

# EFEKTIVITAS *SOCIO DRAMATIC PLAY* UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN PADA ANAK USIA PRASEKOLAH

Nadya Comanechie EL,  
Fakultas Psikologi Universitas Airlangga  
email: *comanechie@yahoo.com*

**Abstract : The Effectiveness of Socio Dramatic Play to Increase The Independence of The Preschoolers.** Independence is an important stage in a child's development task and need trained, so it will be individuals who are independence to teenagers and even into adulthood later. The purpose of this study was to determine the effectiveness of socio-dramatic play to increase the independence of pre-school age children. The method used in this study was a quasi experimental, with the design of the study one group pretest-posttest. Subjects were 10 children of preschool age. Interrater reliability using the reliability, by calculating the observation of tree-observer agreement. From the calculation of the level of reliability of the measuring instrument used is obtained from the three observers more than 50%, which means that the reliability of observation quite reliable pass judgment on those aspects of independence. Test the validity of the used content validity were obtained by professional judgment. Data were analyzed using Wilcoxon signed rank test to determine differences before and after a given treatment. Recording the measurement result using rating pretest and posttest was found there are significant differences in the preschool child's independence. Significance value obtained after the Wilcoxon signed rank test calculations are (2-tailed)  $0,005 < 0,05$ . So it can be concluded that the socio-dramatic play effective in increasing independence in preschoolers.

**Key words:** Independence, Socio Dramatic Play, Preschoolers

**Abstrak : Efektivitas Socio Dramatic Play Untuk Meningkatkan Kemandirian Pada Anak Usia Prasekolah.** Kemandirian adalah tahapan penting dalam tugas perkembangan anak, dan butuh dilatih sehingga akan menjadi individu yang mandiri sampai remaja bahkan sampai dewasa nanti. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *socio dramatic play* pada peningkatan kemandirian anak usia prasekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu, dengan design penelitian *one group pretest-posttest*. Subjek berjumlah 10 orang anak usia prasekolah. Reliabilitas menggunakan reliabilitas inter-rater, dengan menghitung kesepakatan amatan dari tiga observer. Dari perhitungan tingkat reliabilitas alat ukur yang digunakan di dapatkan hasil dari tiga observer lebih dari 50%, yang berarti reliabilitas observasi cukup reliabel memberikan penilaian pada aspek-aspek kemandirian. Uji validitas yang digunakan *content validity* yang dilakukan oleh professional judgment. Teknik analisis data menggunakan *wilcoxon signed rank test* untuk mengetahui perbedaan sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Hasil pengukuran menggunakan rating recording pretest dan posttest ditemukan terdapat perbedaan yang signifikan pada kemandirian anak prasekolah. Nilai signifikansi yang didapat setelah dilakukan perhitungan *wilcoxon signed rank test* yaitu (2-tailed)  $0,005 < 0,05$ . Sehingga dapat disimpulkan bahwa *socio dramatic play* efektif dalam meningkatkan kemandirian pada anak usia prasekolah.

**Kata kunci:** Kemandirian, Socio-Dramatic Play, Prasekolah.

Kemandirian akan banyak memberikan dampak yang positif bagi perkembangan individu, maka sebaiknya kemandiri diajarkan pada anak sedini mungkin sesuai kemampuannya (Putra, 2013). Kemandirian dapat memberikan dampak yang positif bagi perkembangan individu, maka sebaiknya kemandirian diajarkan pada anak sejak sedini mungkin sesuai kemauannya (Syafaruddin, 2012).

Kemandirian adalah tahapan penting bagi tugas perkembangan anak (Hurlock, 2002). Erikson menyatakan bahwa individu, termasuk anak, tidak hanya mengembangkan kepribadian yang unik tetapi juga memperoleh ketrampilan dan sikap yang dapat membuatnya aktif dan bermanfaat sebagai bagian dari masyarakat. Erikson (Hurlock, 2002) juga memberikan penjelasan tentang adanya perkembangan yang bersifat alamiah dan pengaruh budaya. Masa kanak-kanak merupakan gambaran awal individu sebagai seorang manusia, dimana pola sikap dan perilaku yang diperoleh anak, akan menjadi peletak dasar bagi perkembangan anak selanjutnya (Erikson dalam Hurlock, 2002).

