

PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI

Choirun Nisak Aulina

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
email: *aulina_14@yahoo.com*

Abstract: Influences Play a Role in The Increase in Social Skills for Early Childhood. Many parents, teachers and the public assume that kindergarten is the only institution to prepare children entering elementary school. Thus, the learning process is limited to the development of the ability to read, write, and count, so the chance of improving social skills neglected. Social skills in children needs to be extracted and grown by improving materials and teaching methods provided by the teacher. Playing the role of a learning method that provides opportunities for children to develop imagination, as well as practicing socialize, communicate and empathize with other children. Research aims: 1). To know the difference between a child social skill play a role given treatment and children who were not given the treatment play a role; 2). To know how to play the role and influence of not playing the role of the social skills of children. Quantitative approach to the type of quasi-experimental study (quasi). The research sample of 40 children TK B Aisyiyah 6 Tanggulangin. Results showed treatment play a role and given treatment without playing the role Mann-Whitey U Value of 1000 and Wilcoxon W value of 211,00, significance value of 0,000. Because the probability value is much smaller than the significance level of 0,05 or ($0,000 < 0,05$), then the experimental group with treatment play a role much better than the untreated control group plays the role of the social skills of early childhood.

Key words: Play a Role, Social Skills, Early Childhood

Abstrak : Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini. Banyak orang tua, guru dan masyarakat menganggap bahwa Taman Kanak-kanak merupakan lembaga yang hanya menyiapkan anak masuk Sekolah Dasar. Sehingga, proses pembelajaran sebatas pengembangan kemampuan membaca, menulis dan menghitung, sehingga kesempatan meningkatkan kemampuan sosial terabaikan. Kemampuan sosial pada anak perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memperbaiki materi dan metode pembelajaran yang diberikan guru. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya, serta berlatih bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan anak-anak lain. Penelitian bertujuan: 1) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan sosial antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang tidak diberikan perlakuan bermain peran 2) Untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain peran dan tidak bermain peran terhadap kemampuan sosial anak. Pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kuasi (semu). Sampel penelitian 40 anak TK B Aisyiyah 6 Tanggulangin. Hasil penelitian menunjukkan perlakuan bermain peran dan tanpa diberikan perlakuan bermain peran nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00, nilai signifikansinya sebesar 0.000. Karena nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 atau ($0.000 < 0.05$), maka kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tanpa perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

Kata kunci: Bermain Peran, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini

Pendidikan adalah dasar utama pembangunan sumber daya manusia, dimana harus dilaksanakan secara konstruktif, komprehensif dan berkesinambungan. Konstruktif berarti berketetapan dan berkekuatan hukum dalam hal pelaksanaannya. Komprehensif berarti proses pendidikan mencakup semua aspek dan dimensi manusia, sehingga manusia yang dihasilkan adalah manusia yang cerdas secara intelektual, emosional dan spiritual. Sementara berkesinambungan berarti pendidikan harus dilaksanakan sepanjang hayat dikandung badan (*long life education*) dan pendidikan untuk semua (*education for all*), mulai anak masih dalam kandungan, taraf usia dini hingga akhir hayatnya.

Banyak orang tua, guru dan masyarakat menganggap bahwa program pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-Kanak merupakan lembaga yang hanya menyiapkan anak masuk Sekolah Dasar. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas pengembangan kemampuan membaca, menulis dan menghitung. Hal ini berarti hanya menggali kecerdasan linguistik dan logika matematika, sehingga kesempatan untuk meningkatkan kemampuan sosial (interpersonal) yang dimiliki anak terabaikan.

Banyak upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan dan memaksimalkan kemampuan sosial (interpersonal) pada anak. Menurut Tientje (2004) kemampuan sosial (interpersonal) pada anak perlu digali dan ditumbuhkembangkan dengan cara memberi kesempatan kepada anak untuk meningkatkan secara optimal potensi-potensi yang dimiliki atas upayanya sendiri. Lebih lanjut dikatakan bahwa hal yang perlu mendapat perhatian agar kemampuan sosial (interpersonal) anak dapat digali adalah memperbaiki materi dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Oleh karena itu, peranan guru dalam upaya meningkatkan kemampuan sosial (interpersonal) anak diyakini sangat penting, mengingat guru adalah orang yang menjadi tumpuan kedua bagi anak setelah orang tua di rumah.

Pengembangan kemampuan anak juga sangat ditentukan oleh ketepatan dalam menerapkan strategi pembelajaran. Masitoh

(2006), mengatakan bahwa pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional. Sehubungan dengan hal tersebut, Tintje (2004:71), mengatakan bahwa "Prinsip pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain dengan dasar berulang, bertahap dan terpadu". Belajar melalui bermain artinya setiap anak diberi kesempatan melakukan kegiatan yang telah dicontohkan oleh guru, jadi mereka bukan hanya menjadi penonton atau pendengar. Comenius (dalam Jamaris, 2006) menyatakan pendidikan anak berlangsung sejalan dengan bermain, karena bermain adalah realisasi dari pengembangan diri dan kehidupan anak.

Semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya, tanpa terkecuali. Bermain merupakan salah satu kebutuhan dan wahana bagi anak untuk belajar. Akhir-akhir ini, para ahli menemukan bahwa bermain bukan saja memudahkan anak-anak untuk beradaptasi pada lingkungan sosial dan fisik, tetapi juga memfasilitasi komunikasi anak-anak dengan yang lainnya mengenai pemikiran dan perasaan mereka yang berhubungan dengan pemahaman mereka mengenai dunia (Kostelnik, 2007:380). Maka pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Melalui kegiatan bermain, anak dapat meningkatkan kemampuan motorik, kognitif, kreativitas, bahasa dan sosial emosional.

Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dengan bermain peran anak mampu berlatih bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan anak-anak lain.

Berpedoman pada penjelasan yang ada di latar belakang, maka di rumuskanlah masalah penelitian, sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan kemampuan sosial antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang tidak

diberikan perlakuan bermain peran di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin?

