

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN MAKRO
TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK KESUMA SEGALAMIDER
TANJUNG KARANG BARAT
TAHUN AJARAN
2015/2016**

(Skripsi)

Oleh

RIA ELYANA



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KESUMA SEGALAMIDER TANJUNG KARANG BARAT TAHUN AJARAN 2015/2016

Oleh

RIA ELYANA

Permasalahan dari penelitian ini terletak pada rendahnya perilaku prososial anak. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016. Metode penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian asosiatif. Responden dalam penelitian ini berjumlah 26 anak. Waktu dalam penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 16 sampai dengan 19 Februari 2016. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi berupa rubrik penilaian. Teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil uji regresi linier sederhana menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata kunci : anak usia dini, metode bermain peran makro, perilaku prososial.

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF USING MACRO ROLE PLAY METHOD TOWARD PROSOCIAL BEHAVIOR OF CHILDREN AGED 5-6 YEARS AT KESUMA'S KINDERGARTEN SEGALAMIDER WEST TANJUNG KARANG ACADEMIC YEARS 2015/2016

By

RIA ELYANA

The problem of this research was there were children with low prosocial behavior. This research aimed to determine the influence of using macro role play method toward prosocial behavior of children aged 5-6 years at Kesuma's Kindergarten Segalamider West Tanjung Karang Academic Years 2015/2016. The method used is a type of associative research. The respondent of this research consist of 26 children. The time of this research done from February 16th till 19th 2016. Technique of data collection using observation technique. Instrument used in this research was the observation sheet the form of an assessment rubric. The data analyze technique using simple linear regression test. The result of simple linear regression test showed that there is an influence of using macro role play method toward prosocial behavior of children aged 5-6 years at Kesuma's Kindergarten Segalamider West Tanjung Karang Academic Years 2015/2016.

Key words : early childhood, macro role play method, prosocial behavior

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN MAKRO
TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6
TAHUN DI TK KESUMA SEGALAMIDER
TANJUNG KARANG BARAT
TAHUN AJARAN
2015/2016**

Oleh

RIA ELYANA

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Program Studi Pendidikan Guru Pendidik Anak Usia Dini
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENGARUH PENGGUNAAN METODE BERMAIN
PERAN MAKRO TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK KESUMA
SEGALAMIDER TANJUNG KARANG BARAT
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama Mahasiswa : **Ria Elyana**

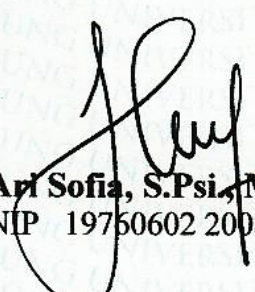
No. Pokok Mahasiswa : 1213054075


Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing


Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.
NIP 19760602 200812 2 001


Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.
NIP 19510507 198103 1 002

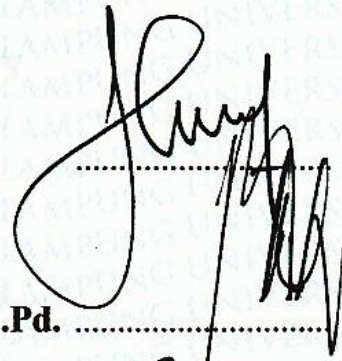
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

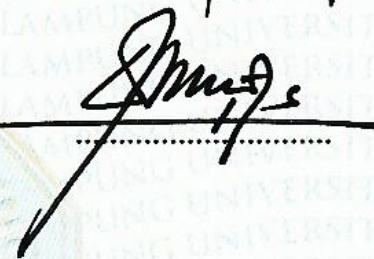
1. Tim Penguji

Ketua : **Ari Sofia, S.Psi., M.A.Psi.**



Sekretaris : **Drs. Baharuddin Risyak, M.Pd.**

Penguji Utama : **Dr. Rochmiyati, M.Si.**



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP. 19590722 198603 1003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 15 April 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahasiswa : Ria Elyana
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054075
Program studi : PG PAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi penelitian : TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016” tersebut adalah asli hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, 15 April 2016

Yang membuat pernyataan,



Ria Elyana

NPM 1213054075

RIWAYAT HIDUP



Ria Elyana dilahirkan di Desa Tapak Siring, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat pada tanggal 27 Juli 1993, yang merupakan putri tunggal dari pasangan Bapak Muallim dan Ibu Yuli Minarni. Penulis menempuh Pendidikan Sekolah Dasar (SD) di SD Negeri 4 Buay Nyerupa, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat ditamatkan pada tahun 2007, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Sukau, Kecamatan Sukau, Kabupaten Lampung Barat diselesaikan pada tahun 2009, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Sukau yang diselesaikan pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PG PAUD melalui jalur Penerimaan Mahasiswa Perluasan Akses Pendidikan (PMPAP), Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Selama menjadi mahasiswa, penulis mengikuti lembaga kemahasiswaan di HIMAJIP FKIP sebagai sekretaris bidang dana dan usaha periode 2013-2014, serta sebagai Anggota bidang Penerbit Media Islam (PMI) FPPI FKIP periode 2013-2014. Pada tahun 2015 penulis melaksanakan KKN-KT di Pekon Suka Banjar, Kecamatan Lumbok Seminung, Kabupaten Lampung Barat.

MOTO

*“Dan (ingatlah) ketika Tuhan-mu memaklumkan. “Sesungguhnya jika kamu bersyukur, niscaya Aku akan menambah (nikmat) kepadamu, tetapi jika kamu mengingkari (nikmat-Ku), maka azab-Ku amat lah pedih”
(Q.S Ibrahim :7)*

*“Man Saroo ‘Ala Darbi Washola”
“Barang siapa berjalan pada jalanNya, maka dia akan sampai
(pada tujuannya)”
(Al-Hadist)*

*“Hanya orang-orang yang bersungguh-sungguhlah
yang akan sampai pada tujuannya”
(Mursyiduna Syekh H. Suhaimi Yusuf)*

*“Sekecil apa pun nikmat yang Allah berikan
cobalah untuk selalu mensyukurinya”
“Kita merasa cukup bukan karena memiliki sesuatu yang lebih
Tetapi karena mensyukuri kenyataan dengan penuh keikhlasan”
(Ria Ehyana)*

*“Ukuran tertinggi manusia bukan di mana ia bisa bertahan pada saat-saat yang
menyenangkan, tetapi di mana ia bisa bertahan pada saat-saat yang
penuh tantangan dan pertentangan”
(Ria Ehyana)*

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

*Kupersembahkan karya ini sebagai wujud syukur kepada Allah Swt.
Beserta teladan terbaik sepanjang zaman baginda nabi Muhammad Saw.
dan ucapan terima kasih serta rasa bangga
kepada:*

Ibunda tercinta (Yuli Minarni)

Yang telah melahirkan, merawat, dan membesarkan ku dengan penuh kasih sayang serta kesabaran, yang telah mendidik ku untuk terus menjadi pribadi yang sederhana dan santun, yang selalu memberikan ku semangat dan doa tiada henti untuk terus berjuang demi mencapai cita-cita mulia, dan yang selalu memberikan ku nasihat untuk terus bersegera dalam kebaikan.

Ayahanda tercinta (Muallim)

Yang telah menjadi sosok ayah yang sangat penyabar, yang telah mengajarkan ku arti bersyukur dan bekerja keras, yang rela membanting tulang demi membiayai kehidupan keluarga, dan yang selalu memberikan ku motivasi untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita.

Pembimbing ruhaniku (Mursyiduna Syekh H. Suhaimi Yusuf)

*Yang selalu mengajarkan ku arti perjuangan, kesungguhan, dan keseriusan,
Yang selalu mengajarkan ku untuk senantiasa istiqamah dalam menegakkan keesaan Allah,
dan yang selalu mengajarkan ku untuk senantiasa yakin dan percaya akan ketentuanNya.*

Keluarga besar Raja Alamsyah (Tamong, Kajong, Incik, Makwo, Aki, Oom, Atin, Adek)

Yang selalu memberikan untaian doa, semangat dan motivasi untuk ku agar terus berjuang dalam mencapai cita-cita tanpa mengenal kata lelah dan menyerah.

Teman-teman angkatan 2012

Yang telah memberikan warna-warna indah dalam sepenggal episode kehidupan selama menempuh studi di perguruan tinggi

serta

Almamater tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat dalam menimba ilmu, yang telah menjadikanku sebagai pribadi yang berpendidikan, mandiri, dan bertanggung jawab.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, taufik, hidayah, serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016”.

Shalawat beriring salam senantiasa penulis sanjung agungkan kepada keharibaan junjungan, manusia terbaik sepanjang zaman, baginda nabi Muhammad Saw. yang telah membawa kita dari alam kebodohan menuju alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan.

Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan jika tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M. Hum., selaku Dekan FKIP Unila yang telah memberi dukungan teramat besar terhadap perkembangan program studi PG-PAUD dan membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
2. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan yang telah membantu sumbangsih untuk kemajuang kampus PG-PAUD tercinta.
3. Ibu Ari Sofia, S. Psi. M.A. Psi., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini sekaligus selaku Pembimbing I yang telah

membimbing dan memberikan saran dengan penuh kesabaran dalam menyelesaikan skripsi ini.

4. Bapak Drs. Baharuddin Risyak, M. Pd., selaku pembimbing II atas jasanya dalam memberikan saran, dan kritik dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Rochmiyati, M. Si., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam skripsi penyusunan skripsi ini.
6. Ibu/Bapak Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah memberikan dukungan hingga akhirnya skripsi ini terselesaikan.
7. Ibu Badriah, S.Pd, Aud., selaku Kepala TK Kesuma yang telah memberikan izin dan dukungan untuk melaksanakan penelitian di TK tersebut.
8. Segenap Dewan Guru TK Kesuma yang telah berkenan menjadi teman sejawat, membantu dalam melaksanakan penelitian dan memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
9. Kedua orangtuaku tercinta (Muallim dan Yuli Minarni) yang senantiasa memberikan semangat, motivasi, dan doa.
10. Keluarga besarku gelar Raja Alamsyah (Tamong, Kajong, Incik, Makwo, Aki, Oom, Atin, Adek) yang selalu memberikan dukungan dan senyuman agar aku tetap semangat dalam meraih cita-cita.
11. Sahabat seperjuangan (Naning, Cici, Rizki, Dewi, Mila, Chicha, Tyas, Lia) yang selalu menemani baik suka maupun duka, memberikan senyuman, dan motivasi dalam penyelesaian skripsi ini.
12. Seluruh rekan-rekan mahasiswa PG-PAUD angkatan 2012 yang telah memberikan cerita pada setiap lembaran kisah selama menempuh studi di program studi PG-PAUD.

13. Teman-teman KKN dan PPL di Pekon Suka Banjar Kec. Lumbok Seminung, Kab. Lampung Barat tahun 2015 (Lia, Evi, Kartika, Zelina, Rindi, Renal, Dila, Dwi, dan Alfian).
14. Teman-teman Santri Majelis Thalabul Ilmi Alhanif (Tyas, Elis, Ranti, Dewi, Asih, Nana, Irma, Erna, Caca, Olan, Nasir, Faisal, David, Dimas, Agung, Akbar, Ridho, Deni) yang telah memberikan semangat, senyuman dan doa dalam penyelesaian skripsi ini.
15. Sahabat-sahabatku (Nelsi, Yola, Oni, Aliza, Yanuar) yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
16. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Terima kasih.