Anak-anak yang tidak dilatih mandiri sejak usia dini, akan menjadi individu yang tergantung sampai remaja bahkan sampai dewasa nanti (Santrock, 1995). Bila kemampuan-kemampuan yang seharusnya sudah dikuasai anak dikategorikan sebagai anak yang tidak mandiri. Contoh yang paling nyata adalah anak usia SD yang makan masih harus disuapi, dimandikan atau masih banyak dibantu dalam kegiatan yang seharusnya sudah dapat dilakukan sendiri (Nakita, 2005 dalam Dhamayanti 2010)

Kemandirian sangat berguna dan perlu dimiliki oleh anak karena menentukan perkembangan hidup anak sampai ia dewasa, dimana terdapat tuntutan untuk membuat keputusan bagi hidupnya sendiri. Supaya hasilnya optimal, kemandirian perlu dibina sejak anak masih bayi (Arini, 2006).

Untuk mencapai kemandirian diperlukan latihan dan bimbingan serta mengembangkan sifat-sifat dasar yang dimiliki oleh anak yang akan membentuk kepribadian agar anak benar-benar mandiri (Andrajati, 2010). Ketidakmandirian anak akan berpengaruh ketika anak bersekolah. Misalnya anak diminta

oleh gurunya untuk menempel kertas, anak tersebut merasa dirinya tidak mampu padahal dia mampu melakukannya. Karena itu, seringkali yang mengerjakan tugas tersebut pengasuhnya yang duduk berdekatan dengan anak di dalam kelas.

*Sociodramatic play* dilakukan untuk meningkatkan kemandirian pada anak sesuai sekolah karena, di masa usia prasekolah anak memiliki kegemaran untuk bermain dan mengembangkan keinginan yang dimiliki bersama teman sebaya. Unsur kesenangan dalam bermain dimaksudkan untuk dapat melatih anak belajar mandiri dengan senang. Selain itu Banyak pakar permainan melihat tahun-tahun prasekolah sebagai “usia emas” permainan simbolis atau pura-pura yang bersifat dramatis atau sosiodramatis (Bergins, 1988; Singer & Singer, 1988 dalam Santrock, 1995).

Kemandirian sebagai bagian yang penting dalam proses kehidupan individu sehingga hal tersebut menarik minat penulis untuk melakukan penelitian mengenai “efektivitas *sociodramatic play* untuk meningkatkan kemandirian pada anak usia prasekolah”.

### **Anak Prasekolah**

Pada tahap perkembangan anak usia prasekolah, anak mulai menguasai berbagai ketrampilan fisik, bahasa, dan anak mulai memiliki rasa percaya diri untuk mengeksplorasi kemandiriannya (Hurlock, 1997).

Masa prasekolah adalah adanya kemampuan bermain dengan permainan sederhana, menangis jika dimarahi, membuat permintaan sederhana dengan gaya tubuh, menunjukkan peningkatan kecemasan terhadap perpisahan, serta mengenali anggota keluarga (Wong, 2000 dalam Hidayat).

### **Kemandirian**

Kemandirian dalam kamus besar bahasa Indonesia berarti [n] hal atau keadaan dapat berdiri sendiri tanpa bergantung pada orang lain, sedangkan menurut (Lie, 2004 dalam Syafaruddin), kemandirian merupakan kemampuan untuk melakukan kegiatan atau tugas sehari-hari sesuai dengan tahapan perkembangan dan kapasitasnya.