2. Bagaimana pengaruh bermain peran dan tidak bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin?

Bermain Peran

Hurlock (1997) mengatakan bahwa bermain ialah kegiatan yang dilakukan atas dasar suatu kesenangan dan tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan tersebut dilakukan secara suka rela, tanpa paksaan atau tekanan dari pihak luar. Sedangkan menurut Schaller & Lazarus (Kartono Kartini, 2007), menyatakan bermain merupakan kesibukan rekreatif, sebagai lawan dari kerja dan keseriusan hidup. Jadi bermain ialah aktifitas yang bebas dan menyenangkan (sukarela, tanpa paksaan dan tekanan) dilakukan manusia sebagai upaya pemenuhan kebutuhan mendasar tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Semua manusia, dengan tidak mempersoalkan tingkatan usia dan perbedaan waktu dan tempat, memerlukan kegiatan bermain dalam kehidupan dan yang membedakan hanyalah jenis dan orientasinya.

Menurut Groos (Kartono, 2007), menyatakan bahwa bermain itu mempunyai tugas biologis, yaitu melatih macam-macam fungsi jasmani dan rohani. Waktu-waktu bermain merupakan kesempatan baik bagi anak untuk melakukan penyesuaian diri terhadap lingkungan hidup. Bermain adalah salah satu bentuk aktivitas sosial yang dominan pada awal masa anak-anak. Sebab, anak-anak menghabiskan lebih banyak waktunya di luar rumah untuk bermain dengan teman-temannya dibanding terlibat dalam aktivitas lain. Karena itu, kebanyakan hubungan sosial dengan teman sebaya dalam masa ini terjadi dalam bentuk permainan.

Menurut Rubin (Hirsh, 2005), menyebutkan bahwa: Bermain memiliki lima unsur, ialah (1) Bermain haruslah menyenangkan dan bisa dinikmati anak, (2) Bermain seharusnya tidak boleh memiliki tujuan yang ekstrinsik, (3) Bermain haruslah spontan dan atas kehendak sendiri anak, (4)

Bermain melibatkan keterlibatan aktif dari anak, dan (5) Bermain mengandung unsur pura-pura.

Pada aktivitas bermain, hampir semua anak melakukan dengan bentuk kesenangan, kegembiraan, kebebasan, kebahagiaan dan kepura-puraan. Hurlock (1988), menyatakan bahwa bermain dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu bermain aktif dan bermain pasif. Kedua jenis kegiatan bermain tersebut akan memberi kesenangan dan kebahagiaan pada anak. Tedjasaputra (2001), memberi pengertian kegiatan bermain aktif sebagai kegiatan yang melibatkan banyak aktivitas gerakan-gerakan tubuh, dengan membagi 8 macam kegiatan bermain yaitu, (1) Bermain bebas dan spontan, (2) Bermain konstruktif, (3) Bermain peran, (4) Bermain *collecting*/mengumpulkan benda-benda, (5) Bermain eksplorasi/melakukan penjelajahan, (6) Bermain games dan olahraga, (7) Bermain musik dan (8) Melamun. Sedangkan bermain pasif ialah suatu aktivitas yang tidak terlalu banyak melibatkan aktivitas fisik. Dalam kegiatan bermain pasif, kesenangan yang diperoleh anak bukan berdasarkan kegiatan yang dilakukannya sendiri, melainkan kesenangan yang diperoleh dari aktivitas orang lain. Kegiatan bermain pasif misalnya membaca, melihat komik, menonton film, mendengarkan radio dan mendengarkan musik.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek yang ada disekitarnya, sehingga pembelajaran menjadi bermakna bagi anak. Maka dari itu anak belajar melalui bermain di TK haruslah didesain melalui pendekatan bermain sambil belajar seraya bermain, sehingga guru dituntut mampu merancang, merencanakan dan menetapkan model pembelajaran dalam konteks bermain.

Bermain peran adalah sebuah kegiatan yang spontan dan mandiri disaat anak-anak menguji, menjernihkan dan meningkatkan pemahaman atas diri dan dunianya sendiri. Walaupun detil-detil dari setiap permainan peran anak-anak sangat bervariasi diseluruh dunia dan di budaya yang berbeda, namun tema dari permainan perannya sama. Dalam permainan perannya, anak-anak menciptakan

ulang tempat dan pemandangan yang sudah mereka kenal, meniru perilaku dari anggota keluarga dan peran yang cocok dari berbagai banyak orang yang berada di dalam masyarakat mereka. Mereka menciptakan kembali dunia seolah-olah mereka memahaminya atau membingungkan atau menakutkan bagi mereka (CRI Inc, 1997)

Masa kanak-kanak yang paling dini adalah meniru suara-suara yang mereka dengar dan kegiatan-kegiatan yang mereka lihat. Kegembiraan dalam berpura-pura, anak-anak merespon ke situasi yang baru melalui pergerakan dan suara. Secara singkat, mereka bermain. Permainan ini apabila didorong, akan mampu berkembang menjadi suatu drama; sebuah bentuk seni, kegiatan sosialisasi dan sebuah cara belajar (CRI Inc, 1997)

Melalui bermain peran, anak-anak belajar berkonsentrasi, melatih imajinasi, membaca ide-ide baru, melatih perilaku orang-orang dewasa dan meningkatkan rasa kendali atas dunianya sendiri. Anak-anak mendapatkan kewaspadaan yang tinggi mengenai kecantikan, ritme, dan struktur lingkungannya dan sambil tubuhnya mempelajari lebih banyak lagi mengenai cara berkomunikasi dengan pikirannya sendiri, perasaannya dan emosinya (CRI Inc, 1997). Bermain peran hampir selalu melibatkan anak-anak yang lain; sehingga dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak. Permainan peran terkadang mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan dengan teman. Tujuan umum bermain peran menurut Musfiroh (2008) adalah sebagai berikut:

1. Merangsang kemampuan mengidentifikasi peran orang lain.
2. Merangsang kemampuan empati anak.
3. Merangsang kemampuan mengenal orang lain.
4. Mengasah kepekaan simpati pada kondisi orang lain.
5. Mengasah kemampuan bekerja sama dengan orang lain.

