) Press Jakarta.

Borg,Water .R & Gall.Meredith.D. 2003. *Educational research : an introduction.* America.

Cartledge, G. & Millburn, J. F. 1995. *Teaching Social Skills to Vhildren &Youth.* Innovative Aproach, 3rd ed. Massachussets: Allyn & Bacon.

Faller, Joane. *Creative Play.* Australia: Pearson Education Australia, 2002

Gimpel, G.A. & Merrell, K.W.1998. *Social Skill of Children and Adolescents*: Conceptualization, Assessment, Treatment. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates Publisher. <http://www.questia.com/PM.qst?a=o&d=27773641>. Tanggal akses 14 Februari 2016.

Hargie et.all. 1998. *Social skill and Communication.* New York: Springer Publishing Company

Kurniati, Euis. 2013. Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Pedagogia. Journal Ilmu Pendidikan

Krobo, Andrianus. *Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Kegiatan Bermain Peran,* Jurnal Pendidikan Anak Usia DiniUniversitas Negeri Jakarta volume 8 Edisi 1.2014.

Kemenko.2016. Gafatar (<http://www.kemenkopmk.go.id/artikel/menyapa-pengungsi-eks-gafatar-di-kawasan-pramuka-cibubur>). Tanggal akses 20 Februari 2016

Magfiroh. 2011. *Definisi Main Peran Mikro dan Makro kerja sama.* Dit. PADU, Ditjen PLSP, Depdiknas Sekolah Al Falah, Jakarta Timur.

Ross and Rogers.2007 “*Early childhood education education: preschool through primary grades six edition”.* USA: Guilford Press,

Schloss, P.J, 1994. Strategis for Assesing Attitudes toward individual with Disabili­ties. Journal Te School Counselor, vol 41,338-342.

Wolfgang, Mackender dan Wolfgang (1981). *Growing & Learning Through Play*. USA : Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 7, No. 1, April 2014.