Menurut Krisyanti (2011, dalam Syarifudin), kemandirian dapat diartikan sebagai suatu kemampuan untuk memikirkan, merasakan, serta melakukan sesuatu sendiri. Berdasarkan beberapa pengertian diatas dapat dinyatakan kemandirian adalah kemampuan tindakan yang dilakukan untuk memenuhi tuntutan pribadi dan lingkungan untuk melakukan kegiatan yang berkenaan dengan merawat diri sendiri sesuai dengan tahap perkembangan.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan kemandirian anak pra sekolah terbagi menjadi dua yaitu sebagai berikut (Soutjningsih, 1995 & Mu'tadin 2002 dalam Putra 2013):

- a. Internal yang meliputi
  1. Emosi: faktor ini ditunjukkan dengan kemampuan mengontrol emosi dan tidak tergantungnya kebutuhan emosi dari orang tua.
  2. Intelektual: faktor ini ditunjukkan dengan kemampuan untuk mengatasi berbagai masalah yang dihadapi
- b. Faktor eksternal :
  1. Lingkungan
  2. Karakteristik sosial
  3. Stimulus
  4. Pola asuh  
tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

### ***Sociodramatic play***

*Sociodramatic play* adalah bagian dari permainan sosial dimana anak menggunakan imajinasi dan kreativitas. Mereka akan menggunakan aturan, partisipasi dalam komunikasi, menggunakan manipulasi dan menyeting lingkungan (Calabresse, 2001).

Menurut Smilansky 1990 (dalam Matthews 2008), *Sociodramatic play* adalah gabungan antara minimal dua orang anak, yang memiliki aturan untuk berpura-pura menjadi orang lain diantaranya ucapan dan perilaku selama permainan. Dua dasar elemen untuk bermain *sociodramatic play* : imitasi dan *make believe*, imitasi menyangkut keduanya yaitu pada bagian “peran dan ucapan-ucapan” dan *make believe* sangat tergantung pada ucapan

verbal (Smilansky, 1990 dalam Matthews 2008)

### ***Sociodramatic Play* pada Anak Prasekolah**

*Sociodramatic play* lekat dengan anak usia tiga, empat dan lima tahun. dalam jenis permainan pemahaman anak-anak tentang dunia berkembang melalui bahasa tubuh, bahasa lisan spontan, dan imajinasi. Orang dewasa diperlukan untuk mendukung dalam permainan ini dengan menjadi model penggunaan bahasa secara lisan dan tulisan sederhana serta menyediakan bahan-bahan untuk dapat memperkaya suasana bermain (Jones & Reynolds, 1992 dalam *Supporting Kindergarten*, 2010).

Berbagai penelitian terakhir mengungkapkan bahwa bermain dapat mengembangkan kemampuan sosial, emosional, fisik dan kognitif. Lebih lanjut (Hidayati, 2010) menjelaskan *sociodramatic play* membutuhkan kemampuan kerjasama dalam kelompok. Faktor aktivitas kelompok dan kerjasama inilah yang membedakan *sociodramatic play* dengan jenis permainan khayal soliter. Para pemainnya terikat dalam *setting* sosial dengan serangkaian aturan untuk memastikan kerjasama antar pemain. Terdapat kecenderungan bahwa kerjasama yang dilakukan anak ketika terlibat dalam *sociodramatic play* digeneralisasikan dalam area-area lain yang juga melibatkan interaksi sosial.

*Sociodramatic play* terjadi ketika dua atau lebih anak mengadopsi peran dan mencoba untuk menciptakan situasi kehidupan nyata. Ini melibatkan menggunakan simbol-simbol untuk mewakili benda-benda yang tidak hadir (Christie 1982, dalam Theresa 2007), dan juga membutuhkan anak-anak untuk merencanakan alur cerita atau plot yang adalah terkait dengan peran yang dipilih. *Sociodramatic play* memungkinkan anak untuk menjadi aktor, pengamat dan interaktor secara bersamaan, menggunakannya atau kemampuannya dalam kelompok umum dengan anak-anak lain .

Hasil dari penelitian eksperimen di dalam kelas, anak-anak tidak hanya menikmati berpartisipasi dalam *sociodramatic play*, tapi mereka juga dapat mengembangkan akademik dan ketrampilan sosial (Calabresse, 2001).