Kemampuan Sosial

Yusuf (2007) menyatakan bahwa Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan social atau dapat

pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral dan tradisi; meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerja sama. Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah dirasakan sejak usia 6 bulan, disaat itu mereka telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lain, seperti marah (tidak senang mendengar suara keras) dan kasih sayang.

Menurut Ross-Krasnor (Denham dkk, 2003) mendefinisikan kemampuan sosial sebagai keefektifan dalam berinteraksi, hasil dari perilaku-perilaku yang teratur memenuhi kebutuhan-kebutuhan pada masa perkembangan dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang. Bagi anak usia dini, perilaku yang menunjukkan kemampuan sosial berkisar pada tugas-tugas utama perkembangan yaitu menjalin ikatan positif dan *self regulations* selama berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam pandangan teoritis kemampuan sosial, terdapat dua fokus pengukuran yaitu pada diri atau orang lain, dalam hal ini adalah mengukur kesuksesan anak dalam memenuhi tujuan pribadi atau hubungan interpersonal anak.

Menurut Buzan (1997), kemampuan sosial adalah ukuran kemampuan diri seseorang dalam pergaulan di masyarakat dan kemampuan berinteraksi sosial dengan orang-orang di sekeliling atau sekitarnya. Orang dengan kemampuan sosial tinggi tidak akan menemui kesulitan saat memulai suatu interaksi dengan seseorang atau sebuah kelompok baik kelompok kecil maupun besar. Ia dapat memanfaatkan dan menggunakan kemampuan otak dan bahasa tubuhnya untuk “membaca” teman bicaranya. Kemampuan sosial dibangun antara lain atas kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, secara khusus perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi, dan kehendak. Kemampuan sosial ini juga mencakup kemampuan bernegosiasi,

mengatasi segala konflik, segala kesalahan, dan situasi yang timbul dalam proses negoisasi.

Dewasa ini mulai disadari betapa pentingnya peran kecerdasan sosial dan kecerdasan emosi bagi seseorang dalam usahanya meniti karier di masyarakat, lembaga, atau perusahaan. Banyak orang sukses, kalau kita cermati ternyata mereka memiliki kemampuan bekerja sama, berempati, dan pengendalian diri yang menonjol. Kesimpulan bahwa kemampuan sosial adalah kapasitas seseorang dalam berkomunikasi, bergaul, bekerja sama, dan memberi kepada orang lain.

Jadi, kemampuan sosial adalah kemampuan anak untuk mengajak maupun merespon teman-temannya dengan perasaan positif, tertarik untuk berteman dengan teman-temannya serta diperhatikan dengan baik oleh mereka, dapat memimpin dan juga mengikuti, mempertahankan sikap memberi dan menerima dalam berinteraksi.

Faktor – faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Sosial Anak

Nurfaizin (1997), menyatakan bahwa kemampuan sosial anak dipengaruhi beberapa faktor, yaitu :

1. Keluarga. Yakni lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya.
2. Kematangan. Yakni fisik dan psikis sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial, memberi dan menerima nasehat orang lain, memerlukan kematangan intelektual dan emosional, disamping itu kematangan dalam berbahasa juga sangat menentukan.
3. Status Sosial Ekonomi. Yakni kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat.
4. Pendidikan. Yakni proses pengoperasian ilmu yang normatif, anak memberikan warna kehidupan sosial anak didalam masyarakat dan kehidupan mereka dimasa yang akan datang.
5. Kapasitas Mental. Yakni emosi dan Intelegensi. Kemampuan berfikir dapat mempengaruhi banyak hal, seperti

kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Perkembangan emosi berpengaruh sekali terhadap perkembangan sosial anak.

Cara meningkatkan keterampilan sosial

Buzan (1997), menyatakan tentang beberapa cara yang bisa dicoba untuk meningkatkan kemampuan sosial

1. Tubuh bicara lebih banyak
2. Tubuh lebih banyak bicara dari kata-kata.
3. Tubuh dirancang untuk berkomunikasi dengan orang lain.
4. 55% makna yang akan disampaikan dalam aktivitas tercermin pada sikap fisik.
5. Tanpa kata-kata tubuh dapat mengkomunikasikan apakah seseorang sedang sedih, senang, marah, kecewa, bahagia, malu, takut, khawatir, gugup, antusias, percaya diri, minder, cemas dsb.

Buzan (1997), menyatakan saat seseorang menunjukkan tanda-tanda ketertarikan dan ingin mengenal kita lebih dalam, kitapun dapat tertarik dan bersikap baik padanya. Cara terbaik, termudah, dan paling efektif untuk menunjukkan kita tertarik pada seseorang adalah bersedia ‘mendengarkan’ apapun yang diucapkannya. Mendengarkan disini berbeda dengan sekedar mendengar. Mendengarkan artinya kita mendengarkan apa keluhannya, apa ide-idenya, harapan-harapannya, perasaan-perasaan yang terlontarkan, bahkan juga bahasa tubuhnya. Itulah yang dinamakan “mendengarkan aktif”. Ingatlah bahwa kita dikaruniai satu mulut dan dua telinga, kita perlu cepat untuk mendengar dan lambat berkata-kata. Artinya, kita perlu lebih banyak mendengar daripada berbicara.

Amstrong (1993; 2002), kemampuan sosial melibatkan kemampuan untuk memahami dan bekerjasama dengan orang lain. Kemampuan ini melibatkan banyak kecakapan, yakni kemampuan berempati pada orang lain,

kemampuan berorganisasi sekelompok orang menuju tujuan bersama, kemampuan mengenali dan membaca pikiran orang lain, kemampuan berteman atau menjalin kontak. Sedangkan, Gardner (1993), kemampuan sosial dibangun, antara lain, oleh kemampuan inti untuk mengenali perbedaan, khususnya perbedaan besar dalam suasana hati, temperamen, motivasi, dan intensi (maksud).