Bandar Lampung, April 2016

Penulis

Ria Elyana

NPM 1213054075

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
RIWAYAT HIDUP	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
SANWACANA	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I.PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Batasan Masalah	6
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
BAB II. KAJIAN TEORI	9
2.1 Teori Belajar dan Pembelajaran Anak Usia Dini	9
2.1.1 Teori Belajar Behavioristik.....	10
2.2 Konsep Anak Usia Dini.....	11
2.2.1 Karakteristik Anak Usia Dini	12
2.3 Perilaku Prososial Anak Usia Dini	14
2.3.1 Pengertian Perilaku Prososial Anak Usia Dini	14
2.3.2 Sumber Perilaku Prososial Anak Usia Dini.....	17
2.3.3 Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini	18

2.3.4	Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prososial Anak Usia Dini	20
2.4	Metode Bermain	21
2.4.1	Karakteristik Bermain.....	24
2.4.2	Jenis Bermain.....	25
2.5	Metode Bermain Peran	27
2.5.1	Pengertian Metode Bermain Peran	27
2.5.2	Jenis-jenis Bermain Peran	28
2.5.3	Manfaat Bermain Peran	29
2.5.4	Langkah-langkah Bermain Peran	31
2.6	Bermain Peran Makro.....	33
2.6.1	Pengertian Bermain Peran Makro.....	33
2.6.2	Macam-macam Permainan Peran Makro.....	34
2.6.3	Manfaat Bermain Peran Makro	35
2.6.4	Langkah-langkah Bermain Peran Makro.....	36
2.7	Penelitian Relevan	37
2.8	Kerangka Pikir Penelitian.....	41
2.9	Hipotesis	43
BAB III.	METODE PENELITIAN	44
3.1	Jenis Penelitian	44
3.2	Paradigma Penelitian	44
3.3	Tempat dan subjek penelitian	45
3.4	Populasi dan Teknik Sampling	45
3.4.1	Populasi Penelitian.....	45
3.4.2	Teknik Sampling.....	46
3.5	Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Penelitian	46
3.5.1	Variabel Penelitian.....	46
3.5.2	Definisi Variabel Penelitian.....	47
3.6	Uji Instrumen	49
3.6.1	Instrumentasi.....	49
3.7	Teknik Pengumpulan Data	59
3.7.1	Observasi	59
3.8	Teknik Analisis Data	60
3.8.1	Uji Persyaratan Analisis	61
3.8.2	Uji Hipotesis	62
BAB IV.	HASIL DAN PEMBAHASAN	65
4.1	Hasil Penelitian.....	65
4.1.1	Deskripsi Proses Penelitian.....	65
4.1.2	Deskripsi Data Hasil Penelitian	68
1.	Uji Persyaratan	69
2.	Uji Hipotesis	70
4.2	Pembahasan Penelitian	73
BAB V.	SIMPULAN DAN SARAN.....	77
5.1	Simpulan.....	77
5.2	Saran	77

DAFTAR PUSTAKA	79
LAMPIRAN.....	82

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jenis-jenis Bermain	26
2. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Perkembangan Perilaku Prosocial Anak	51
3. Kisi-kisi Penilaian	53
4. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Penggunaan Metode Bermain Peran Makro	56
5. Kisi-kisi Penilaian	58
6. Jadwal Pelaksanaan Penelitian	66
7. Rekapitulasi Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	43
2. Paradigma Sederhana.....	45
3. Rumus persamaan Regresi Lininer Sederhana.....	63

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Penggunaan Metode Bermain Peran Makro	82
2. Kisi-kisi Penilaian	84
3. Rubrik Penilaian Proses	85
4. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Perkembangan Perilaku Prososial Anak	87
5. Kisi-kisi Penilaian	90
6. Rubrik penilaian Proses.....	92
7. Permohonan Uji Validitas Instrumen.....	94
8. Surat Keterangan Validasi Instrumen Penelitian	98
9. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian.....	104
10. Rubrik Penilaian Proses Penggunaan Metode Bermain Peran Makro .	116
11. Rubrik Penilaian Proses Perilaku Prososial Anak.....	122
12. Rubrik Penilaian.....	128
13. Rekapitulasi Nilai Penggunaan Metode Bermain Peran Makro	152
14. Rekapitulasi Nilai Perilaku Prososial.....	154
15. Uji Normalitas dengan Teknik Kolmogorov-Smirnov menggunakan program SPSS 17 for windows.....	156
16. Uji Linearitas dengan Menggunakan program SPSS 17 for windows .	157
17. Analisis Regresi Linier Sederhana Menggunakan Program SPSS 17 for windows.....	158
18. Surat Izin Penelitian Pendahuluan	159
19. Surat Izin Penelitian	160
20. Surat Balasan dari TK terkait dengan Izin Penelitian	161
21. Foto Kegiatan Anak	162

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan anak usia dini memegang peranan penting dalam perkembangan anak, karena pendidikan ini merupakan pondasi awal bagi anak sebelum memasuki jenjang pendidikan selanjutnya. Belakangan ini, pendidikan anak usia dini mulai mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini dibuktikan dengan banyaknya lembaga PAUD yang mulai bermunculan di masyarakat, seperti taman kanak-kanak (TK), Raudathul Atfal (RA), Kelompok Bermain (Kober), Taman Penitipan Anak (TPA), dan PAUD sejenisnya. Hal ini menjadi bukti bahwa telah tumbuhnya kesadaran masyarakat akan pentingnya PAUD.

Berdasarkan Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1, Pasal 1, Butir 14 menyatakan bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. (Depdikbud, 1989).

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan

dan perkembangan fisik (koordinasi motorik halus dan kasar), kecerdasan (daya pikir, daya cipta, kecerdasan emosi, kecerdasan spiritual), sosio emosional (sikap dan perilaku serta agama) bahasa dan komunikasi, sesuai dengan keunikan dan tahap-tahap perkembangan yang dilalui oleh anak usia dini.

Anak merupakan pribadi yang unik, senantiasa memiliki berbagai karakteristik yang berbeda-beda antara anak satu dengan anak lainnya. Akan tetapi, pada umumnya anak memiliki sifat ceria, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, dan juga cenderung aktif. Seiring dengan tahap perkembangannya, karakteristik yang dimiliki anak semakin terlihat, seperti halnya dalam perkembangan perilaku prososial anak. Anak merupakan makhluk sosial yang senantiasa berinteraksi dengan lingkungan yang ditempatinya, anak tidak bisa hidup sendiri melainkan membutuhkan bantuan dari lingkungan di mana ia tinggal.

Perilaku prososial anak usia dini perlu distimulus karena pertama, mengingat begitu kompleksnya permasalahan di kehidupan anak yang di dalamnya termasuk pemberian stimulus yang kurang tepat sehingga berdampak pada perkembangan perilaku prososial sosial anak menjadi kurang baik. Kedua anak merupakan aset masa depan yang perlu dipersiapkan secara optimal sejak awal. Ketiga karena mengingat bahwa rentang usia anak untuk berkembang sangatlah terbatas sehingga perlu dilakukan stimulus yang baik agar tidak ada satu fase pun yang terlewatkan. Keempat karena anak tidak bisa hidup hanya dengan mengandalkan IQ semata melainkan EI jauh lebih dibutuhkan sebagai bekal untuk hidup.

Menurut Papalia, et al (2009:413) perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah segala perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain.

Demikian juga Bar-Tal (dalam Desmita, 2009:236) mendefinisikan perilaku prososial sebagai perilaku yang dilakukan secara sukarela, menguntungkan orang lain tanpa antisipasi *reward* eksternal, dan perilaku tersebut dilakukan tidak untuk dirinya sendiri, meliputi *helping/aiding, sharing, dan donating*.

Wujud perilaku prososial meliputi altruisme, murah hati (*charity*), persahabatan (*friendship*), kerjasama (*cooperation*), menolong (*helping*), penyelamatan (*rescuing*), pertolongan darurat oleh orang yang terdekat (*bystander intervention*), pengorbanan (*sacrificing*), berbagi/memberi (*sharing*), Brigham (dalam Desmita, 2009:236).

Lebih lanjut, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Pasal 10 Ayat 6 disebutkan bahwa:

Sosial-emosional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- a. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
- b. Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama, dan
- c. Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. (Mendikbud, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar suka rela yang diwujudkan dalam bentuk berbagi, toleransi, dan bekerjasama.

Pada kenyataan yang peneliti lihat pada anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA, bahwa 18 dari 26 anak mengalami perilaku prososial yang rendah.

4 diantaranya sering mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas, 5 anak tidak mau bekerjasama dengan temannya ketika mengerjakan suatu kegiatan yang bersifat kelompok, 5 anak tidak mau berbagi makanan kepada temannya, dan 4 anak tidak mau meminjamkan pensil dan krayon miliknya kepada temannya. Hal ini dibuktikan dari hasil pengamatan peneliti secara langsung terhadap aktivitas anak ketika sedang bermain di kelas, anak sulit sekali untuk berbagi, bekerjasama, maupun bersikap toleransi terhadap temannya. Selain itu, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru kelas mengenai penggunaan metode bermain peran, akan tetapi hasil wawancara tersebut menghasilkan sebuah informasi bahwa sekolah tersebut jarang menerapkan metode bermain peran ke dalam setiap pembelajaran anak, akan tetapi lebih menerapkan pembelajaran yang bersifat penugasan. Sehingga tidak heran jika masih terdapat beberapa anak yang mengalami perilaku prososial rendah.

Berdasarkan uraian di atas, maka perlu adanya suatu upaya yang dilakukan dalam mengembangkan perilaku prososial anak agar dapat berkembang dengan baik. Salah satunya yaitu dengan cara menggunakan metode bermain peran makro pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Menurut Haenilah (2015:125) menjelaskan bahwa:

Bermain peran adalah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati beragam perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya. Melalui metode bermain peran anak diajak untuk belajar memecahkan masalah dengan bantuan kelompok sosialnya yang anggotanya teman-temannya sendiri. Dengan kata lain metode ini berupaya membantu individu melalui proses kelompok sosial. Melalui bermain peran para

anak mencoba mengeksploitasi masalah-masalah hubungan antar manusia dengan cara memperagakannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran makro sangatlah penting dalam pengembangan perilaku prososial anak. Melalui bermain peran makro anak belajar memahami hubungan dengan teman sebaya, belajar memecahkan masalah, dan bekerjasama.

Sebuah penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Triardhila (2013) tentang pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku prososial anak TK A Lab. UM Kota Blitar, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku prososial anak. Hasil penelitian menunjukkan adanya perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan metode bermain peran. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak, hal ini dikarenakan masih banyak anak yang memiliki perilaku prososial rendah. Sehingga dalam penelitian ini peneliti akan membahas tentang pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat tahun ajaran 2015/2016.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Anak sering mengganggu temannya yang sedang mengerjakan tugas

2. Anak tidak mau bekerjasama dengan temannya ketika mengerjakan suatu kegiatan yang bersifat kelompok
3. Anak tidak mau berbagi makanan kepada temannya
4. Anak tidak mau meminjamkan pensil dan krayon kepada temannya
5. Pembelajaran yang berpusat pada guru
6. Kurangnya kesempatan anak untuk berinteraksi dengan temannya
7. Kurangnya penerapan metode bermain peran
8. Kurangnya permainan yang dapat menunjang perkembangan perilaku prososial anak

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya masalah tersebut, maka dalam penelitian ini dibatasi pada: Pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat tahun ajaran 2015/2016.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah rendahnya perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Oleh sebab itu pertanyaan penelitian ini adakah pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat tahun ajaran 2015/2016?

Atas dasar rumusan masalah dan pertanyaan penelitian maka judul penelitian ini adalah pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap

perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat tahun ajaran 2015/2016.

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat tahun ajaran 2015/2016.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah :

Sebagai pengetahuan baru terkait dengan pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak.

1.6.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis penelitian ini adalah :

1. Manfaat bagi guru

Sebagai pengetahuan bagi guru akan pentingnya penggunaan metode bermain peran makro dalam mengembangkan perilaku prososial anak.

2. Manfaat bagi Siswa

Penggunaan metode bermain peran makro ke dalam pembelajaran anak diharapkan dapat meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak.

3. Manfaat bagi peneliti

Adapun manfaat penelitian ini bagi peneliti sendiri yaitu untuk mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dengan cara terjun langsung ke lapangan, sehingga dapat melihat, merasakan, dan menghayati apakah praktik-praktik pembelajaran yang dilakukan selama ini sudah sesuai atau belum.

4. Manfaat bagi peneliti lain

Sebagai sumber informasi dan referensi dalam pengembangan penelitian dan menumbuhkan budaya meneliti agar terjadi inovasi pembelajaran.

BAB II KAJIAN TEORI

2.1 Teori Belajar Pembelajaran Anak Usia Dini

Belajar pada anak usia dini yakni dilakukan dengan cara bermain. Dunia anak adalah dunia bermain. Bermain memiliki peran penting bagi perkembangan perilaku prososial anak. Melalui bermain anak dapat memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bersikap, bergaul, bekerjasama, dan saling memahami arti sebuah kebersamaan.

Menurut Bruner (dalam Siregar dan Hartini, 2014:23) bahwa:

Untuk membedakan antara teori belajar dan pembelajaran bisa dibedakan dengan cara melihat *posisional* teorinya, apakah berada pada tataran teori deskriptif atau preskriptif. Teori pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Dikatakan preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan deskriptif karena tujuan utama teori belajar adalah menjelaskan proses belajar.