Studi menunjukkan bahwa *sociodramatic play*, khususnya ialah menunjukkan adanya hubungan dengan sosial, emosional, fisik, dan perkembangan kognitif, menunjukkan hubungan yang positif antara frekwensi dan kompleksitas *sociodramatic play* dan skor IQ (e.g., Johnson, Ershler, & Lawton, 1982), ketrampilan menyelesaikan masalah (e.g., Fisher, 1992), kreatif (e.g., Sefer, 1995), pemerolehan bahasa (e.g., Ogura, 1991), kompetensi sosial (e.g., Connolly & Doyle, 1984), dan *self-regulation* (Krafft & Berk, 1998), (dalam Mary, 2008).

Keterlibatan orang dewasa (guru & orangtua) untuk membantu anak usia prasekolah dalam menyiapkan alat dan memberikan contoh secara verbal tentang tema bermain yang akan dilakukan akan membantu anak untuk dapat bergerak sesuai dengan kondisi lingkungan sosial. Anak yang kurang mandiri dapat diberikan tema dan alat yang mendukung untuk anak dapat mandiri.

Permainan sosial dengan teman-teman sebaya meningkat selama tahun-tahun prasekolah, (Santrock, 1997). *Sociodramatic play* sebagai bagian dari permainan sosial mampu membaut anak untuk dapat bermain dengan senang dalam memenuhi pencapaian tugas pekermbangan.

*Sociodramatic play* dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan kognitif dan sosial, sehingga anak dapat memaksimalkan kemampuan kognitif dan sosial sehingga memiliki kepercayaan diri di dalam lingkungannya dan membuat anak menjadi percaya diri untuk dapat menolong dirinya sendiri. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas *sociodramatic play* untuk meningkatkan kemandirian pada anak usia prasekolah.

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi kepentingan ilmu psikologi yaitu sebagai media pengembangan teori khususnya dalam psikologi pendidikan dan perkembangan. Penelitian ini juga diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca sebagai media pembelajaran dan informasi khususnya mengenai penggunaan *sociodramatic play* untuk meningkatkan kemandirian pada anak usia prasekolah.

Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat:

- a. Bagi anak, sebagai permainan yang efektif dalam meningkatkan kemandirian.
- b. Bagi orangtua sebagai media pembelajaran dan referensi untuk orangtua, bahwa *sociodramatic play* dapat meningkatkan kemandirian anak sekaligus meningkatkan ikatan antara orangtua dengan anak.
- c. Bagi masyarakat umum dapat menambah pemahaman pentingnya pengenalan *sociodramatic play* bagi anak prasekolah.
- d. Bagi guru sebagai sumbangan pengetahuan sehingga diharapkan guru dapat menerapkan *sociodramatic play* di lingkungan sekolah.

## METODE

Tipe penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen-semu. Seniaty dkk (2009) mengemukakan bahwa penelitian eksperimen-kuasi. Penelitian ini merupakan suatu upaya intervensi yang khususnya menerapkan *sociodramatic play* diharapkan akan mempengaruhi satu atau lebih hasil yang diharapkan pada suatu kelompok tunggal. Penggunaan *sociodramatic play* ini dikarenakan anak usia pra sekolah memiliki minat untuk bermain.

Penelitian ini melibatkan anak usia prasekolah.

**Tabel 1. Subjek penelitian**

No.	Nama	Usia
1.	SA	3 tahun 8 bulan
2.	DA	3 tahun 6 bulan
3.	AG	4 tahun 8 bulan
4.	RZ	3 tahun 4 bulan
5.	LL	3 tahun 1 bulan
6.	AZ	2 tahun 11 bulan
7.	NV	4 tahun 0 bulan
8.	BM	4 tahun 9 bulan
9.	SB	3 tahun 10 bulan
10.	VN	4 tahun 2 bulan

Pada penelitian ini penulis menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam menetapkan subjek penelitian yang sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya, maka penulis terlebih dahulu melakukan asesmen terhadap subjek. Asesmen yang dilakukan dengan menggunakan observasi.

#### 1. Observasi

Observasi dilakukan pada saat *pretest*, *posttest*, dan selama intervensi dengan menggunakan teknik *rating recording* yang dilakukan oleh 3 observer.