Isenberg & Jalongo (1993), mengatakan bahwa kemampuan sosial dapat diasah melalui bermain. Selama bermain itu, anak-anak berinteraksi dengan sebaya dan guru mereka. Pengasahan itu terjadi karena anak:

1. Mempraktekkan keterampilan berkomunikasi baik verbal maupun nonverbal dengan cara menegosiasikan peran, mencoba memperoleh keuntungan saat bermain atau mengapresiasi perasaan teman lain;
2. Merespon perasaan teman sepermainan di samping menunggu giliran dan berbagi materi dan pengalaman;
3. Bereksperimen dengan peran-peran di rumah, sekolah dan komunitas dengan menjalin kontak dengan kebutuhan dan kehendak orang lain;
4. Mencoba melihat sudut pandang orang lain. dengan konflik tentang ruang, waktu, materi, dan aturan, mereka membangun strategi resolusi konflik secara positif.

Anak yang cerdas dalam sosial pandai mengorganisasi teman-teman mereka dan pandai mengkomunikasikan keinginannya pada orang lain. Mereka sering menjadi pemimpin di antara teman-temannya. Mereka memiliki kemahiran mendamaikan konflik dan menyelaraskan perasaan orang-orang yang terlibat konflik. Mereka mudah mengerti sudut pandang orang lain, dan dengan relatif akurat, mampu menebak suasana hati dan motivasi pribadi orang lain. Selain itu, menurut Schmidt (2001), anak-anak yang cerdas secara interpersonal merupakan individu yang cinta damai. Mereka adalah pengamat dan motivator yang baik.

Amstrong (1993), menyatakan anak-anak yang cerdas dalam sosial akan mempunyai

banyak teman. Mereka juga mudah bersosialisasi serta senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Mereka menikmati permainan-permainan yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Mereka suka memberikan apa yang dimiliki dan diketahui kepada orang lain. Mereka tampak menikmati ketika mengajari teman sebaya mereka tentang sesuatu, seperti membuat gambar, memilih warna, atau bahkan cara bersikap.

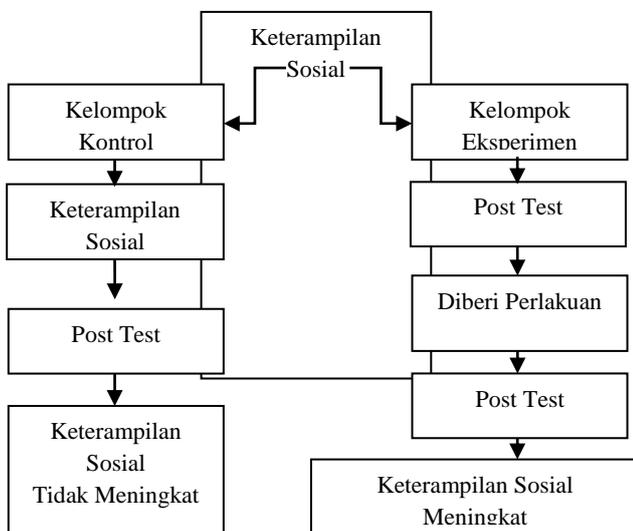
Karl Albrecht (2001), menyebut adanya lima elemen kunci yang bisa mengasah kemampuan sosial yaitu (1) *Situational awareness*, (2) *Presense*, (3) *Authenticity*, (4) *clarity* dan (5) *empathy*, yang ia singkat menjadi kata *SPACE*. Elemen pertama ialah kata S merujuk pada kata *situational awareness* (kesadaran situasional). Makna dari kesadaran ini adalah sebuah kehendak untuk bisa memahami dan peka akan kebutuhan serta hak orang lain. Orang yang tanpa rasa dosa mengeluarkan merokok di ruang AC atau di ruang terbuka dan menghembuskan asap secara serampangan pada semua orang disekitarnya pastilah bukan tipe orang yang paham akan makna kesadaran situasional.

Elemen yang kedua adalah *presense* (kemampuan membawa diri). Bagaimana etika penampilan Anda, tutur kata dan sapa yang Anda bentangkan, gerak tubuh ketika bicara dan mendengarkan adalah sejumlah aspek yang tercakup dalam elemen ini. Setiap orang pasti akan meninggalkan impresi yang berlainan tentang mutu *presense* yang dihidirkannya. Anda mungkin bisa mengingat siapa rekan atau atasan anda yang memiliki kualitas *presense* yang baik dan mana yang buruk.

Elemen yang ketiga adalah *authenticity* (autentisitas) atau sinyal dari perilaku kita yang akan membuat orang lain menilai kita sebagai orang yang layak dipercaya (*trusted*), jujur, terbuka, dan mampu menghadirkan sejumlah ketulusan. Elemen ini amat penting sebab hanya dengan aspek inilah kita bisa membentangkan berjejak relasi yang mulia nan bermartabat. Elemen yang keempat adalah *clarity* (kejelasan) yakni sejauh mana kita dibekali kemampuan untuk menyampaikan gagasan dan ide kita secara renyah nan persuasif sehingga orang lain

bisa menerimanya dengan tangan terbuka. Acap kita memiliki gagasan yang baik, namun gagal mengkomunikasikannya secara cantik sehingga atasan atau rekan kerja kita tidak berhasil diyakinkan. Elemen yang terakhir adalah *empathy* (empati). Aspek ini merujuk pada sejauh mana kita bisa berempati pada pandangan dan gagasan orang lain. Dan juga sejauh mana kita memiliki ketrampilan untuk bisa mendengarkan dan memahami maksud pemikiran orang lain.