Teori belajar dan pembelajaran merupakan dua teori yang berbeda namun saling mempengaruhi antara satu dengan yang lain. Teori belajar sangat erat kaitannya dengan teori pembelajaran, oleh sebab itu keduanya tidak bisa dipisahkan.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Budiningsih (2014:31) menjelaskan bahwa perbedaan antara teori belajar dan pembelajaran yaitu:

Teori preskriptif adalah *goal oriented*, sedangkan teori deskriptif adalah *goal free*. Artinya adalah teori preskriptif di maksud untuk mencapai tujuan, sedangkan teori deskriptif di maksud untuk memberikan hasil.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori pembelajaran adalah usaha mengorganisasikan lingkungan belajar sehingga memungkinkan siswa melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran, sedangkan teori belajar adalah tindakan dan perilaku yang dilakukan siswa.

2.1.1 Teori Belajar Behavioristik

Teori belajar behavioristik menjelaskan belajar adalah perubahan perilaku yang dapat diamati, diukur dan dinilai secara kongkret. Teori ini dikenal dengan teori stimulus-respon (S-R). Perubahan terjadi melalui rangsangan (stimulus) yang menimbulkan hubungan perilaku reaktif (respon). Stimulus tidak lain adalah lingkungan belajar anak, sedangkan respons adalah akibat atau dampak berupa reaksi fisik terhadap stimulans. Hal ini sejalan dengan pendapat Aunurrahman (2012:39) yang mengatakan teori behaviorisme melihat bahwa:

Belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi yakni atas dasar paradigma S-R (Stimulus-Respon), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.

Adapun menurut Siregar dan Hartini (2014:25) bahwa:

Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu kontrol instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya

seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan.

Teori belajar behavioristik tepat digunakan dalam penelitian ini dikarenakan penelitian ini meneliti tentang perubahan tingkah laku berupa perilaku prososial anak usia dini sebagai akibat dari pemberian stimulus berupa penggunaan metode bermain peran makro serta respon yang diberikan anak.

2.2 Konsep Anak Usia Dini

Anak usia dini merupakan generasi masa depan yang perlu mendapatkan perhatian dari berbagai pihak. Anak adalah individu yang memiliki berbagai potensi yang harus dikembangkan. Oleh karenanya untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh anak bukan perkara yang mudah melainkan membutuhkan pemikiran yang mendalam serta usaha yang kuat.

Menurut Maleong (dalam Harun, 2009:43) menyebutkan bahwa:

Ragam pendidikan untuk anak usia dini jalur non formal terbagi atas tiga kelompok yaitu taman penitipan anak (TPA) usia 0-6 tahun, kelompok bermain (KB) usia 2-6 tahun, kelompok satuan PAUD sejenis usia 0-6 tahun, Keberadaan PAUD sejenisnya dengan nama yang beragam, baik di jalur formal ataupun non formal menjadi bukti bahwa telah tumbuh kesadaran orang tua dan masyarakat akan pentingnya pendidikan anak usia dini.

Sementara menurut direktorat Pendidikan Anak Usia Dini bahwa:

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Hal ini sejalan dengan ketentuan umum Undang-undang No.20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional. (Depdikbud:1989).

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun yang sedang menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani melalui pembinaan dan pemberian rangsangan agar anak siap dalam memasuki pendidikan selanjutnya.

2.2.1 Karakteristik Anak Usia Dini

Masa awal anak merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan tahap perkembangan kritis untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Anak merupakan pribadi yang unik, di mana setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Oleh karena itu, guna mengembangkan potensi yang dimiliki anak tersebut perlu adanya pemahaman tentang kriteria anak agar tidak terjadi kesalahan dalam memberikan stimulus padanya.

Menurut Hurlock (dalam Mashar, 2011:10-11) ada tiga kriteria untuk mengetahui keadaan anak yang telah mencapai masa peka (siap ajar), yaitu :

1. Minat belajar. Anak dikatakan siap belajar ketika ia mulai menunjukkan minat belajar dengan keinginan untuk di ajar atau belajar mandiri. Minat mulai timbul dari keinginan anak untuk meniru saudara kandung atau temannya yang lebih besar.
2. Minat yang bertahan. Ketika anak telah siap belajar, minat mereka tetap walaupun mereka menghadapi hambatan dan kesulitan.
3. Kemajuan. Dengan berlatih anak yang telah siap belajar akan menunjukkan kemajuan walau sedikit dan berangsur-angsur.

Masa peka adalah masa di mana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar. Seberapa pun rangsangan yang diberikan tidak akan diterima oleh anak jika ia belum mencapai tahap siap untuk belajar. Oleh sebab itu, dalam memberikan pembelajaran kepada anak perlu memperhatikan tahap perkembangan serta kesiapannya untuk belajar.

Pada fase anak usia dini karakteristik anak dapat dikategorikan berdasarkan tahap-tahap perkembangan. Berkenaan dengan tahap perkembangan sosial, menurut Erikson (dalam Yanuarita, 2014:81) mengidentifikasi perkembangan sosial anak ke dalam beberapa tahap, yaitu:

1. Tahap 1 usia 0-2 tahun (*basic trust vs mistrust*) percaya vs curiga. Dalam tahap ini anak mendapatkan pengalaman respon rangsangan yang menyenangkan maka anak akan tumbuh rasa percaya diri. Sebaliknya, jika anak mendapatkan pengalaman yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga.
2. Tahap 2 usia 2-3 tahun (*autonomy vs shame and doubt*) mandiri vs ragu-ragu. Pada tahap ini anak sudah menguasai kegiatan meregang atau melemaskan otot-otot tubuhnya. Bila anak sudah mampu menguasai anggota tubuhnya maka dapat menimbulkan rasa otonomi, sebaliknya, bila lingkungan tidak memberi kepercayaan maka akan menimbulkan rasa ragu-ragu.
3. Tahap 3 usia 4-5 tahun (*initiative vs guilt*) berinisiatif vs bersalah. Pada masa ini anak dapat bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sudah menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orangtua. Kondisi lepas dari orangtua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, namun juga dapat menimbulkan rasa bersalah.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, hal ini bisa dilihat dari tahap-tahap perkembangan anak termasuk didalamnya perkembangan sosial. Oleh sebab itu perlakuan yang diberikan kepada anak pun tidak bisa disamaratakan, melainkan harus

mempertimbangkan tingkat usia, pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dijalaninya.

2.3 Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Anak merupakan makhluk yang senantiasa mengalami perubahan atau *change over time*. Sejak kecil hingga dewasa pun anak secara bertahap mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan. Salah satu aspek perkembangan yang dimiliki anak yaitu perkembangan perilaku prososial.

Peran orang tua dan guru sangatlah penting dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Adapun upaya yang dapat dilakukan salah satunya yakni dengan cara menanamkan sejak dini pentingnya pembinaan perilaku dan sikap pembiasaan yang baik terhadap anak, seperti bekerjasama, tolong menolong, dan berbagi.

Menurut Sarwono S. (dalam Susanto, 2011:134) istilah perilaku diartikan sebagai perbuatan-perbuatan manusia, baik yang terbuka (kasat mata) maupun yang tertutup (tidak kasat mata). Munculnya perilaku pada seseorang dikarenakan adanya keinginan yang kuat dari dalam dirinya. Perilaku yang dilakukan berdasarkan keinginan yang dimau bukan bersifat paksaan, seseorang melakukan sebuah perilaku yang baik atau buruk berdasarkan pengetahuan.

2.3.1 Pengertian Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Perilaku prososial ditunjukkan dengan adanya aktivitas anak dalam berhubungan dengan orang lain, di mana aktivitas tersebut dapat

memberikan dampak positif atau keuntungan terhadap lawannya berinteraksi.

Istilah perilaku bukanlah hal yang baru. Sejumlah ahli telah berusaha merumuskan definisi yang dianggap dapat memberikan penjelasan. Menurut Papalia, et al (2009:413) perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah segala perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain. Adapun pengertian perilaku prososial menurut Beaty (2013:169) adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lainnya.

Menurut Eisenberg, et al (dalam Santrock, 2007:138) bahwa:

Peduli terhadap keadaan dan hak orang lain, perhatian dan empati terhadap orang lain, dan berbuat sesuatu yang dapat memberikan manfaat bagi orang lain, kesemua itu adalah komponen dari perilaku prososial.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Brigham (dalam Desmita, 2009:236) menyebutkan bahwa:

Wujud perilaku prososial meliputi altruisme, murah hati (*charity*), persahabatan (*friendship*), kerjasama (*cooperation*), menolong (*helping*), penyelamatan (*rescuing*), pertolongan darurat oleh orang yang terdekat (*bystander intervention*), pengorbanan (*sacrificing*), berbagi/memberi (*sharing*).

Lebih lanjut, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini Bab IV Pasal 10 Ayat 6 disebutkan bahwa: Sosial-emosional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi:

- a. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
- b. Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, mentaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan sesama, dan
- c. Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan, merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan. (Mendikbud, 2014).

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar suka rela yang diwujudkan dalam bentuk berbagi, toleransi, dan bekerjasama.

Berkenaan dengan perkembangan perilaku prososial anak usia 5-6 tahun, dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, disebutkan bahwa ada sembilan tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak, antara lain:

1. Bermain dengan teman sebaya.
2. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.
3. Berbagi dengan orang lain.
4. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain.
5. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah).
6. Bersikap kooperatif dengan teman.
7. Menunjukkan sikap toleran.
8. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias, dsb).
9. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui bahwa terdapat sembilan tingkat pencapaian perkembangan yang harus dicapai oleh anak usia 5-6 tahun yang berkenaan dengan perilaku prososial, akan tetapi dalam penelitian ini dibatasi pada tiga tingkat pencapaian perkembangan saja, yakni berbagi dengan teman, bersikap kooperatif dengan teman, dan menunjukkan sikap toleran. Berdasarkan tiga tingkat pencapaian perkembangan tersebut akan dipecahkan menjadi beberapa indikator yang kemudian akan menjadi sasaran penilaian dalam perkembangan perilaku prososial anak.

2.3.2 Sumber Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Perilaku prososial yang ditunjukkan oleh anak tidak serta merta terjadi begitu saja, melainkan ada sumber yang dapat memicu anak untuk melakukan perilaku prososial tersebut. Maka dari itu kita perlu memahami apa saja yang menjadi sumber terjadinya perilaku prososial pada anak.

Menurut Desmita (2009:238-239) sumber-sumber perilaku prososial terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Endosentris. Salah satu sumber perilaku prososial adalah berasal dari dalam diri seseorang yang di sebut dengan sumber endosentris. Sumber endosentris adalah keinginan untuk mengubah diri, yaitu memajukan *self-image*. Secara keseluruhan endosentris ini meningkatkan konsep diri (*self-concept*). Salah satu bentuk *self-concept* adalah *self-expectations* (harapan diri). *Self-expectations* timbul karena seseorang hidup di lingkungan sosial, dimana dalam kehidupan sosial terdapat norma-norma dan nilai.
2. Eksosentris. Sumber eksosentris adalah sumber yang memperhatikan dunia eksternal, yaitu memajukan, membuat

kondisi lebih baik, dan menolong orang lain dari kondisi buruk yang di alami.

Pada prinsipnya perilaku prososial anak terjadi karena ada yang memberi dan menerima pertolongan. Situasi demikian terlihat saling ketergantungan antara yang menolong dengan yang ditolong. Pemberian pertolongan memerlukan kondisi khusus, yaitu saling ketergantungan, di mana seorang anak yang membutuhkan pertolongan bergantung pada anak yang memberikan pertolongan.

2.3.3 Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Perilaku prososial anak tidaklah bersifat mutlak, melainkan dapat berubah dan berkembang seiring dengan tahap perkembangannya. Oleh karena itu perlu adanya pemahaman yang mendalam tentang tahapan perkembangan perilaku prososial anak agar tidak salah dalam memberikan stimulus terhadapnya, sehingga perilaku prososial yang dimiliki anak pun dapat berkembang secara optimal.