#### 2. Validitas

Sebelum dilakukan perlakuan terlebih dahulu dilakukan uji validitas pada modul intervensi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui apakah perlakuan yang digunakan sesuai dengan kriteria *sociodramatic play*. Validitas yang digunakan pada penelitian ini adalah validitas isi (*content validity*) dengan cara meminta bantuan dosen Fakultas Psikologi Universitas Airlangga Surabaya, Dosen Universitas Trunojoyo Madura dan Dosen PGPAUD Universitas Trunojoyo Madura untuk menjadi *professional judgement*. Selanjutnya dilakukan analisis rasional dan memperbaiki modul intervensi berdasarkan saran dan masukkan yang diberikan oleh *professional judgement*

#### 3. Reliabilitas

Pada proses *pretest*, *posttest*, dan perlakuan perlu dilakukan uji reliabilitas observer yaitu reliabilitas interrater. Tujuan dilakukan penghitungan tersebut adalah untuk menghitung tingkat reliabilitas sesama rater sebagai observer terhadap hasil penelitian pada setiap subjek penelitian. Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Marnat (2010) bahwa pengukuran observasi dikatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila memiliki prosentase diatas atau sama dengan 50%.

$$\% ARR = \frac{Arr}{(Arr + D)} \times 100\%$$

Dimana :

Arr : jumlah skala dimana ketiga observer setuju meratingnya

D : jumlah skala dimana ketiga observer tidak setuju meratingnya

Untuk melihat efektivitas *sociodramatic play* dalam meningkatkan kemandirian pada anak usia prasekolah, dilihat dari hasil observasi dari tiga observer. Setelah dilakukan pengukuran dengan menggunakan observasi yang telah dijelaskan sebelumnya, kemudian dilakukan analisis terhadap hasil observasi tersebut. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kuantitatif didasarkan pada data *pre-test* dan *post-test* menggunakan uji dua sampel berpasangan yaitu uji non parametrik *Wilcoxon Rank* (uji W) dalam program SPSS 16 (Suharyadi, 2009). Pengujian ini dilakukan dengan melihat perbedaan median skor kemandirian sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Perbedaan disini adalah perbedaan setelah dilakukan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan untuk melihat perubahan skor atau nilai yang diperoleh dari hasil observasi. Perbedaan disini akan terlihat efektif apabila terjadi perbedaan skor setelah *pretest* dan *posttest*.

Selain penggunaan uji statistik peneliti juga menggunakan analisis kualitatif untuk mendeskripsikan perubahan perilaku subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan serta selama pemberian perlakuan. Pengukuran yang digunakan dengan melihat perbandingan atau peningkatan hasil observasi yang dilakukan setiap kali perlakuan serta dengan melihat perbandingan *pre-test* dan *post-test*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Sukokerto Pajarakan Probolinggo., di Dusun Krajan. Di dusun ini memiliki kelompok bermain untuk anak-anak yang diorganisir oleh ibu-ibu di daerah tersebut. Kegiatan bermain anak-anak di damping oleh para ibu ataupun nenek yang mengasuh anak-anak di saat ibu dan ayahnya bekerja.

Proses penelitian yang dilakukan terdiri dari tiga tahapan yaitu pengukuran kemampuan bahasa subjek sebelum diberikan perlakuan (*pretest*), pemberian intervensi/perlakuan, mengukur kemampuan kemandirian subjek setelah diberikan perlakuan (*posttest*). Adapun prosedur pelaksanaan tahapan tersebut yaitu:

1. Mengukur Kemampuan Subjek Sebelum Perlakuan (*pretest*).

Setelah dilakukan diagnosa, selanjutnya dilakukan pengukuran terhadap kemampuan kemandirian subjek sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan melakukan observasi berdasarkan kriteria kemandirian yang dikemukakan oleh Veraulli). Adapun prosedur pelaksanaan *pretest* yaitu subjek ditempatkan pada ruang bermain dengan dilengkapi boneka dan alat permainan lainnya seperti *puzzle*, mobil-mobilan, stetoskop mainan, dan lainnya. Subjek diberikan kebebasan untuk memilih mainan yang ia sukai. Selama subjek bermain dilakukan observasi untuk mengetahui sejauhmana kemandirian subjek. Observasi dilakukan selama 30 menit oleh tiga observer yaitu mahasiswa psikologi.