Berikut paradigma kerangka pikir penelitian di bawah ini:



Gambar 1 . Kerangka pikir

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kuasi (semu), dimaksudkan untuk mengetahui dan meneliti peningkatan kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin, baik bagi mereka yang tidak diberikan perlakuan maupun bagi mereka yang diberikan perlakuan yakni perlakuan bermain peran.

Rancangan eksperimen ini bertipe kelompok paralel, yaitu eksperimen yang mengenal dua kelompok, satu diantaranya diberikan perlakuan eksperimen. Dua kelompok dianggap sama dalam semua aspek yang relevan dan perbedaan hanya terdapat dalam perlakuan. Dalam pola ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding

dikenakan tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (*treatment*), tapi hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan, Menurut Sukmadinata (2006) dengan struktur desainnya yang telah dimodifikasi oleh peneliti sehingga menjadi sebagai berikut:

Tabel 1. Prates dan Pasca Tes Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Pra Tes	Perlakuan	Pasca Tes
E (eksperimen)	T1	X	T2
C (kontrol)	T1	-	T2

Dengan pola ini pengaruh perlakuan X diamati dalam situasi yang lebih terkontrol yaitu dengan membandingkan selisih T1 – T2 pada kelompok eksperimen dengan selisih T1 – T2 pada kelompok pembanding.

Populasi adalah keseluruhan atau totalitas objek yang diteliti yang ciri-ciri (parameternya) akan diduga atau ditaksir (*estimated*). Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin, 40 anak yang terbagi dalam dua kelas kelompok B.

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi objek penelitian. Tujuan pengambilan sampel dapat dapat memberikan informasi yang cukup untuk dapat mengestimasi jumlah populasinya. Adapun teknik sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling* sehingga ditarik sampel dengan cara undian didapatkan sebanyak 20 orang anak untuk kelompok eksperimen (B1) dan 20 orang anak untuk kelompok kontrol (B2).

Adapun definisi secara operasional terhadap penelitian di atas adalah sebagai berikut:

1. Bermain peran adalah salah satu metode yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat dari tokoh atau benda.
2. Kemampuan sosial adalah kemampuan anak untuk mengajak maupun merespon teman-temannya dengan perasaan positif, tertarik untuk berteman dengan teman-temannya serta diperhatikan dengan baik

oleh mereka, dapat memimpin dan juga mengikuti, mempertahankan sikap memberi dan menerima dalam berinteraksi.

Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian ini adalah :

1. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung segala aktivitas anak usia dini selama proses penelitian berlangsung baik sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan bermain peran.
2. Tes kemampuan sosial buatan peneliti digunakan untuk mendapatkan data tentang pengembangan kemampuan sosial anak usia dini, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan berupa perlakuan bermain peran.
3. Angket dimaksudkan adanya data dari beberapa pihak baik tentang signifikansi stimuli sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan bermain peran. Adapun angket ini menggunakan pendekatan *skala likert* dengan lima kategori dengan pemberian bobot nilai. Penentuan kriteria/kategori tingkat penguasaan atau kemampuan sosial anak usia dini pada saat diberikan perlakuan bermain peran dan tidak diberikan perlakuan sebagai berikut:
 - a. Nilai 0-3,4 kategori sangat rendah (SR)
 - b. Nilai 3,5-5,4 kategori rendah (R)
 - c. Nilai 5,5-6,4 kategori sedang (S)
 - d. Nilai 6,5-8,4 kategori tinggi (T)
 - e. Nilai 8,5-10,0 kategori sangat tinggi (ST).
4. Adapun instrumen tes yang digunakan terdiri dari tes perlakuan dengan memberikan pembelajaran dengan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak.

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis *deskriptif-kuantitatif* dengan perhitungan distribusi frekuensi dan persentase melalui tabel skor yang diperoleh responden selama penelitian dengan tujuan mengetahui gambaran kemampuan sosial anak usia dini melalui pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanpa bermain peran yang hanya bermain sambil belajar selama proses

pembelajaran berlangsung, dengan melihat Statistik ukuran pemusatan yaitu rata-rata mean, dan ukuran penyebaran yaitu standar deviasi, nilai minimum dan maksimum kemudian dilanjutkan dengan distribusi frekuensi dan persentase. Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara metode pembelajaran bermain peran untuk kelompok eksperimen dan metode pembelajaran tanpa bermain peran dengan hanya bermain sambil belajar sebagai kelompok kontrol terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. Karena data ini tergolong sedikit dan hanya berdistribusi bebas, maka digunakan uji non parametrik dengan teknik analisis *uji Mann-Whitney Test* dengan melihat dua sisi pengaruh antara anak usia dini yang diberikan perlakuan bermain peran kemudian dibandingkan kemampuan sosial anak usia dini yang tidak diberi perlakuan bermain peran, dengan asumsi bahwa jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sosial pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan, maka perbedaan itu dianggap sebagai pengaruh dari perlakuan yang diberikan. dan semua ini akan terangkum dalam program SPSS 15, dengan taraf signifikan 0,05%.

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian normalitas data menurut Santoso, 2006 (dalam Sujianto, 2007: 72), normalitas data bisa dideteksi dari *rasio skewness, rasio kurtosis, histogram, Kolmogorov-Smirnov* pada setiap variabel, sedangkan pengujian *outokorelasi* menggunakan korelasi *bivariate pearson*, dan jika kedua pengujian tersebut terpenuhi maka selanjutnya pengujian linieritas data dengan menggunakan gambar linieritas dengan *chart P-Plot*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berbentuk eksperimen dengan membagi dua kelompok. Responden terdiri dari 40 anak yang dibagi menjadi dua kelompok yakni 20 anak yang diberikan perlakuan bermain peran (E) dan 20 anak yang tidak diberikan perlakuan bermain peran (K). Analisis yang dilakukan untuk menguraikan kecenderungan hasil kecakapan responden dari

pembelajaran bermain peran dengan pembelajaran tanpa bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Berikut rangkuman tabel deskripsi masing-masing variabel di bawah ini:

Tabel 2. Rangkuman statistik deskriptif bermain peran dan tidak bermain peran terhadap kemampuan social anak usia dini.