Menurut Eisenberg (dalam Rahman, 2014:230) tahapan perkembangan perilaku prososial anak dikategorikan menjadi lima tahapan, yaitu:

1. *Hedonistic, pragmatic orientation*. Menolong karena kepentingan pribadi bukan karena pertimbangan moral.
2. *Needs of others orientation*. Menolong karena kebutuhan orang lain, fisik-material-psikis, walaupun masih konflik dengan kepentingan pribadinya.
3. *Approval and interpersonal orientation*. Menolong karena ingin mendapatkan persetujuan sosial dan citra sosial yang positif
4. *Empathic orientation*. Menolong karena simpati, rasa bersalah, perasaan positif, dan role taking.
5. *Transitional stage*. Menolong karena internalisasi nilai, norma, tugas, dan tanggung jawab (tapi tidak dinyatakan secara terbuka/jelas).

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Bar-Tal (dalam Desmita, 2009:240-243) tahapan perkembangan perilaku prososial anak terbagi menjadi enam, yaitu :

1. *Compliance & Concrete, Defined Reinforcement*. Pada tahap ini anak melakukan tingkah laku menolong karena permintaan atau perintah yang di sertai dengan *reward* dan *punishment* terlebih dahulu.
2. *Compliance*. Pada tingkat ini anak melakukan perilaku menolong karena tunduk pada otoritas. Anak tidak berinisiatif melakukan pertolongan, tapi tunduk pada permintaan dan perintah dari orang lain yang lebih berkuasa.
3. *Internal Initiative & Concrete Reward*. Pada tahap ini anak menolong karena tergantung pada penerimaan *reward* yang di terima.
4. *Normative Behavior*. Pada tahap ini anak menolong orang lain untuk memenuhi tuntutan masyarakat.
5. *Generalized Reciprocity*. Pada tahap ini perilaku menolong di dasari oleh prinsip-prinsip universal dari pertukaran.
6. *Altruistic Behavior*. Pada tahap ini anak melakukan tindakan menolong secara sukarela. Tindakannya semata-mata hanya bertujuan menolong dan menguntungkan orang lain tanpa mengharapkan hadiah dari luar.

Adapun tahapan perkembangan perilaku prososial menurut Caldini (dalam Rahman, 2014:230) terbagi menjadi tiga, yaitu:

1. *Presocialization*. Individu tidak tahu tentang perilaku menolong, dan jarang melakukan secara altruistik karena menolong berarti hilangnya sumber daya yang dimiliki.
2. *Awareness of norms*. Individu menolong karena sudah belajar bahwa orang-orang mengharapkannya dan akan memberikan hukuman jika tidak melakukannya. Individu ini menginginkan persetujuan sosial.
3. *Internalization*. Individu menolong karena membuat mereka merasa lebih baik.

Anak usia dini merupakan pribadi yang membutuhkan orang lain untuk mengembangkan potensinya, khususnya dalam bidang perilaku prososial. Oleh sebab itu peran guru dan orang tua sangatlah dibutuhkan untuk melatih anak dalam mengembangkan perilaku prososial yang

dimilikinya berdasarkan tahapan-tahapan yang seharusnya. Demikian itu bertujuan agar anak tidak mengalami hambatan dan keterlambatan dalam berperilaku prososial.

2.3.4 Faktor yang mempengaruhi Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Perilaku prososial dipandang sebagai salah satu perilaku yang sangat diperlukan, hal tersebut dikarenakan kita sebagai makhluk sosial mulai menjalankan fungsi kehidupan sebagai penolong dan yang ditolong. Tidak bisa dibayangkan jika dalam kehidupan ini tidak adanya saling tolong-menolong, bantu-membantu, berbagi dan menyumbang dengan orang lain. Mengingat pentingnya perilaku prososial tersebut maka peran pendidik sangat dibutuhkan dalam melatih dan mengembangkan perilaku prososial anak sejak dini sehingga tidak ada satu pun perkembangan anak yang terlewatkan begitu saja.

Menurut Desmita (2009:253-255) ada beberapa faktor agen sosialisasi yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku prososial anak usia dini, antara lain:

1. Orang tua. Orangtua memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil sosialisasi anak. Orang tua mungkin menggunakan tiga teknik untuk mengajarkan anak-anak mereka bertingkah laku altruistik, yaitu: *reinforcement*, *modeling*, dan *induction*.
2. Guru. Guru mungkin memudahkan perkembangan perilaku menolong dengan menggunakan berbagai teknik, salah satunya adalah teknik bermain peran. Bermain peran melatih anak mempelajari situasi dimana perilaku menolong diperoleh, anak dapat belajar bagaimana melaksanakan perilaku tersebut, dan mempelajari akibat perilaku menolong dan tidak menolong.
3. Teman sebaya. Keberadaan teman sebaya juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang, meskipun kelompok teman sebaya jarang merasakan tujuan mereka sebagai pengajaran aktif

perilaku menolong, mereka dapat memudahkan perkembangan perilaku tersebut melalui penggunaan penguatan, pemodelan, dan pengarahan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Eisenberg, et al (dalam Papalia, 2009:413) menyebutkan bahwa terdapat beberapa agen yang mempengaruhi perilaku prososial anak usia dini, antara lain:

1. Keluarga adalah model penting serta sumber dan pendorong standar perilaku prososial. Mereka memberikan contoh perilaku prososial yang menggambarkan kerjasama, berbagi, empati, murah hati, dan suka menolong.
2. Hubungan teman sebaya mengajarkan anak untuk mencoba perilaku peduli dan belajar melihat bagaimana sudut pandang orang lain.
3. Guru menjadi model dan mendorong perkembangan perilaku prososial.

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada tiga agen yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku prososial pada anak yaitu orang tua, guru, dan teman sebaya. Ketiga agen tersebut sama-sama memiliki peranan dalam perkembangan perilaku prososial anak. Penelitian ini lebih menekankan pada peran guru, yakni menggunakan metode bermain peran makro yang diterapkan ke dalam proses pembelajaran guna menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak.

2.4 Metode Bermain

Dunia anak adalah dunia bermain, jadi sudah selayaknya lah pembelajaran di PAUD dikelola dengan cara bermain. Bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi, menemukan hal-hal baru,

mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan.

Menurut Ratna (dalam Fadlillah, 2014:27) bahwa:

Tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar, justru pada usia anak-anak belajar akan efektif dan lebih cepat di tangkap pada saat mereka bermain.

Sementara menurut Mulyasa, (2012:191) bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan dan menjelajahi lingkungannya. Bermain tidak dapat dipisahkan dari setiap langkah anak, sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain.

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dirancang dan ditetapkan. Metode merupakan cara, atau proses untuk menyampaikan informasi. Hal ini sejalan dengan pendapat Moeslichatoen (2004:7) yang menyatakan bahwa metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Setiap guru akan menggunakan metode yang beragam dalam mengajar, namun perlu diingat bahwa untuk mengajar anak PAUD mempunyai cara yang khas, yakni dilakukan dengan cara bermain. Mengingat bahwa dunia anak adalah dunia bermain maka guru di PAUD perlu menyiapkan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran ini sangat penting karena akan berdampak pada perkembangan anak selanjutnya.

Metode ceramah mungkin tidaklah efektif untuk diterapkan di PAUD karena metode tersebut hanya akan menimbulkan komunikasi satu arah dan tidak ada timbal balik, guru dapat memilih metode yang memungkinkan anak satu dengan anak lain saling berhubungan, hal tersebut akan lebih memenuhi kebutuhan dan minat anak. Oleh sebab itu, salah satu metode yang tepat untuk digunakan pada saat proses pembelajaran anak di PAUD adalah metode bermain.

Papalia, dkk (dalam Hildayani, 2005:4.1) mendefinisikan bahwa bermain adalah *the bussiness of early childhood*, yang artinya bermain merupakan pekerjaan/urusan anak-anak. Anak usia dini belum mampu belajar secara formal, mereka belum mampu untuk duduk diam dan mempertahankan perhatiannya pada suatu hal dalam waktu yang lama, oleh karena itu belajar pada anak harus dilakukan melalui suatu metode yang dapat menumbuhkan minat anak untuk tetap aktif namun mampu memahami makna pelajaran yang disampaikan meskipun di kemas dengan cara bermain.

Menurut Moeslichatoen (2004:33) menyebutkan bahwa:

Metode bermain merupakan suatu metode atau cara melaksanakan pengajaran di taman kanak-kanak yang dilakukan dengan cara bermain. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Dari segi sosial, bermain memiliki peran dalam pengembangan kemampuan membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, serta dapat memahami tingkah lakunya sendiri.

Mengingat begitu pentingnya bermain bagi anak, maka metode bermain ini perlu untuk diterapkan ke dalam proses pembelajaran anak. Bermain

merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat di mana ia tinggal.

2.4.1 Karakteristik Bermain

Dalam menerapkan metode bermain tidak serta merta diterapkan begitu saja, akan tetapi harus memperhatikan karakteristik yang sesuai dengan perkembangan anak saat itu sehingga kegiatan bermain yang dilakukan pun akan menjadi lebih bermakna. Menurut Jeffree et al (dalam Nuraini dan Sujiono, 2010:37) ada enam karakteristik bermain yang perlu dipahami, antara lain:

1. Bermain datang dari dalam diri anak, artinya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.
2. Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk di nikmati, anak memiliki cara bermainnya sendiri. Oleh karena itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.
3. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, oleh karenanya bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
4. Bermain fokus pada proses daripada hasil, artinya dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.
5. Bermain didominasi oleh pemain di mana pemainnya adalah anak itu sendiri bukan didominasi oleh orang dewasa.
6. Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain maka ia tidak akan memperoleh pengalaman baru karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Sejalan dengan pendapat di atas, Dworetzky (dalam Latif, dkk, 2013:110) menyebutkan terdapat lima karakteristik dalam bermain, yaitu:

1. Motivasi intrinsik. Motivasi bermain muncul dari dalam diri anak itu sendiri, bukan karena ada tuntutan atau paksaan dari luar dirinya.
2. Pengaruh positif. Kegiatan bermain merupakan tingkah laku yang menyenangkan atau menggembirakan.
3. Bukan dikerjakan sambil berlalu. Kegiatan main merupakan kegiatan utama anak dan lebih bersifat pura-pura
4. Cara atau tujuan. Cara bermain lebih diutamakan daripada tujuan bermain.
5. Kelenturan. Kelenturan ditunjukkan baik dalam bentuk maupun dalam hubungan serta berlaku dalam setiap situasi.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Isjoni (2011:87) bahwa terdapat beberapa karakteristik bermain anak usia dini, antara lain:

1. Kegiatan bermain dilaksanakan tidak serius.
2. Kegiatan bermain bersifat fleksibel.
3. Kegiatan bermain mengupayakan anak untuk berlatih, mengeksplorasi, dan merekayasa.
4. Kegiatan bermain dilakukan untuk mentransformasi secara imajinasi hal-hal yang sama dengan dunia orang dewasa.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain anak memiliki berbagai karakteristik, dan karakteristik-karakteristik tersebut perlu untuk dipahami agar tidak terjadi kesalahan dalam pemberian stimulasi bermain terhadap anak.

2.4.2 Jenis-jenis Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak karena dunia anak adalah bermain. Jenis bermain untuk anak terdapat beragam, tapi yang perlu

diperhatikan adalah bermain yang mampu menstimulus perkembangan moral, fisik, bahasa, dan sosial emosial anak.

Menurut Piaget (dalam Papalia, et al, 2009:398) menyebutkan bahwa terdapat tiga jenis bermain anak yaitu:

1. Bermain fungsional (*functional play*) yaitu permainan yang melibatkan pergerakan otot yang berulang-ulang.
2. Bermain konstruktif (*constructive play*) yaitu permainan yang melibatkan penggunaan benda atau material untuk membuat sesuatu.
3. Bermain pura-pura (*pretend play*) yaitu permainan yang melibatkan orang-orang atau situasi khayalan. Bermain ini juga sering disebut dengan bermain khayalan, drama, atau imajinatif.

Sejalan dengan pendapat di atas, Latif (2013:202-219) memberikan penjelasan mengenai tiga jenis main anak usia dini, antara lain:

1. main sensorimotor atau main fungsional. Kegiatan ini dilakukan di mana anak belajar melalui pancaindra dan hubungan fisik dengan lingkungan mereka.
2. Main peran. Anak bermain dengan benda-benda untuk membantu menghadirkan konsep yang dimilikinya.
3. Main pembangunan. Main untuk mempresentasikan ide anak melalui media

Tabel 1. Jenis-jenis bermain

Jenis Main	Deskripsi Perilaku Bermain
Bermain Fungsional	Aktivitas-aktivitas fisik seperti memantulkan bola, bermain kasar, dan berguling.
Bermain Konstruktif	Membangun dan membuat sesuatu, menggambar, mewarnai.
Bermain Siodrama	Bermain peran “pura-pura menjadi”

Sumber : Penney Upton (2012:140)

Sebagai seorang guru perlu mengetahui dan memahami jenis-jenis bermain pada anak agar ketika guru mengajak anak untuk bermain di sekolah bukan hanya sekedar bermain-main biasa tanpa makna, melainkan memiliki tujuan dan manfaat yang jelas. Salah satu jenis main yang dapat membantu meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah yaitu dengan bermain peran atau sosiodrama. Kendati demikian, tetap tidak mengabaikan kedua jenis main lainnya yaitu bermain fungsional dan bermain konstruktif, karena pada prinsipnya ketiga jenis main tersebut harus dihadirkan disetiapkan pembelajaran anak.