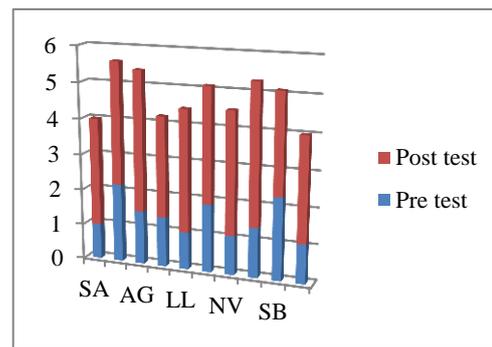
2. Pemberian Perlakuan.

Perlakuan akan diberikan enam kali saat anak-anak kumpul bermain. Adapun bentuk perlakuan yang diberikan yaitu *sociodramatic play* melalui alat dan tema yang telah ditentukan. Hal ini bertujuan terutama untuk merangsang perilaku mandiri anak *sociodramatic play* seringkali dimainkan oleh anak-anak usia prasekolah.

3. Mengukur Kemampuan Subjek Setelah Perlakuan (*posttest*).

Pelaksanaan *post-test* penelitian sama dengan *pretest* yaitu subjek ditempatkan pada ruang bermain dengan dilengkapi berbagai mainan dan boneka, kemudian subjek diberikan kebebasan bermain dengan mainan yang mereka pilih. Pada saat subjek bermain observer akan mengamati perilaku mereka. Pengamatan dilakukan oleh tiga observer dengan durasi selama 30 menit. Untuk lebih jelasnya berikut ini jadwal pelaksanaan penelitian yang dirangkum dalam tabel.

**Deskripsi Penemuan**



**Gambar 1 pre test dan post test**

Proses penelitian ini berlangsung dalam bentuk intervensi berupa permainan yang dilakukan secara berkelompok kepada subjek penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan kemandirian pada anak usia pra sekolah.

Sedangkan subjek penelitian yang terlibat pada penelitian ini sebanyak sepuluh orang subjek. Sepuluh orang subjek diberikan *pre-test* dan *post-test* sebelum intervensi dan setelah intervensi. Secara khusus hasil skor *pre-test* dan *post-test* kemandirian anak usia pra sekolah disajikan melalui grafik pada gambar 4.1 berikut ini:

Pada gambar tersebut menunjukkan tingkat kemampuan kemandirian pada anak prasekolah pada saat *pre-test* dan *post test* diberikan. Hasil skor pada grafik biru menunjukkan skor subjek yang diperoleh sebelum perlakuan diberikan (*pretest*), dan grafik merah menunjukkan skor yang diperoleh subjek setelah perlakuan diberikan pada kesepuluh subjek penelitian (*posttest*).

**Hasil Uji Reliabilitas Observasi Interrater**

Penilaian yang telah dilakukan oleh ketiga observer terhadap kemandirian subjek dilakukan penghitungan dengan cara membagi jumlah skala yang sama-sama di sepakati sesama observer dengan jumlah skala dimana observer tidak setuju kemudian dikalikan 100% (Marnat, 2010).

Kriteria yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada teori yang dikemukakan oleh Marnat (2010), bahwa pengukuran observasi dikatakan memiliki reliabilitas yang baik apabila memiliki prosentase diatas atau sama dengan 50%.

Merujuk pada tabel 4.3, hasil penghitungan tingkat reliabilitas observasi terhadap kemandirian seluruh subjek berdasarkan setiap aspek alat ukur menunjukkan bahwa lebih dari separuh penilaian yang diberikan oleh ketiga orang observer lebih dari 50%, artinya reliabilitas observasi cukup reliabel memberikan penilaian pada aspek-aspek kemandirian subjek. Secara keseluruhan penilaian observer cukup objektif memberikan *skoring* pada kemandirian anak usia prasekolah.