		Pre test kelom pok eksperimen (E)	Post test kelom pok eksperimen (E)	Pre test kelom pok kontrol (C)	Post test kelom pok kontrol (C)
N	Valid	20	20	20	20
	Missing	0	0	0	0
Mean		6.4000	7.1105	6.4000	6.4625
Std. Deviation		.12620	.32753	.12620	.04734
Minimum		6.13	6.73	6.13	6.36
Maximum		6.56	7.73	6.56	6.56

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

Tabel 1 menyatakan bahwa anak usia dini pada saat *pretest*, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol terhadap kemampuan sosial menunjukkan nilai minimum dan maksimum sebesar 6,13 dan 6,56 dengan mean sebesar 6,400, nilai ini menunjukkan bahwa skor hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap kemampuan sosialnya memiliki nilai di atas rata-rata, dan nilai standar deviasi sebesar 0.1262 ini berarti bahwa data yang diperoleh menyebar atau tidak terpusat pada satu nilai tertentu.

Sementara analisis deskriptif kelompok eksperimen dengan metode pembelajaran bermain peran menunjukkan nilai minimum dan maksimum sebesar 6.73-7,73 dengan mean sebesar 7,1105 berarti nilai ini menunjukkan skor hasil post test setelah dilakukan perlakuan bermain peran nampak ada peningkatan nilai di atas rata-rata, dan standar deviasi sebesar 0,32753 ini berarti data yang diperoleh juga menyebar atau tidak terpusat pada nilai tertentu.

Sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya belajar sambil bermain menunjukkan nilai minimum dan maksimum yang diperoleh sebesar 6.36 dan 6,56 dengan mean sebesar

6.4625 berarti nilai menunjukkan skor hasil post test dengan pembelajaran tanpa bermain peran nampak juga ada peningkatan dari nilai rata-rata sebelumnya. Dan standar deviasi sebesar 0,04734 berarti data yang diperoleh juga menyebar atau tidak terpusat pada nilai tertentu. Jadi dapat ditegaskan bahwa kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin memiliki peningkatan yang lebih baik dengan pemberian perlakuan metode pembelajaran bermain peran dibandingkan dengan tanpa perlakuan bermain peran yang hanya bermain sambil belajar, hal tersebut nampak perbedaan nilai yang diperoleh pada rata-rata nilai mean masing-masing kelompok.

Selanjutnya untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin setelah diberikan perlakuan bermain peran dan yang tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya belajar sambil bermain dapat dilihat hasil distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan pada tabel ini:

Pada tabel 2 tampak bahwa anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin setelah diberikan perlakuan bermain peran menunjukkan hasil skor kemampuan sosial dengan kategori tinggi sebanyak 20 orang (100,0%), dengan demikian bahwa kategori setelah diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin tergolong tinggi. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa semua anak dalam kelompok eksperimen memiliki kemampuan sosial dalam kategori tinggi. Hasil tersebut telah melahirkan asumsi bahwa bentuk pembelajaran dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini baik dari kemampuan sosialnya, rasa empati dan kepercayaan dirinya pun akan semakin tinggi.

Tabel 3. Distribusi frekuensi dan persentase skor bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8.5 – 10.0	Sangat tinggi	0	0
2	6.5 – 8.4	Tinggi	20	100,0
3	5.5 – 6.4	Sedang	0	0
4	3.5 – 5.4	Rendah	0	0
5	0 – 3.4	Sangat rendah	0	0
Jumlah			20	100

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

Tabel 4. Distribusi frekuensi dan persentase skor tanpa bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah 6 Tanggulangin

No	Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	8.5 – 10.0	Sangat tinggi	0	0
2	6.5 – 8.4	Tinggi	9	45,0
3	5.5 – 6.4	Sedang	11	55,0
4	3.5 – 5.4	Rendah	0	0
5	0 – 3.4	Sangat rendah	0	0
Jumlah				100

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

Selanjutnya untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin yang tidak diberikan perlakuan bermain peran dapat dikategorikan seperti pada tabel di bawah ini:

Pada tabel di atas tampak bahwa anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin tanpa diberikan perlakuan bermain peran atau hanya belajar sambil bermain menunjukkan hasil skor kemampuan sosial dengan kategori tinggi sebanyak 9 orang (45,0%), dan kategori sedang sebanyak 11 orang (55,0%) dengan demikian bahwa kategori kelompok yang tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya belajar sambil bermain terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin tergolong sedang. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa kategori sedang lebih diatas dari persentase kategori tinggi. Hasil tersebut telah melahirkan asumsi bahwa bentuk pembelajaran dengan hanya belajar sambil bermain atau tanpa metode pembelajaran bermain peran cukup dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini dari segi kemampuan sosialnya, rasa empati dan kepercayaan dirinya, sehingga perlu diupayakan

peningkatan dan pemberian metode pembelajaran seperti bermain peran, agar kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin menjadi lebih baik.

Pengujian hipotesis

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tentang kemampuan sosial anak usia dini melalui Metode pembelajaran bermain peran sebagai kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dari metode pembelajaran tanpa perlakuan bermain peran yang hanya belajar sambil bermain sebagai kelompok kontrol, diperoleh hasil nilai rata-rata (mean) sebesar 7.1105 artinya skor nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan bermain peran pada umumnya memiliki kemampuan sosial yang terdiri dari pengetahuan sosial, empati dan rasa percaya diri menjadi lebih tinggi dibanding nilai rata-rata (mean) yang tidak diberikan perlakuan bermain peran sebesar 6.4625.