2.5 Metode Bermain Peran

2.5.1 Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu jenis main yang dapat meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak. Melalui bermain peran anak akan belajar memecahkan masalah, berhubungan dengan temannya dan menjalin kerjasama. Menurut Upton, (2012:141) menyebutkan bahwa bermain peran merupakan bentuk permainan yang anak-anak berbagi sebuah dunia fantasi dengan orang lain.

Moeslichatoen, (2004:38) menjelaskan bahwa:

Bermain peran adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukakan.

Sementara Haenilah, (2015:125) mengemukakan bahwa:

Bermain peran adalah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan

nilai, dengan tujuan untuk menghayati beragam perasaan, sudut pandangan dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran merupakan suatu kegiatan bermain yang mensyaratkan anak untuk terlibat aktif berperan menjadi tokoh-tokoh tertentu. Peran yang dimainkan anak merupakan kegiatan yang sering mereka jumpai dalam kehidupan sehari-hari seperti, menjadi dokter, petani, pedagang, dan sebetulnya aktivitas lainnya yang dapat menciptakan situasi khayalan yang dapat memberikan kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek tertentu dan melakukan kegiatan yang sesuai dengan karakter objek tersebut.

2.5.2 Jenis-jenis Bermain Peran

Bermain peran merupakan suatu bentuk kegiatan yang menuntut anak untuk berperan menjadi tokoh-tokoh tertentu. Melalui kegiatan ini anak akan belajar melakukan interaksi dengan temannya, belajar menghayati peran yang dimainkan, serta belajar memecahkan masalah sederhana yang terjadi saat anak sedang bermain. Bermain peran dibagi menjadi dua, yaitu bermain peran mikro dan makro. Hal ini didukung dengan pendapat Erikson (dalam Latif, 2013:207) yang menyebutkan bahwa:

Bermain peran terbagi menjadi dua, yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. (1) Bermain peran mikro yaitu anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil. (2) Bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.

Senada dengan pendapat di atas, Vygotsky (dalam Mutiah, 2012:115) menjelaskan bahwa:

Bermain peran dibagi menjadi dua jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro yakni anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu, sedangkan bermain peran mikro di mana anak menggerak-gerakkan benda berukuran kecil untuk menyusun adegan, saat anak bermain peran mikro anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Papalia, Olds, et al (2009:398) menyebutkan bahwa anak seringkali bermain peran dengan menggunakan boneka-boneka atau properti lainnya (mikro), akan tetapi anak juga terkadang bermain menjadi dokter yang sedang memeriksa pasiennya (makro).

Pada prinsipnya kedua jenis bermain peran tersebut memiliki fungsi yang sama, hanya saja pada saat pelaksanaannya yang berbeda. Saat bermain peran makro anak sendiri yang menjadi pemerannya sedangkan pada saat bermain peran mikro anak berperan menjadi dalang untuk memerankan tokoh-tokoh berukuran kecil, akan tetapi dalam hal ini peneliti hanya ingin membahas tentang kegiatan bermain peran makro.

2.5.3 Manfaat Bermain Peran

Anak memerlukan waktu yang cukup untuk dapat memenuhi kebutuhan bermainnya, karena dengan bermain berarti memberikan kesempatan kepada anak mengembangkan aspek-aspek perkembangan yang dimilikinya. Mengingat bahwa bermain peran memiliki berbagai

manfaat bagi aspek perkembangan anak, maka pada bagian ini peneliti akan membahas tentang manfaat bermain peran.

Menurut Gowen (dalam Latif, dkk, 2013:208) menyebutkan bahwa:

Bermain peran memiliki manfaat sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi.

Sementara Haenilah (2015:125) mengatakan bahwa:

Melalui bermain peran anak diajak untuk berfikir memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Melalui bermain peran, anak mencoba mengeksplotasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya.

Pendapat lain yang dikemukakan oleh Papalia, et al (2009:400) menyebutkan bahwa:

Permainan dramatisasi/bermain peran memberikan banyak kesempatan untuk melatih keterampilan antar pribadi serta mengeksplorasi berbagai peran dan konvensi sosial, memperoleh pemahaman mengenai sudut pandang orang lain, dan membangun citra dunia sosial. Selain itu melalui permainan ini anak dapat mengembangkan pemecahan masalah bersama, perencanaan, dan berbagai keterampilan mencapai tujuan.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki berbagai manfaat dan peranan penting dalam menunjang aspek perkembangan anak. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berhubungan dengan orang lain, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah sederhana dalam kelompoknya, serta belajar bekerjasama dengan temannya.

2.5.4 Langkah-langkah bermain peran

Sebelum melakukan kegiatan bermain peran, maka terlebih dahulu perlu diketahui langkah-langkah dalam bermain agar kegiatan bermain yang dilakukan menjadi lebih terarah. Menurut Moeslichatoen (2004:63) langkah-langkah kegiatan bermain melalui urutan dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu (1) Kegiatan pra bermain (2) Kegiatan bermain (3) Kegiatan penutup.

Secara rinci langkah-langkah bermain peran menurut Nuraini (2010:82) adalah sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain.
3. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan.
5. Guru sudah menyiapkan anak-anak permainan yang akan digunakan sebelum mulai bermain.
6. Anak bermain sesuai dengan perannya.
7. Guru hanya mengawasi anak. Mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya.
8. Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak.

Hal serupa juga diungkapkan oleh Djamarah (2005:238) bahwa terdapat lima langkah dalam bermain peran yaitu: (1) penentuan topik, (2) penentuan anggota pemeran, (3) mempersiapkan peranan, (4) latihan singkat dialog, (5) pelaksanaan permainan peran.

Berdasarkan pendapat di atas, maka langkah-langkah dalam bermain perlu untuk diketahui dan dipahami oleh para pendidik agar proses bermain yang dilakukan oleh anak dapat berjalan dengan kondusif sehingga tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai sesuai dengan standar yang diharapkan.

Seperti yang telah peneliti jelaskan pada sub bab sebelumnya, bahwa metode bermain peran terdiri dari dua jenis, yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Akan tetapi, dalam penelitian ini lebih difokuskan pada metode bermain peran jenis makro. Metode ini dipilih oleh peneliti untuk diterapkan di PAUD bukan tanpa makna, melainkan memiliki tujuan yang jelas, khususnya dalam peningkatan perilaku prososial anak yang rendah. Melalui penggunaan metode bermain peran makro anak akan belajar menghayati perannya, belajar berperan menjadi orang lain, belajar bekerjasama, tolong menolong, berbagi, bersikap toleransi terhadap sesama, hingga belajar memecahkan masalah dalam kehidupannya.

Menurut Haenilah (2015:27) menyebutkan bahwa setidaknya terdapat dua alasan penting menggunakan bermain peran makro, antara lain:

1. Untuk memulai pelajaran pendidikan sosial, karena bermain peran dapat menstimulasi banyak permasalahan sosial yang dapat menjadi topik untuk didiskusikan dan dianalisis.
2. Pembelajaran bagi anak dalam menghadapi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, karena masalah untuk bermain peran bisa diangkat dari kehidupan anak sehari-hari kemudian diteliti secara bersama-sama di kelas dan dianalisis secara sama-sama sekaligus mempersiapkan dan meningkatkan kualitas hidup mereka di masyarakat yang sesungguhnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, menurut Singer (dalam Papalia, et al, 2009:401) menyebutkan bahwa anak yang sering melakukan permainan imajinatif cenderung lebih mudah bekerjasama dengan anak lain dibandingkan dengan anak yang lebih suka bermain sendiri. Sementara menurut Gowen (dalam Latif, 2013:207) bahwa melalui bermain peran makro anak belajar bermain dan bekerja, di mana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman di dunia nyata.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran makro ini penting untuk diterapkan dalam pembelajaran anak, karena dengan bermain peran makro anak akan belajar bersikap sosial, bekerjasama, memecahkan masalah sederhana, serta belajar mempersiapkan diri untuk memasuki dunia nyata. Oleh sebab itu peneliti memilih menggunakan metode peran makro untuk meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah.

2.6 Bermain Peran Makro

2.6.1 Pengertian Bermain Peran Makro

Bermain peran makro merupakan salah satu cara untuk menstimulus perkembangan anak, khususnya dalam bidang perilaku prososial. Melalui bermain peran makro anak akan belajar tentang cara berinteraksi komunikasi dengan teman-temannya. Bermain ini disebut juga dengan bermain pura-pura imajinasi, atau bermain drama. Bermain peran makro merupakan salah satu bagian dari bermain peran, karena pada hakikatnya bermain peran terbagi dari dua jenis, yaitu bermain

peran mikro dan makro, akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan difokuskan pada bermain peran makro.

Menurut Latif (2013:130) mengemukakan bahwa:

Bermain peran makro merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya, kemampuan berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan *knowledge* pada anak.

Sementara, Erikson (dalam Latif, 2013:207) berpendapat bahwa bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Lebih lanjut, Mutiah (2012:115) berpendapat bahwa bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama dua orang atau lebih khususnya untuk usia taman kanak-kanak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh tertentu dan anak berperan langsung sebagai pemainnya.

2.6.2 Macam-macam Permainan Peran Makro

Bermain peran makro Menurut Latif (2013:207) berarti bahwa anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. Belakangan ini, banyak sekali macam permainan peran makro yang

kerapkali dimainkan oleh anak, seperti main masak-masakan, pasar-pasaran, dokter-dokteran, berkebun, pak polisi, kereta-keretaan, dan sejumlah jenis main lainnya.

Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba menerapkan empat macam permainan peran makro yaitu bermain dokter-dokteran, pasar-pasaran, berkebun, dan kereta-keretaan. Keempat permainan tersebut dipilih dikarenakan permainan tersebut akan melatih anak untuk berupaya melakukan interaksi dengan temannya yang pada akhirnya akan menunjang perkembangan perilaku prososial anak.

2.6.3 Manfaat Bermain Peran Makro

Tanpa disadari belakangan ini kegiatan bermain peran makro seringkali dilakukan oleh anak. Seperti halnya anak perempuan yang biasanya bermain masak-masakan, kemudian anak laki-laki bermain perang-perangan. Hal tersebut pada dasarnya bukan hanya untuk memenuhi kebutuhan bermain anak semata, melainkan memiliki berbagai manfaat terhadap aspek perkembangan anak. Oleh karena itu, perlu diketahui secara mendalam apa saja yang menjadi manfaat dari kegiatan bermain peran makro bagi anak.

Menurut Latif, dkk (2013:130) kegiatan bermain peran makro memiliki tiga manfaat, antara lain:

1. Mendukung kemampuan anak untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
2. Mendukung kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.
3. Mendukung kemampuan membedakan imajinasi dan realitas.

Sementara Tedjasaputra (2003:58) berpendapat tentang manfaat bermain peran makro sebagai berikut:

Bermain peran makro membantu penyesuaian diri anak, dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima oleh orang lain, baik dalam berperan sebagai ibu, ayah, guru, murid dan seterusnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, Upton (2012:141) memberi kesimpulan bahwa:

Bermain peran makro membantu anak mengembangkan rasa tentang siapa diri mereka ketika mereka melatih peran-peran sosial yang berbeda dan belajar tentang bagaimana orang lain memandang peran-peran tersebut.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran makro memiliki berbagai manfaat dalam pengembangan berbagai aspek yang dimiliki anak. Khususnya yang berkenaan dengan perilaku prososial. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berhubungan dengan orang lain, belajar berkomunikasi, belajar bekerjasama dengan temannya, serta saling tolong menolong.

2.6.4 Langkah-langkah Bermain Peran Makro

Sebelum melakukan kegiatan bermain, maka terlebih dahulu harus diketahui langkah-langkah yang harus dilakukan agar kegiatan bermain yang dilakukan menjadi lebih terarah. Berikut merupakan langkah-langkah sebelum bermain peran makro:

1. Guru menata lingkungan yang akan digunakan untuk bermain.
2. Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain.

3. Guru mengumpulkan anak-anak kemudian untuk diberi penjelasan mengenai aturan main.
4. Guru menawarkan kepada anak untuk memilih peran yang akan mereka mainkan.
5. Anak bermain sesuai dengan perannya.
6. Guru mengawasi kegiatan bermain anak.

2.7 Penelitian Relevan

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Triardhila (2013) dengan judul “Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku prososial anak TK A Lab. UM Kota Blitar”, menjelaskan bahwa berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, banyak perilaku prososial yang kurang bagi anak, seperti anak yang kurang peduli dengan temannya, anak suka di pukul teman sekolahnya, dan anak yang suka merebut barang yang di pegang temannya. Namun fakta tersebut bukan merupakan hal yang aneh karena anak mengenal konsep kepemilikan, meskipun mempunyai mainan yang mirip atau bahkan sama, tapi mereka selalu ingin memiliki apa yang sedang di nikmati oleh orang lain. Penelitian ini dilakukan di TK Lab UM kota Blitar. Penelitian ini merupakan penelitian experimental yang bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku prososial anak. Rancangan penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa TK. Hasil uji *Wilcoxon* sebesar $p(0.014) < (0.05)$ menunjukkan ada perubahan

perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan metode bermain peran.

2. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum (2014) dengan judul “Meningkatkan perilaku prososial rendah melalui layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama pada siswa kelas VII SMP Negeri 21 Semarang tahun ajaran 2013/2014”. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di kelas VII SMP Negeri 21 Semarang yang menunjukkan tingkat perilaku prososial rendah, dengan indikator kurang dapat menolong orang lain, tidak mau berbagi dan menyumbang dengan orang lain, kurang mampu bekerjasama, kurang mampu menunjukkan rasa empatinya, dan memiliki kejujuran yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya dan keberhasilan dalam meningkatkan perilaku prososial siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa, salah satunya adalah melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. Layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama dipilih dengan harapan siswa dapat memahami dan menguasai konten yang diberikan yaitu perilaku prososial. Penelitian yang dilakukan ini termasuk jenis penelitian Eksperimen. Design yang digunakan adalah *design pre test* dan *post test design*. Populasi penelitian ini adalah 40 siswa kelas VII SMP Negeri 21 Semarang yang memiliki perilaku prososial rendah. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling* atau sampel

bertujuan, sampel yang diambil adalah 17 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala psikologis. Alat yang digunakan adalah skala perilaku prososial yang telah diujikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa mengalami peningkatan, peningkatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut : (1) Perilaku prososial siswa sebelum memperoleh layanan berada pada kriteria rendah (2) Perilaku prososial siswa setelah memperoleh layanan berada pada kriteria tinggi, (3) Hasil uji *wilcoxon* menunjukkan $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yang memiliki arti H_0 penelitian ditolak dan H_a diterima. Simpulan perilaku prososial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. Guru pembimbing dapat memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama sebagai salah satu upaya meningkatkan perilaku prososial siswa, serta dapat memberikan layanan terkait konten kejujuran berdasarkan pada hasil temuan penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian Triardhila (2013) dilakukan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku prososial anak TK A Lab. UM Kota Blitar. Hal tersebut dilakukan karena melihat fakta bahwa masih ada anak yang memiliki perilaku prososial yang rendah sehingga peneliti mencoba menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan perilaku prososial anak. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, rancangan penelitian menggunakan uji *One Group Pretest-Posttest design*, dan hasil penelitian di uji dengan uji

wilcoxon. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan penggunaan metode bermain peran.

Sementara penelitian Kusumaningrum (2014) dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan perilaku prososial rendah melalui layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama pada siswa kelas VII SMP Negeri 21 Semarang tahun ajaran 2013/2014. Hal tersebut dilakukan karena mengingat masih ada anak yang memiliki perilaku prososial yang rendah sehingga peneliti berusaha menerapkan layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama dengan harapan dapat meningkatkan perilaku prososial anak yang masih rendah tersebut. Penelitian ini juga merupakan jenis penelitian eksperimen, rancangan penelitian menggunakan *One Group Pretest-Posttest*, dan hasil penelitian di uji dengan uji *wilcoxon*. Hasil uji menunjukkan bahwa terdapat perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan penggunaan layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama.

Pada dasarnya kedua penelitian relevan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yakni sama-sama memberikan suatu perlakuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap perilaku prososial anak. Namun yang membedakannya terletak pada jenis perlakuan yang diberikan dimana penelitian pertama menggunakan metode bermain peran dan penelitian kedua menggunakan layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama, sedangkan penelitian ini lebih spesifik kepada penggunaan

metode bermain peran makro. Selain itu yang membedakan antara penelitian relevan dengan penelitian ini ialah terletak pada tempat, waktu, dan sampel penelitian, selain itu juga penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif kausal, desain penelitian menggunakan paradigma sederhana, dan analisis data menggunakan regresi linier sederhana.

2.8 Kerangka Pikir Penelitian

Menurut Papalia, et al (2009:413) bahwa perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah segala perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain. Adapun pengertian perilaku prososial menurut Beaty (2013:169) adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lainnya.

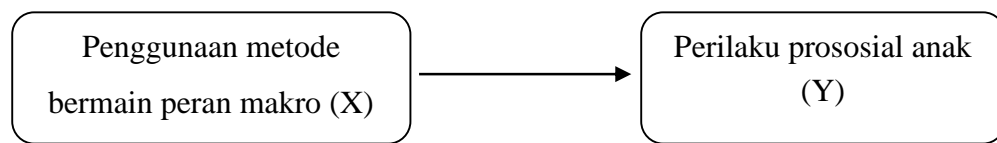
Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar suka rela yang diwujudkan dalam bentuk berbagi, toleransi, dan bekerjasama.

Perilaku prososial penting untuk dikembangkan karena mengingat bahwa anak bukan merupakan manusia yang individualis melainkan makhluk sosial yang senantiasa berhubungan dengan orang lain. Anak tidak bisa hidup sendiri jika tanpa ada orang lain yang merawat, membesarkan, memberi kasih sayang, dan melakukan interaksi dengannya. Oleh sebab itu perlu adanya suatu upaya yang dilakukan untuk melatih dan mengembangkan perilaku prososial anak guna menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya hidup bermasyarakat.

Menurut Desmita (2009:253) ada tiga agen sosialisasi yang dapat membantu anak dalam mengembangkan perilaku prososialnya, yaitu keluarga, guru, dan teman sebaya. Namun dalam penelitian ini lebih menekankan pada peranan guru. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru untuk menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak yakni dengan cara menggunakan metode bermain peran makro pada saat proses pembelajaran anak. Menurut Erikson (dalam Latif, 2013:207) mengemukakan bahwa bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.

Metode bermain peran makro dianggap penting dalam mengembangkan perilaku prososial anak karena dengan bermain peran makro anak akan belajar bersosialisasi dengan temannya, belajar untuk berbagi mainan atau makanan, serta belajar bekerjasama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran makro. Penggunaan metode bermain peran makro diharapkan dapat meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah. Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (penggunaan metode bermain peran makro/X) akan mempengaruhi variabel terikat (perilaku prososial anak usia 5-6 tahun/Y). Penggunaan metode bermain peran makro diharapkan dapat meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah. Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

2.9 Hipotesis

Berpedoman pada teori-teori sebelumnya serta kerangka pikir yang telah diuraikan, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. H_0 (Hipotesis nol), tidak ada pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.
2. H_a (Hipotesis kerja), ada pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK KESUMA Segalamider Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

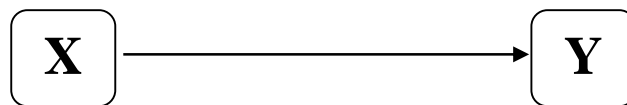
Penelitian ini merupakan jenis penelitian asosiatif. Jenis penelitian asosiatif terbagi menjadi tiga yaitu asosiatif simetris, asosiatif kausal, dan asosiatif interaktif/resiprokal/timbal balik, dan penelitian ini menggunakan jenis penelitian asosiatif kausal. Menurut Sugiyono (2014:59) Asosiatif kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi terdapat sebuah variabel independen (yang mempengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi).

3.2 Paradigma Penelitian

Sebuah penelitian yang baik tentunya yang memiliki paradigma yang sesuai dengan jenis penelitian yang telah ditentukan. Menurut Sugiyono (2014:65) paradigma penelitian merupakan pola hubungan antara variabel yang akan diteliti. Lebih lanjut Sugiyono (2014:66) menjelaskan bahwa:

Paradigma penelitian diartikan sebagai pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti yang sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, serta teknik analisis statistik yang digunakan.

Penelitian ini menggunakan paradigma sederhana, yakni terdiri atas satu variabel independen dan satu variabel dependen. Paradigma ini mencerminkan bahwa terdapat suatu kelompok diberi perlakuan berupa penggunaan metode bermain peran makro (X), kemudian selanjutnya dilihat hasilnya, yakni perilaku prososial anak (Y). Paradigma penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2. Paradigma Sederhana

Keterangan:

X = Penggunaan metode bermain peran makro

Y = Perilaku prososial anak usia 5-6 tahun

3.3 Tempat dan Subjek Penelitian

Penelitian ini bertempat di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karang Barat, yang beralamat di Jl. Pagar Alam, No.129, Kec. Tanjung Karang Barat. Adapun subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas B1 semester genap tahun ajaran 2015/2016.

3.4 Populasi dan Teknik Sampling

3.4.1 Populasi Penelitian

Seluruh siswa pada kelompok B1 dengan rentang usia 5-6 tahun yang terdiri dari 26 siswa (8 perempuan dan 18 laki-laki) di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karat Barat.

3.4.2 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan pada penelitian ini adalah sampling jenuh (sensus) yang penentuan sampelnya bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Menurut Sugiyono, (2014:124-125) bahwa:

Sampling Jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, kurang dari 30 orang, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain dari sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.

Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu dengan sampel jenuh yang meliputi seluruh siswa kelas B1 usia 5-6 tahun yang berjumlah 26 siswa (8 perempuan dan 18 laki-laki) TK Kesuma Segalamider, Tanjung Karang Barat.

3.5 Variabel Penelitian dan Definisi Variabel Penelitian

3.5.1 Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel bebas (independen) dan variabel terikat (dependen).

- a. Variabel bebas menurut Sugiyono (2014:61) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahan atau timbulnya variabel terikat (dependen). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan metode bermain peran makro yang dilambangkan dengan (X).
- b. Variabel terikat menurut Sugiyono (2014:61) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas (independen). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah

perilaku prososial anak usia 5-6 tahun yang dilambangkan dengan (Y).

3.5.2 Definisi Variabel Penelitian

a. Metode Bermain Peran Makro (X)

Definisi Konseptual: bermain peran makro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh tertentu dan anak berperan langsung sebagai pemainnya.

Definisi Operasional: Penggunaan metode bermain peran makro dapat mengembangkan perilaku prososial anak berupa: kemampuan berbagi, kemampuan bekerjasama, dan kemampuan bersikap toleransi. Adapun Indikator yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Menentukan tokoh yang akan diperankan
 - Menjadi penelepon dan penerima telepon
 - Menjadi dokter, perawat pasien
 - Menjadi pak tani
 - Menjadi koki
2. Mentaati aturan dalam bermain peran
 - Aturan bermain telepon-teleponan
 - Aturan bermain dokter-dokteran
 - Aturan kegiatan berkebun
 - Aturan membuat kue

3. Menunjukkan ekspresi sesuai peran yang dimainkan

- Ekspresi saat ditelepon dan menerima telepon
- Ekspresi saat menjadi dokter, perawat, dan pasien
- Ekspresi saat menjadi petani
- Ekspresi saat menjadi koki

b. Perilaku Prososial (Y)

Definisi Konseptual: Perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar suka rela yang diwujudkan dalam bentuk berbagi, bekerjasama, dan toleransi.

Definisi Operasional: Perilaku prososial bagi anak usia dini meliputi, berbagi, bekerjasama, dan toleransi. Indikator yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Berbagi dengan teman

- Berbagi alat telepon-teleponan
- Berbagi alat dokter-dokteran
- Berbagi alat berkebun
- Berbagi adonan kue

2. Meminjamkan barang miliknya kepada teman

- Bergantian menggunakan telepon-teleponan
- Bergantian menggunakan alat dokter
- Bergantian memakai alat berkebun
- Bergantian menuangkan pasta

3. Berkumpul dengan teman

- Membentuk kelompok telepon-teleponan

- Membentuk kelompok dokter, perawat, pasien
 - Membentuk kelompok untuk berkebun
 - Membuat kelompok untuk membuat kue
4. Melaksanakan tugas yang bersifat kelompok
- Bercakap-cakap menggunakan telepon
 - Menjadi dokter, perawat, pasien
 - Menjadi petani
 - Menjadi koki
5. Membantu teman yang kesulitan
- Membantu teman yang kesulitan menggunakan telepon
 - Membantu teman yang sakit
 - Membantu teman yang kesulitan menanam tanaman
 - Membantu teman yang kesulitan membuat adonan kue
6. Mengantri menunggu giliran
- Mengantri saat hendak menggunakan telepon
 - Mengantri saat hendak berobat
 - Mengantri saat menuju tempat berkebun
 - Mengantri saat menunggu dibagikan adonan kue

3.6 Uji Instrumen

3.6.1 Instrumentasi

Menurut Sugiyono (2014:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam dan sosial yang diamati. Pengujian instrumen dapat menggunakan skala pengukuran.

Skala pengukuran terdiri dari empat macam yaitu skala *likert*, skala *guttman*, *semantic defferensial*, dan *rating scale*. Pengembangan instrumen dalam penelitian ini menggunakan *rating scale*. Menurut Sugiyono (2014:141) pengukuran menggunakan *rating scale* tidak hanya terbatas untuk pengukuran sikap saja tetapi untuk mengukur persepsi responden terhadap fenomena lainnya, seperti skala untuk mengukur status sosial ekonomi, kelembagaan, pengetahuan, kemampuan, proses kegiatan dan lain-lain. Hal yang terpenting bagi penyusunan instrumen dengan *rating scale* adalah harus mampu mengartikan setiap angka yang diberikan pada alternatif jawaban pada setiap item instrumen.

Tabel 2. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Perkembangan
Perilaku Prososial Anak

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Siswa	Kriteria			Jmlh	
A. Berbagi dengan orang lain	1. Berbagi dengan teman	Berbagi alat	– Membagikan alat telepon-teleponan	Mengambil alat	Mnghitung alat	Mmberikan kepada teman	3	
		Berbagi alat	– Membagikan alat dokter-dokteran	Mengambil alat	Mnghitung alat	Mmberikan alat kepada teman	3	
		Berbagi tanaman	– Membagikan tanaman yang akan ditanam	Mengambil tanaman	Mnghitung tanaman	Mmberikan tanaman kepada teman	3	
		Berbagi adonan kue	– Membagikan adonan yang akan dibuat kue	Mengambil adonan	Mnghitung jmlah warna adonan kue	Mmberikan adonan kepada teman	3	
	2. Meminjamkan barang miliknya kepada teman	Saling meminjamkan		– Bergantian menggunakan telepon-teleponan	Menggunakan alat	Mlepaskan alat	Meminjamkan kepada teman	3
				– Bergantian menggunakan alat dokter	Menggunakan alat	Mlepaskan alat	Meminjamkan kepada teman	3
				– Bergantian memakai alat berkebun	Memakai alat	Membersihkan alat	Meminjamkan kepada teman	3
				– Bergantian menuangkan pasta makanan	Menuangkan pasta	Menutup kembali pasta yang telah dipakai	Meminjamkan kepada teman	3
	B. Bersikap kooperatif dengan teman	1. Berkumpul dengan teman	Membuat kelompok	– Membentuk kelompok telepon-teleponan	Menentukan anggota kelompok	Berkumpul bersama anggota kelompok	Berkomunikasi menggunakan telepon	3
				– Membentuk kelompok dokter, perawat, pasien	Menentukan anggota kelompok	Berkumpul bersama anggota kelompok	Berdiskusi bersama anggota kelompok	3
– Membentuk kelompok untuk berkebun				Menentukan anggota kelompok	Berkumpul bersama anggota kelompok	Berdiskusi bersama anggota kelompok	3	
– Membentuk kelompok untuk				Menentukan anggota kelompok	Berkumpul bersama anggota	Berdiskusi bersama anggota	3	

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Siswa	Kriteria			Jmlh
			membuat kue		kelompok	kelompok	
	2. Melaksanakan tugas yang bersifat kelompok	Bermain telepon-teleponan	– Berkomunikasi melalui telepon	Mengambil telepon-teleponan	Menggunakan telepon-teleponan	Bercakap-cakap menggunakan telepon	3
		Bermain dokter-dokteran	– Menjadi dokter, perawat, dan pasien	Memakai kostum sesuai peran	Menempati posisi sesuai peran	Berperan menjadi dokter, perawat, dan pasien	3
		berkebun	– Menjadi petani	Mengambil alat untuk berkebun	Menuju lokasi berkebun	Menanam bawang	3
		Membuat kue	– Menjadi koki	Mengambil adonan kue	Menuju lokasi membuat kue	Membuat kue sesuai kreativitas masing-masing	3
C. Menunjukkan sikap toleran	1. Membantu teman yang kesulitan	Saling membantu	– Membantu teman yg kesulitan menggunakan tlpn-tlponan	Bertanya tentang kesulitan yang dialami teman	Menawarkan bantuan	Membantu teman	3
			– Membantu teman yang sakit	Menawarkan teman untuk ke dokter	Mengantar teman ke dokter	Mengobati teman yang sakit	3
			– Membantu teman yang kesulitan menanam tanaman	Bertanya tentang kesulitan yang dialami teman	Menawarkan bantuan	Membantu teman	3
			– Membantu teman yang kesulitan membentuk adonan kue	Bertanya tentang kesulitan yang dialami teman	Menawarkan bantuan	Membantu teman	3
	2. Mengantre menunggu giliran	Mengantre	– Mengantre saat hendak berobat ke dokter	Berbaris	Mengantre tetapi kadang berebut	Mengantre hingga gilirannya tiba	3
			– Mengantre saat hendak menggunakan tlpn-tlponan	Berbaris	Mengantre tetapi kadang berebut	Mengantre hingga gilirannya tiba	3
			– Mengantre saat menuju tempat berkebun	Berbaris	Mengantre tetapi kadang berebut	Mengantre hingga gilirannya tiba	3

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Siswa	Kriteria			Jmlh
			– Mengantri saat menunggu dibagikan adonan kue	Duduk dengan rapi	Mengantri tetapi kadang berebut	Mengantri hingga gilirannya tiba	3

Keterangan :

- Apabila anak hanya melaksanakan satu aktivitas pada kolom kriteria maka beri nilai 1
- Apabila anak melaksanakan dua aktivitas pada kolom kriteria maka diberi nilai 2
- Apabila anak melaksanakan tiga aktivitas pada kolom kriteria maka diberi nilai 3

Tabel 3. Kisi-kisi Penilaian

Lingkup Perkembangan	TPP	Indikator	Aspek yg dinilai (Proses)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen
Sosial Emosional (Perilaku Prososial)	A. Berbagi dengan orang lain	1. Berbagi dengan teman	- Membagikan alat telepon-teleponan	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Membagikan alat dokter-dokteran	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Membagikan tanaman yang akan ditanam	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Membagikan adonan yang akan dibuat kue	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
		2. Meminjamkan barang miliknya kepada teman	- Bergantian menggunakan telepon-teleponan	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Bergantian menggunakan alat dokter	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Bergantian memakai alat berkebun	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Bergantian menuangkan pasta makanan	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
	B. Bersikap kooperatif dengan teman	1. Berkumpul dengan teman	- Membentuk kelompok telepon-teleponan	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Membentuk kelompok dokter, perawat, pasien	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Membentuk kelompok berkebun	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			- Membentuk kelompok untuk membuat kue	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik

Lingkup Perkembangan	TPP	Indikator	Aspek yg dinilai (Proses)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen
		2. Mlaksanagn tugas yang bersifat kelompok	– Berkomunikasi melalui telepon	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Menjadi dokter, perawat, dan pasien	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Menjadi petani	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Menjadi koki	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
	C. Menunjukkan sikap toleran	1. Membantu teman yang kesulitan	– Mmbantu teman yg kesulitan menggunakan tlpn-tlponan	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Membantu teman yang sakit	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Membantu teman yang kesulitan menanam tanaman	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Membantu teman yang kesulitan membentuk adonan kue	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
		2. Mengantri menunggu giliran	– Mengantri saat hendak berobat ke dokter	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Mengantri saat hendak menggunakan tlpn-tlponan	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Mengatri saat menuju tempat berkebun	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			– Mengantri saat menunggu dibagikan adonan kue	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik

Tabel 4. Blueprint Rubrik Pengamatan Proses Penggunaan Metode

Bermain Peran Makro

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Siswa	Kriteria			Jmlh
A. Tahu akan haknya	Menentukan tokoh yang akan diperankan	Menentukan peran dalam bermain telpon-telponan	Memilih peran sbg penelpon dan yang ditelepon	Mendengarkan penjelasan guru ttg peran yg akan dimainkan	Memilih peran yang akan dimainkan	Berkumpul dgn teman yang memiliki peran yg sama	3
		Menentukan peran dalam bermain dokter-dokteran	Memilih peran sbg dokter, perawat, & pasien	Mendengarkan penjelasan guru ttg peran yg akan dimainkan	Memilih peran yang akan dimainkan	Berkumpul dgn teman yang memiliki peran yg sama	3
		Menentukan peran dalam berkebun	Memilih peran menjadi pak tani	Mendengarkan penjelasan guru ttg peran yg akan dimainkan	Memilih peran yang akan dimainkan	Berkumpul dgn teman yang memiliki peran yg sama	3
		Menentukan peran dalam membuat kue	Memilih peran menjadi koki	Mendengarkan penjelasan guru ttg peran yg akan dimainkan	Memilih peran yang akan dimainkan	Berkumpul dgn teman yang memiliki peran yg sama	3
B. Mntaati aturan kelas (kegiatan)	Mentaati aturan dalam bermain peran	Penjelasan tentang aturan bermain telepon-teleponan	Mentaati aturan bermain telepon-teleponan	Mendengarkan penjelasan guru ttg aturan bermain	Menyetujui aturan	Mentaati aturan hingga selesai	3
		Penjelasan tentang aturan bermain dokter-dokteran	Mentaati aturan bermain dokter-dokteran	Mendengarkan penjelasan guru ttg aturan bermain	Menyetujui aturan	Mentaati aturan hingga selesai	3
		Penjelasan tentang aturan berkebun	Mentaati aturan berkebun	Mendengarkan penjelasan guru ttg aturan bermain	Menyetujui aturan	Mentaati aturan hingga selesai	3
		Penjelasan tentang aturan membuat kue	Mentaati aturan dalam membuat kue	Mendengarkan penjelasan guru ttg aturan bermain	Menyetujui aturan	Mentaati aturan hingga selesai	3

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Siswa	Kriteria			Jmlh
C. Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yg ada	Menunjukkan ekspresi sesuai peran yg dimainkan	Bermain telepon-teleponan	Berperan sebagai penelepon & penerima telepon	Menggunakan atribut sesuai peran	Menempati posisi sesuai peran	Bercakap-cakap dengan teman	3
		Bermain dokter-dokteran	Berperan sebagai dokter, perawat, dan pasien	Menggunakan atribut sesuai peran	Menempati posisi sesuai peran	Bercakap-cakap dengan teman	3
		Kegiatan berkebun	Berperan sebagai petani	Menggunakan atribut sesuai peran	Menempati posisi sesuai peran	Bercakap-cakap dengan teman	3
		Membuat	Berperan sebagai koki	Menggunakan atribut koki	Menempati posisi sesuai peran	Bercakap-cakap dengan teman	3

Keterangan :

- Apabila anak hanya melaksanakan satu aktivitas pada kolom kriteria maka beri nilai 1
- Apabila anak melaksanakan dua aktivitas pada kolom kriteria maka diberi nilai 2
- Apabila anak melaksanakan tiga aktivitas pada kolom kriteria maka diberi nilai 3

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian

Lingkup Perkembangan	TPP	Indikator	Aspek yang dinilai (Proses)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen
Sosial Emosional (Rasa tanggungjawab untuk diri sendiri dan orang lain)	Tahu akan haknya	Menentukan tokoh yang akan diperankan	Memilih peran sbg penelpon dan yang ditelepon	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Memilih peran sbg dokter, perawat, & pasien	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Memilih peran menjadi pak tani	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Memilih peran menjadi koki	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
	Mentaati aturan kelas (kegiatan)	Mentaati aturan dalam bermain peran	Mentaati aturan bermain telepon-teleponan	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Mentaati aturan bermain dokter-dokteran	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Mentaati aturan berkebun	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Mentaati aturan dalam membuat kue	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
Sosial Emosional (Perilaku Prosocial)	Mengekspresikan emosi sesuai dengan kondisi yang ada	Menunjukkan ekspresi sesuai peran yg dimainkan	Berperan sebagai penelepon & penerima telepon	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Berperan sebagai dokter, perawat, dan pasien	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Berperan sebagai petani	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Berperan sebagai koki	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik

Setelah instrumen ini dibuat, peneliti kemudian memvalidasi instrumen tersebut kepada ahlinya. Menurut Sugiyono (2014:173) instrumen yang valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Pengujian validitas instrumen terbagi menjadi tiga bagian yaitu pengujian validitas konstruk (*construct validity*), pengujian validitas isi (*content validity*), dan pengujian validitas eksternal. Penelitian ini menggunakan validitas isi, di mana dalam pengujiannya menggunakan alat ukur berupa kisi-kisi instrumen atau lembar observasi yang diuji oleh para ahli. Ahli yang memvalidasi instrumen penelitian ini yaitu ibu Devi Nawangsasi, M.Pd dan ibu Nia Fatmawati, M.Pd.

Berdasarkan hasil uji instrumen yang telah dilakukan, kedua Ahli tersebut memberikan tanggapan bahwa instrumen yang sudah dibuat telah sesuai dengan kaidah instrumen yang sebenarnya yakni memiliki indikator yang jelas, tingkat kesesuaian antara indikator dengan aspek yang diukur sangat tepat, dan penjabaran masing-masing aspek sangat jelas, sehingga instrumen tersebut dinyatakan layak untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

3.7.1 Observasi

Observasi merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data yang dilakukan dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Menurut Sugiyono (2014:203) bahwa:

Teknik pengumpulan data dengan observasi ini dilakukan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja,

gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan observasi terstruktur.

Menurut Sugiyono (2014:205) bahwa:

Observasi terstruktur adalah observasi yang telah dirancang secara sistematis tentang apa yang akan diamati, kapan dan di mana tempatnya.

Peneliti menggunakan pedoman observasi dalam bentuk *checklist*.

Proses kegiatan anak dibuat dalam daftar penilaian yang sudah dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri yang akan dinilai sesuai dengan indikator yang diajarkan dan yang sudah berisi lajur *checklist* dalam kisi-kisi instrumen penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai landasan dalam menguji hipotesis penelitian. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis regresi linier sederhana. Peneliti menggunakan analisis regresi linier sederhana dengan alasan karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu satu variabel independen dan satu variabel dependen, selain itu karena jumlah sampel pada penelitian ini kurang dari 30 sehingga dapat menggunakan analisis regresi. Menurut Hair, dkk (2009:172) menyatakan bahwa *simple regression can be affective with a sample size of 20*. Penjelasan tersebut mengandung arti bahwa

regresi linier sederhana dapat efektif dengan ukuran sampel 20. Oleh sebab itu pada penelitian ini pengambilan sampel yang berjumlah 26 dapat menggunakan analisis regresi linier sederhana.

3.8.1 Uji Persyaratan Analisis

Menurut Gunawan (2013:69) menyebutkan bahwa dalam analisis regresi, selain mempersyaratkan uji normalitas, juga mempersyaratkan uji linearitas. Hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil berdistribusi normal dan memiliki hubungan antar variabel yang dinyatakan linear.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memperlihatkan bahwasanya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS dapat dilakukan dengan mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Buka program spss, klik variabel view di bagian pojok kiri bawah.
2. Pada bagian Name tulis saja apa yang menjadi variabel X dan Y (Metode dan Perilaku), pada *decimal* ubah semua menjadi 0.
3. Klik data view, masukkan data yang akan diuji.
4. Ubah data tersebut ke dalam *unstandardized residual* dengan cara pilih menu *analyze => regression => linear*.
5. Muncul kotak dialog dengan nama *Linear Regression* , selanjutnya masukkan variabel Y ke Dependents dan variabel X ke Independents, lalu klik Save.
6. Akan muncul lagi kotak dialog dengan nama *Linear Regression:save*, pada bagian *Residual* centang (v) *Unstandardized* kemudian klik *Continue => Ok*, maka akan muncul variabel baru dengan nama RES-1, abaikan saja output yang muncul.
7. Langkah selanjutnya pilih menu *Analyze => Non-parametric Test => 1-Sample K-S*.

8. Muncul kotak dialog dengan nama *One Sampel Kolmogorov Smirnov Test*, selanjutnya masukkan variabel *Unstandardized Residual* ke kotak *Test variable list*, pada *Test Distribution* centang (v) *normal*.
9. Langkah terakhir klik *Ok*.

b. Uji Linearitas

Uji linieritas dilakukan dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas X terhadap variabel terikat Y. Gunawan (2013:87) menjelaskan bahwa untuk uji linieritas antara variabel X dengan variabel Y dengan menggunakan SPSS dapat mengikuti langkah-langkah berikut:

1. Entry data; masukkan data ke dalam lembar kerja SPSS dengan menggunakan nama variabel X dan Y.
2. Analisis; analisis dilakukan dengan cara memilih menu berikut:
Analyze => Compare Mean => Means
3. Selanjutnya akan muncul kotak dialog Uji Linearitas, kemudian lakukan langkah berikut.
4. Pindahkan Y ke variabel *Dependent*
5. Pindahkan X ke variabel *Independent*
6. Pilih kotak *Option* dan pilih *Test of Linearity*
7. Klik *Continue* lalu klik *Ok*

3.8.2 Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yakni melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linier sederhana. Menurut Sugiyono (2015:287) bahwa regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau pun kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Sejalan dengan pendapat tersebut, Noor (2012:179) menyebutkan bahwa:

Analisis regresi sederhana digunakan untuk mengetahui pengaruh dari variabel bebas terhadap variabel terikat atau

dengan kata lain untuk mengetahui seberapa jauh perubahan variabel bebas dalam memengaruhi variabel terikat.

Demi mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak, maka dalam penelitian menggunakan analisis regresi linier sederhana. Menurut Kurniawan (2011:37) langkah-langkah analisis regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Masuk program SPSS *for windows*
2. Klik variabel *view* pada SPSS data editor untuk menginput nama variabel
3. Pada baris pertama kolom *Name* ketik res pada kolom *Type* pilih string. Pada kolom label bisa ketikkan Responden. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
4. Pada baris kedua kolom *Name* ketik metode, pada kolom *Type* pilih *numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan Penggunaan metode bermain peran makro. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
5. Pada baris ketiga kolom *Name* ketik Perilaku, pada kolom *Type* pilih *numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan Perilaku Prososial Anak. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
6. Pindahkan ke kotak data *view*, dan input data sesuai dengan variabelnya.
7. Klik *Analyze => Regression => Linear*
8. Klik variabel Metode, pindahkan ke kotak independen, dan perilaku pindahkan ke kotak dependen.
9. Klik *Ok*.

Setelah dilakukan analisis regresi menggunakan program SPSS, maka selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persamaan regresi sederhana. Adapun rumus yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$= a + bX$$

Gambar 3. Rumus persamaan regresi sederhana

Keterangan:

= Variabel dependen yang diprediksi

a = Konstanta (apabila nilai x sebesar 0, maka Y akan sebesar a atau konstanta)

b = koefisien regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X = Variabel independen

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Kesuma Segalamider Tanjung Karat Barat Tahun Ajaran 2015/2016.

5.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan hasil penelitian, maka penulis mengemukakan saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru

- a. Guru dapat membantu anak dalam mengembangkan perilaku prososialnya melalui penggunaan metode bermain peran makro.
- b. Guru sebaiknya lebih aktif, kreatif, dan inovatif sehingga anak-anak akan termotivasi dalam belajar.

2. Kepada Anak

Anak diharapkan untuk selalu aktif dalam setiap pembelajaran sehingga semua aspek perkembangan yang dimilikinya pun dapat berkembang secara optimal, khususnya dalam hal berperilaku

prososial, agar anak mampu menyadari bahwa sebagai makhluk sosial tidak bisa hidup sendiri melainkan membutuhkan bantuan dari orang lain.

3. Kepada Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai media untuk menambah wawasan serta sebagai bahan rujukan atau acuan dalam melakukan penelitian lebih lanjut terkait dengan upaya peningkatan perilaku prososial anak dengan menggunakan metode bermain peran makro.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2015. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Aunurrahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Alfabeta, cv. Bandung.
- Beaty, Janice J. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini. (Terjemahan Observing Development of The Young Children: seventh edition)*. Prenada Media Group. Jakarta.
- Budiningsih, Asri. 2014. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Depdikbud. 1989. *UU RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Beserta Penjelasannya*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Desmita. 2009. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. PT. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Dimiyati, Johni. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Djamarah, Saiful Bahri. 2005. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Fadlillah, M. 2014. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Gunawan, Muhammad Ali. 2013. *Statistik Untuk Penelitian Pendidikan*. Parama Publishing. Yogyakarta.
- Haenilah, Een Y. 2015. *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*. Media Akademi. Yogyakarta.
- Hair, dkk. 2009. *Multivariate Data Analysis*. Seventh edition. Pearson Education. New Jersey.

- Harun, Rasyid. 2009. *Asesmen Perkembangan Anak Usia Dini*. Multi Pressindo. Yogyakarta.
- Hildayani, Rini, Dkk. 2005. *Psikologi Perkembangan Anak*. Univesitas Terbuka. Jakarta.
- Isjoni. 2011. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Alfabeta. Bandung.
- Kurniawan, Albert. 2011. *Spss serba serbi analisis statistika dengan cepat dan mudah*. Jasakom. Jakarta.
- Kusumaningrum Intan. 2015. *Meningkatkan perilaku prososial rendah melalui layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama pada siswa kelas VII SMP Negeri 21 Semarang tahun ajaran 2013/1014*. ([Http://lib.unnes.ac.id/20063/1/1301409039.pdf](http://lib.unnes.ac.id/20063/1/1301409039.pdf)). Diakses pada tanggal 11 November 2015, Pukul 08.25 WIB. [Skripsi].
- Latif, Mukhtar, dkk. 2013. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. Kencana. Jakarta.
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*. Fajar Interpretama Offset. Jakarta.
- Mendikbud, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*. Balai Pustaka. Jakarta.
- Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mutiah, Diana. 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Noor, Juliansyah. 2012. *Metodologi Penelitian*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta
- Papalia, Diane.E, Sally Wendkos Olds, & Ruth Duskin Fedman. 2009. *Human Development Perkembangan Manusia*. (Terjemahan *Human Development, ed 10th*). Salemba Humanika. Jakarta.
- Rahman, Agus Abdul. 2014. *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*. Rawali Pers. Jakarta.
- Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak, (Terjemahan Child Development, eleventh edition)*. Erlangga. Jakarta.

- Siregar, Evelin dan Nara Hartini. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Grialia Indonesia. Bogor.
- Solehuddin. 2000. *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Indonesia. Bandung.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Alfabeta, cv. Bandung.
- _____. 2015. *Statistik Nonparametris untuk Penelitian*. Alfabeta, cv. Bandung.
- Sujarweni, V. Wiratmaja. 2015. *SPSS Untuk Penelitian*. Pustaka Baru Press. Yogyakarta.
- Sujiono, Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT. Indeks. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Tedjasaputra, Mayke. 2003. *Bermain, Main, dan Permainan*. Gramedia. Jakarta
- Triardhila, Widhadirane. 2013. *Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan prilaku prososial anak TK A Lab. UM Kota Blitar*. ([Http://jurnal-online-um.ac.id/do/detail-article/1/40/685](http://jurnal-online-um.ac.id/do/detail-article/1/40/685)). Diakses pada tanggal 26 Oktober 2015, Pukul 08.15 WIB. [skripsi].
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. (Terjemahan *Developmental Psychology*). Erlangga. Jakarta.
- Yanuarita, Franc. Andri. 2014. *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*. Teranova Books. Yogyakarta.