Uji hipotesis merupakan bagian yang sangat penting dalam proses penelitian eksperimen. Melalui uji hipotesis akan dilakukan penarikan kesimpulan dari suatu penelitian. Adapun tujuan uji statistik non-parametrik yang dilakukan, bertujuan untuk mengetahui efektivitas *sociodramatic play* terhadap peningkatan kemandirian anak usia prasekolah.

Hipotesis penelitian yang hendak di uji dalam penelitian ini yaitu efektivitas *sociodramatic play* terhadap peningkatan kemandirian anak usia pra sekolah. Pengujian hipotesis tersebut dilakukan dengan membandingkan skor *pre-test* dan skor *post-test* setiap subjek yang berjumlah 10 orang.

Berdasarkan hasil, maka dasar pengambilan keputusan uji *wilcoxon* berdasarkan pada tingkat signifikansi atau probabilitas. Berdasarkan hasil yang diperoleh adalah 0,05 diketahui bahwa angka probabilitas atau tingkat signifikansi (2-tailed) adalah 0.005, dengan ketentuan bahwa signifikansi  $< 0,05$ , hal ini berarti  $H_0$  diterima, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan median skor kemandirian sebelum dan sesudah diberikan *sociodramatic play*. Hal ini berarti *sociodramatic play* signifikan untuk peningkatan kemandirian anak usia prasekolah.

## Pembahasan

Hasil analisa statistik memberikan penjelasan secara empiris atas pemaparan teoritik bahwa *sociodramatic play* yang dilakukan oleh anak prasekolah menunjukkan adanya perubahan peningkatan kemandirian. Pengambilan keputusan analisis statistik berdasarkan angka probabilitas atau suatu signifikansi dari uji statistik tersebut dengan ketentuan nilai yang diperoleh lebih kecil dari

0,05. Mengacu pada ketentuan uji statistik *wilcoxon* bahwa ada perbedaan median skor kemandirian subjek sebelum dan sesudah diberikan *sociodramatic play*.

Bermain *sociodramatic play*, anak akan dapat dapat mengembangkan akademik dan ketrampilan sosial (Calabresse, 2001). Bentuk kemandirian anak yang dilakukan dalam permainan seperti makan dan merapikan alat mainan setelah digunakan menjadikan anak melakukan kesenangannya tanpa merasa diperintah dan menjadikan anak mandiri dengan rasa senang yang dilakukan dengan bermain.

*Sociodramatic play* yang merupakan permainan yang memerlukan kemampuan pura-pura saat bermain pada anak usia prasekolah menjadi efektif untuk meningkatkan kemandirian karena puncak bermain pura-pura pada anak usia prasekolah adalah usia 4-5 tahun yang kemudian akan menurun secara berangsur-angsur (Santrock,1995). Tema yang sesuai dengan kondisi anak menjadikan anak dapat bermain dengan senang dan antusias. Anak prasekolah menjadi berinteraksi dan belajar berbagi dengan teman di dalam kelompok bermain karena tema cerita menuntut anak untuk saling melengkapi peran yang ada. Dengan memberikan anak kesempatan untuk bermain dengan teman sebaya di dalam kelompok menjadikan anak membentuk kemandirian (Gonzalez, 2010) mengungkapkan bahwa dengan anak bermain dengan teman sebaya akan menunjukkan perbedaannya dengan orang dewasa, sehingga anak menjadi lebih mandiri. Anak dapat menentukan keputusannya sendiri berdasarkan keinginannya.

Bermain pada anak-anak adalah sesuatu hal yang menyenangkan karena bebas lepas dan dapat mengungkapkan yang diinginkan dan dirasakan. Sesuai dengan kemandirian yaitu kemampuan untuk memilih keinginan yang sesuai dengan diri sendiri (Gonzalez,2010). Bermain *sociodramatic play* membuat anak dapat mengeksklore keinginannya sesuai dengan kegiatan kesehariannya. Pengawasan dari orang tua, anak berhak melakukan kegiatan yang dapat mengembangkan kemandiriannya. Kemandirian diperlukan karena pada usia 2-3 tahun menurut tahap perkembangan Erikson anak sudah muncul

otonomi, rasa malu dan ragu (Alwisol, 2009). Dimana anak akan merasa malu apabila tidak dapat melakukan kegiatan secara mandiri sesuai dengan tahap usia yang dimiliki. Sehingga lingkungan sebagai orang dewasa memberikan stimulus yang dapat meningkatkan kemandirian anak dengan cara yang menyenangkan dan disukai oleh anak-anak.

## SIMPULAN

Berdasarkan analisis uji statistik yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan ada perbedaan median skor kemandirian sebelum dan sesudah diberikan *sociodramatic play*. Hal ini berarti *sociodramatic play* yang dilakukan oleh anak prasekolah efektif meningkatkan kemandirian yang dimiliki. Peningkatan kemandirian terjadi pada setiap aspek kemandirian pada anak prasekolah.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka penulis mengusulkan beberapa hal yang sebaiknya dilakukan sebagai berikut:

1. Bagi Orang Tua  
*Sociodramatic play* dapat digunakan orang tua untuk dapat berkomunikasi dan membangun kedekatan dengan anak. Orang tua disarankan untuk dapat terlibat dalam bermain *sociodramatic play* untuk menyampaikan atau memberikan pengajaran pada anak dengan cara yang menyenangkan.
2. Bagi peneliti selanjutnya
  - a. Perlu dibentuk sebuah kelompok kontrol untuk melihat apakah ada perbedaan peningkatan kemandirian antara kelompok yang diberi *sociodramatic play* dengan kelompok lain yang diberi permainan lainnya, atau tidak diberi permainan sama sekali. Sehingga dapat melihat sejauh mana perlakuan yang diberikan kepada masing-masing kelompok memberikan dampak peningkatan kemandirian pada anak usia prasekolah.

- b. Perlu adanya jumlah subjek yang lebih dari sepuluh, agar dapat data yang lebih akurat.

## DAFTAR RUJUKAN

- Calabresse, N.; Field.; & Karen. D. (2001). Developing quality sociodramatic play for young children. *Journal Of Education* Vol. 123 (3).
- Dhamayanthi, M. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana
- Gonzales, J.; & Mena. (2010). *Perilaku Negatif Dan Eksplorasi Sebagai Tanda-Tanda Mengembangkan Otonomi*. Singapore: Pearson Allyn Bacon Prectice Hall.
- Hidayati, N. (2010). Bermain khayal untuk mengembangkan sosioemosi anak-anak prasekolah. *Insan*. Vol. 12 (02).
- Hidayat, A., (2008). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Hurlock, E.B. (1997). *Perkembangan Anak (Jilid I)*. Jakarta: Erlangga
- Marnat, G.G. (2010). *Handbook of Psychological Assessment*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Matthews, S.B. (2008). *The relationship among self regulation, sociodramatic play and preschoolers' readiness for kindergarten. Counseling Psychology Dissertation*. Northeastern University.
- Putra, K.; & Miftakhul.( 2013). Perkembangan Kemandirian Anak Usia Dini (Usia 4-6 tahun) di Taman Kanak-Kanak Assalam Surabaya. Vol: 01 (03). <http://ejournal.unesa.ac.id>.
- Santrock. J. W. (2002).. *Life-Span Development: Perkembangan Masa Hidup.(edisi kelima)*. Jakarta: Erlangga
- Syafaruddin. (2012). *Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat (esay-esay pemikiran pemberdayaan dari aspek manejerial. Kecerdasan dan*

*kepribadian*). Medan: Perdana Publishing.

Seniati, L.; Yulianto, A.; & Setiadi, B.N. (2005). *Psikologi Eksperimen*. Jakarta: PT. Indeks

Theresa, L.S.A. (2007). *The effects of an enriched environment and teacher intervention on the dramatic and sociodramatic play of children*. Durham theses, Durham University. Available at Durham.E-Theses (Online), <http://etheses.dur.ac.uk/2482>, diakses 2 Februari 2014).