Sedangkan dalam distribusi frekuensi dan persentase kemampuan sosial anak usia dini setelah diberikan perlakuan bermain peran diperoleh sebanyak 20 orang dengan persentase 100,0% kategori tinggi. Artinya semua anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin memiliki kemampuan sosial yang tinggi setelah diberikan perlakuan bermain peran. Berbeda dengan kemampuan sosial anak usia dini yang tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya bermain sambil belajar diperoleh sebanyak 9 anak dengan persentase 45% kategori tinggi, dan 11 anak dengan persentase 55% kategori sedang. Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran lebih baik dibanding dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

Selanjutnya hasil analisis statistik dengan uji *Mann-Whitney Test* dengan menguji dua sisi tentang kemampuan sosial anak usia dini melalui kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran menunjukkan nilai mean rank sebesar 30.45 dengan sum of rank sebesar 609.0, sedangkan kemampuan sosial anak usia dini melalui kelompok kontrol yang

tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya bermain sambil belajar menunjukkan nilai mean rank sebesar 10.55 dengan sum of rank sebesar 211.0, Artinya nilai ini menunjukkan bahwa pengujian yang dilakukan dengan menggunakan Mann-Whitney Test memiliki tingkat keberartian yang nyata bahwa kemampuan sosial anak usia dini akan semakin tinggi jika diberikan metode pembelajaran bermain peran. Dengan kata lain metode pembelajaran bermain peran jauh lebih baik dari pada tidak bermain peran yang hanya belajar sambil bermain terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Hasil perhitungan nilai Ranks disajikan dalam tabel berikut ini:

Tabel 5. Hasil perhitungan nilai Ranks kemampuan sosial anak dengan perlakuan bermain peran dan tidak diberikan perlakuan

	KELOMPOK	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Kemampuan sosial	kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan	20	10.55	211.00
	kelompok eksperimen dengan bermain peran	20	30.45	609.00
Total		40		

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

Selain tabel nilai Ranks di atas, pengaruh dan derajat signifikansi uji dua sisi antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan bermain peran dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin dapat dilihat di tabel bawah ini:

Tabel 6. Test Statistik pengaruh dan derajat signifikansi uji dua sisi

	Kemampuan sosial
Mann-Whitney U	1.000
Wilcoxon W	211.000
Z	-5.403
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	.000(a)

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

Berdasarkan tabel di atas nampak bahwa pada kolom *asympt. Sig. (2-tailed)* untuk uji dua sisi yang terdiri dari kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran dan kelompok kontrol tanpa diberikan perlakuan bermain peran menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00 dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000. Karena nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 atau ($0.000 < 0.05$), maka hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ada pengaruh yang signifikan kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

Pembahasan

Hasil analisis deskriptif dan analisis uji *Mann-Whitney Test* tersebut di atas dapat ditelusuri beberapa permasalahan sehingga olahan data yang tersedia dan dihubungkan dengan teori melalui analisis kuantitatif, maka dapat ditemukan solusi secara menyeluruh dari permasalahan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya.

Kemampuan sosial yang diberikan perlakuan bermain peran lebih tinggi dari pada anak yang tidak bermain peran di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

Dari hasil olahan data seperti yang dikemukakan pada bagian sebelumnya, diperoleh informasi bahwa metode pembelajaran bermain peran yang dilakukan anak usia dini terhadap kemampuan sosialnya sangat tinggi. Hal ini dapat dilihat dari skor analisis deskriptif dan distribusi frekuensi dan persentase, dimana terlihat kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan bermain peran pada umumnya memiliki nilai mean di atas rata-rata. Tidak hanya itu skor perolehan nilai hasil kemampuan sosial yang telah diinterpretasi dalam interval skor frekuensi dan persentase tergolong tinggi.

Hasil *post tes* yang dijalankan anak-anak dengan belajar bermain peran menunjukkan hasil yang positif, artinya pengetahuan sosial yang dimiliki menjadi lebih baik misalnya Anak-anak akan mempelajari bahwa bekerja dan bermain bersama anak-anak yang lain

adalah penghargaan dan pengalaman berharga. Sejalan dengan teori Ross-Krasnor (Denham dkk, 2003) mendefinisikan kemampuan sosial sebagai keefektifan dalam berinteraksi, hasil dari perilaku-perilaku yang teratur memenuhi kebutuhan-kebutuhan pada masa perkembangan dalam jangka pendek maupun dalam jangka panjang. Bagi anak usia dini, perilaku yang menunjukkan kemampuan sosial berkisar pada tugas-tugas utama perkembangan yaitu menjalin ikatan positif dan *self regulations* selama berinteraksi dengan teman sebaya. Dalam pandangan teoritis kemampuan sosial, terdapat dua fokus pengukuran yaitu pada diri atau orang lain, dalam hal ini adalah mengukur kesuksesan anak dalam memenuhi tujuan pribadi atau hubungan interpersonal anak.

Berdasarkan teori tersebut di atas dapat melahirkan implikasi teoritis bahwa pengetahuan sosial, rasa empati dan rasa percaya diri anak-anak menjadi terukur. Anak-anak yang memiliki pengetahuan sosial yang tinggi cenderung mudah memahami perasaan orang lain. Mereka sering menjadi pemimpin di antara teman-temannya. Anak yang cerdas dalam sosial pandai mengorganisasi teman-teman mereka dan pandai mengkomunikasikan keinginannya pada orang lain. Mereka memiliki kemahiran mendamaikan konflik dan menyelaraskan perasaan orang-orang yang terlibat konflik. Mereka mudah mengerti sudut pandang orang lain, dan dengan relatif akurat, mampu menebak suasana hati dan motivasi pribadi orang lain. Sejalan dengan teori Schmidt (2001), anak-anak yang cerdas secara interpersonal merupakan individu yang cinta damai. Mereka adalah pengamat dan motivator yang baik.

Selanjutnya pendapat Amstrong (1993), anak-anak yang cerdas dalam sosial mempunyai banyak teman. Mereka juga mudah bersosialisasi serta senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Mereka menikmati permainan-permainan yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Mereka suka memberikan apa yang dimiliki dan diketahui kepada orang lain, termasuk masalah ilmu dan informasi. Mereka tampak menikmati ketika mengajari teman sebaya mereka tentang sesuatu, seperti membuat gambar, memilih warna, atau bahkan

cara bersikap sehingga nampak kepercayaan diri anakpun semakin lebih baik.

Pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin

Berdasarkan hasil analisis data uji dua sisi dengan pendekatan Mann-Whitney Test diperoleh informasi bahwa ada pengaruh yang signifikan kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Hal ini berarti bahwa kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin mempunyai kemampuan sosial yang tinggi setelah diberikan perlakuan bermain peran.

Realitas yang terjadi bahwa metode pembelajaran dengan bermain peran sangat baik karena bentuk pembelajarannya selalu melibatkan anak-anak yang lain; sehingga dapat memberikan kontribusi dan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial anak. Menurut CRI Inc, (1997) bahwa permainan peran terkadang mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan gabungan. Walaupun anak-anak bisa berdebat dan kesal terhadap sesama, namun perjuangan yang demikian membawa perkembangan teknik dalam menghadapi orang lain. Anak-anak akan mempelajari bahwa bekerja dan bermain bersama anak-anak yang lain adalah penghargaan dan pengalaman berharga.

Hasil penelitian ini relevan dengan teori yang telah dikemukakan pada landasan teori. Sebagaimana dikemukakan oleh Musfiroh (2008, 213) bahwa tujuan bermain peran adalah: Merangsang kemampuan mengidentifikasi peran orang lain, merangsang kemampuan empati anak, merangsang kemampuan mengenal orang lain, mengasah kepekaan simpati pada kondisi orang lain, dan mengasah kemampuan bekerja sama dengan orang lain.

Bermain peran, anak-anak cenderung secara spontan mengambil peran atau perilaku orang lain. Bagi anak usia dini, ini adalah arena yang ideal untuk pembelajaran yang asyik dan menarik. Semua area perkembangan anak

dipengaruhi. Apabila guru membuat kegiatannya terstruktur dengan benar, baik pikiran dan badan akan mendapatkan yang sesuai. Sejalan dengan teori Ruth Hartley (1964), bahwa bermain peran itu merupakan bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. Ialah salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada disekitarnya. Ini adalah ekspresi paling awal dari bentuk permainan peran, namun tidak boleh disamakan dengan permainan peran atau ditafsirkan sebagai penampilan. Permainan peran ialah sangat sementara, hanya berlaku sesaat. Bisa berlangsung selama beberapa menit atau terus berlangsung untuk beberapa waktu. Bisa juga dimainkan berulang kali bila ketertarikan si anak cukup kuat; tetapi bila ini terjadi, maka pengulangannya tersebut bukanlah sebagai bentuk latihan. Melainkan adalah pengulangan pengalaman yang kreatif untuk kesenangan murni dalam melakukannya. Ia tidak memiliki awalan dan akhiran dan tidak memiliki perkembangan dalam arti permainan peran.

Menyadari hal tersebut bahwa pengaruh metode pembelajaran bermain peran terhadap kemampuan sosial anak-anak usia dini telah banyak membentuk karakteristik anak melalui cara belajar lebih dapat berkonsentrasi, melatih imajinasi, membaca ide-ide baru, melatih perilaku orang-orang dewasa dan meningkatkan rasa kendali atas dunianya sendiri. Anak-anak mendapatkan kewaspadaan yang tinggi mengenai kecantikan, ritme, dan struktur lingkungannya dan sambil tubuhnya mempelajari lebih banyak lagi mengenai cara berkomunikasi dengan pikirannya sendiri, perasaan dan emosinya menjadi stabil sehingga pembelajaran yang diberikan dapat terlaksana lebih efektif.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan hasil penelitian, maka penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tanpa perlakuan bermain peran terhadap kemampuan

sosial anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

2. Ada pengaruh kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

Saran

Dari kesimpulan di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran bermain peran banyak memberikan pengaruh positif terhadap kemampuan sosial anak usia dini, untuk itu diharapkan para pembina dan para guru taman kanak-kanak dapat menerapkan metode pembelajaran bermain peran dalam mengaplikasikan saat proses pembelajaran.
2. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi sebagai wujud nyata dalam pengembangan keilmuan khususnya dalam bidang pendidikan anak usia dini sebagai bahan referensi ilmiah untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR RUJUKAN

- Amstrong, T. (2002). *Menerapkan Multiple Intelligences di Sekolah*, (alih bahasa Yudhi Murtanto). Batam Center: Interaksara.
- Amstrong, T. (2004). *Kamu itu Lebih Cerdas daripada yang Kamu Duga; Panduan Menuju Multipel Intelinjensi Bagi Anak-Anak*, (alih bahasa Arvin Saputra), Bandung: Kaifa.
- Dariyo, A., (2007). *Psikologi Perkembangan; Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung: Refika Aditama.
- Gardner, H. (2003). *Multiple Intelligences; Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*, (alih bahasa Alexander Sinroro). Batam Center: Interaksara

- Goleman, D. (2005). *Working With Emotional Intelligence; Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. (alih bahasa Alex Tri Kantjono Widodo). Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Hirsh, K., (2005). *Einstein Never Used Flash Cards*. Bandung: Kaifa.
- Hurlock, E. B. (1988). *Perkembangan Anak. Jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (1988). *Perkembangan Anak. Jilid 2*. Jakarta; Erlangga.
- Jamaris, M. (2006). *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak; Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta: Grasindo.
- Kostelnik, M.J, dkk. (2007). *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices In Early Childhood Education*. United States: Pearson Prentice Hall.
- Masitoh. (2006). *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen, R .(2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F. (2007). *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Schmidt, L. (2003). *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas; 50 Aktivitas, Permainan dan Prakarya untuk Mengasuh 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak*. Bandung: Kaifa
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara mengasah Multiple Inteligence pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Tedjasaputra, M.S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo