

**PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN
DI TK FAUZAN AKBAR LAMPUNG TIMUR**

Skripsi

Oleh :

**RESTU SARI PILARNINGTYAS
1213054074**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PGPAUD
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2016

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK FAUZAN AKBAR LAMPUNG TIMUR

Oleh

RESTU SARI PILARNINGTIAS

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran makro terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Lokasi dilaksanakan di TK Fauzan Akbar Lampung Timur Waktu dalam penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 25 sampai dengan 28 April 2016. Responden dalam penelitian ini berjumlah 20 anak. Metode yang digunakan adalah korelasional. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi dan dokumentasi, 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 bermain peran makro terhadap peningkatan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

Kata kunci: Anak usia dini, sosial anak, bermain peran makro.

ABSTRACT

EFFECT OF PLAYING THE ROLE OF THE MACRO TO THE IMPROVEMENT OF SOCIAL SKILLS OF CHILDREN AGED 4-5 YEARS IN KINDEGARDEN FAUZAN AKBAR EAST LAMPUNG

BY

RESTU SARI PILARNINGTIAS

This study aims to determine the effect of playing the role of the macro to the improvement of social skills of children aged 4-5 years. Locations implemented in kindergarten Fauzan Akbar East Lampung time in this study took place from 25 to 28 April 2016. The respondents in this research were 20 children. The method used is korelasional. Data collection techniques using observation and documentation, research instruments used were observation sheet form scoring rubric. Data were analyzed using simple linear regression. Simple linear regression test results indicate that there is a role-playing influence of macro to increased social keteampilan children aged 4-5 years.

Key Words : *children aged 4-5 years, playing the role of macro, social skills*

**PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI TK FAUZAN
AKBAR LAMPUNG TIMUR**

Oleh

RESTU SARI PILARNINGTIAS

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Jurusan Pendidikan Ilmu Pendidikan



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

Judul skripsi

**: PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO
TERHADAP PENINGKATAN
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5
TAHUN DI TK FAUZAN AKBAR
LAMPUNG TIMUR**

Nama Mahasiswa

: Restu Sari Pilarningtias

No. Pokok Mahasiswa

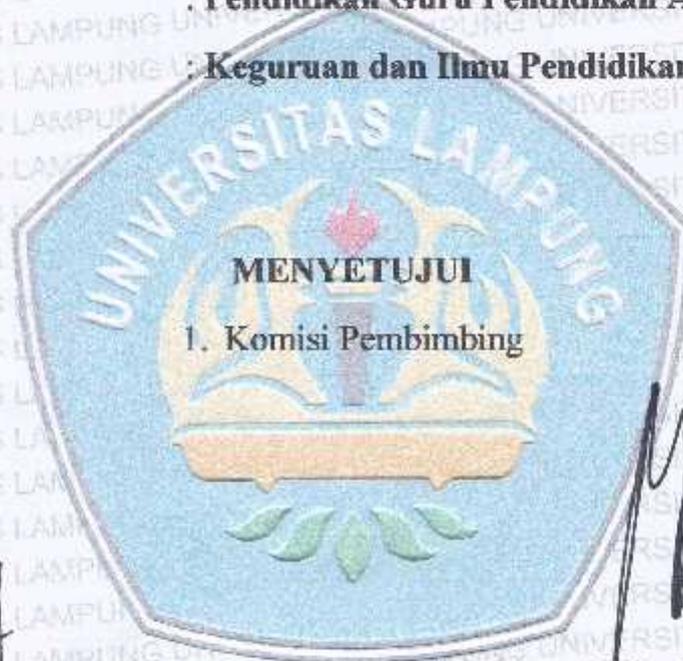
: 1213054074

Program Studi

: Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Fakultas

: Keguruan dan Ilmu Pendidikan



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

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. Muhammad Fuad, M.Hum
NIP.19590722 198603 1 003



[Handwritten signatures of Ari Sofia, Drs. Baharuddin Risyak, and Dr. Rochmiyati]

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: Agustus 2016

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Restu Sari Pilarningtias
Nomor Pokok Mahasiswa : 1213054074
Program Studi : PGPAUD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Lokasi Penelitian : TK Fauzan Akbar Lampung Timur

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 tahun di TK Fauzan Akbar Lampung Timur”. Tersebut adalah hasil karya sendiri, di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah di ajukan untuk memeproleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain sebelumnya, kecuali yang tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung,
Yang membuat pernyataan



Restu Sari Pilarningtias
NPM 1213054074

RIWAYAT HIDUP



Restu Sari Pilarningtias lahir di Metro pada tanggal 27 Juli 1994, sebagai anak kedua dari dua bersaudara, pasangan Bapak Safaruddin dan Ibu Ismariah. Penulis menyelesaikan pendidikan mulai dari Taman Kanak-Kanak (TK) Al-Ikhlas Lampung Tengah pada tahun 2000.

Sekolah Dasar (SD) Negeri 2 Purodadi Lampung Tengah pada Tahun 2006, Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 6 Metro Utara Kota Metro pada Tahun 2009, dan menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA KARTIKATAMA Metro Pusat Kota Metro tahun 2012. Pada tahun 2012, penulis diterima sebagai mahasiswa Program Studi S1-PG PAUD Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, melalui Seleksi Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SMPTN).

Penulis terdaftar di Unit Kegiatan Mahasiswa yakni Unit Kegiatan Mahasiswa Fakultas Kelompok Studi Seni (UKMF-KSS) dibidang seni tari. Pada semester tujuh, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Pekon Sinar Bangun Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus dan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di PAUD LATIFAH II Kecamatan Tanggamus.

SANWACANA

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas karunia serta kemudahan yang Engkau berikan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 tahun di TK Fauzan Akabar Lampung Timur”. Penulis menyadari bahwa dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini tentunya tidak akan mungkin terselesaikan tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibunda atas limpahan kasih sayang serta motivasi yang diberikan kepadaku semasa hidupnya, pesan yang selalu diingat darinya adalah selesaikan pendidikan setinggi mungkin selagi ada kesempatan.
2. Ayahanda yang tak henti- hentinya memberikan bantuan dalam berbagai hal, memberikan do'a, nasehat, dukungan, semangat serta senantiasa menantikan keberhasilanku.
3. Bapak/ibu Dosen dan Staf Karyawan PG-PAUD, yang telah membantu sampai skripsi ini selesai.
4. Ibu Ari Sofia, S. Psi., M.A. Psi, selaku Pembimbing I sekaligus pembimbing akademik atas jasanya baik tenaga dan pikiran yang

tercurahkan dalam membimbing, memberi masukan, serta kritik dan saran yang diberikan dengan sabar dan ikhlas di sela kesibukannya dalam penyelesaian skripsi ini.

5. Bapak Drs. Baharuddin Risyak. M.Pd., selaku Pembimbing II atas jasanya dalam memberikan masukan, kritikan dan saran dalam penyelesaian skripsi ini.
6. Ibu Dr. Rochmiyati., M.Si., selaku Pembahas yang telah memberikan saran-saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan dan kelancaran skripsi ini.
7. Ibu Ari Sofia, S.Psi. M.Psi., selaku Plt. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Universitas Lampung.
8. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
9. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
10. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung
11. Ibu., selaku Kepala ibu Yuli Murtiningsih, S.Pd TK Fauzan Akbar Lampung Timur yang telah memberikan izin dan dukungan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.
12. Dewan guru TK Fauzan Akbar Lampung Timur yang telah bersedia membantu dalam pelaksanaan penelitian dan

memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan skripsi ini.

13. Kakakku tersayang Aris Faisal Pratama yang selalu memberikan senyuman semangat, motivasi, dan selalu memberikan dukungan untuk kesuksesanku.

14. Sahabat seperjuanganku selama perkuliahan Nova Nabila Johar, Magnalia Widyasara, dan Sri Nur Rahmawati Intan Pertiwi yang telah memberikan senyuman semangat, motivasi dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.

15. Teman kosan 31 Elmina indah oktaviani, iin, dan Febita glysenda yang selalu memberikan semangat dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

16. Teman terdekat Maulana Ilyas yang selalu memberikan semangat, motivasi dan selalu membantu menyelesaikan skripsi ini.

17. Teman seperjuangan Annisa Nurwidyawati semoga kekeluargaan kita tetap terjalin.

18. Teman-teman KKN-KT di Pekon Sinar Bangun Kecamatan Bandar Negeri Semuong Kabupaten Tanggamus yang selalu memberikan motivasi

Bandar Lampung, Agustus 2016
Penulis,

Restu Sari Pilarningtias

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
JUDUL DALAM	iv
PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
PERNYATAAN	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
PERSEMBAHAN	ix
MOTTO	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Kegunaan dan manfaat Penelitian	8
II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Teori Belajar Anak Usia Dini.....	10
1. Teori Belajar Behavioristik	10
2. Teori Konstruktivisme	12
B. Hakikat Bermain Anak Usia Dini	14
a. Pengertian Bermain	15
b. Manfaat Bermain bagi Perkembangan Aspek Sosial Anak	16
c. Jenis Bermain.....	17
C. Bermain Peran	18
D. Manfaat Bermain Peran	20
E. Jenis Bermain Peran	21
a. Bermain Peran Mikro	22
b. Bermain Peran Makro	22
F. Tahapan Bermain Peran	23

G. Langkah Kegiatan Bermain Peran Makro	24
H. Perkembangan Sosial dan Keterampilan Sosial Pada Anak Prasekolah	26
a. Definisi Keterampilan Sosial	26
b. Jenis Keterampilan Sosial	29
c. Karakteristik perkembangan Keterampilan Sosial Anak.....	31
I. Penelitian yang Relevan	33
J. Kerangka Pikir Penelitian.....	35
K. Hipotesis	36
III. METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	37
B. Setting Penelitian	37
1. Lokasi Penelitian	37
2. Waktu Penelitian	38
3. Subjek Penelitian	38
C. Populasi dan Sample	38
1. Populasi Penelitian	38
2. Sample	39
D. Variabel Penelitian	39
E. Definisi Konseptual dan Operasional	40
F. Teknik Pengumpulan Data	41
G. Instrumen Penelitian	42
H. Teknik Analisis Data.....	49
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	54
1. Deskripsi Proses Penelitian	56
2. Deskripsi Data Hasil Penelitian.....	56
B. Uji Persyaratan	56
1. Uji Normalitas Data	56
2. Uji Linearitas Data.....	57
C. Uji Hipotesis.....	58
1. Analisis Regresi Linier Sederhana	58
2. Hipotesis	59
D. Pembahasan Hasil Penelitian	60
V. KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA.....	65
LAMPIRAN	67

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Karakteristik Perkembangan Keterampilan sosial Anak	31
2. Data Populasi Anak di TK Fauzan Akbar Lampung Timur tahun ajaran 2015/2016	38
3. Kisi-kisi Penilaian Proses variabel Y	42
4. Blueprint Rubrik Penilaian Proses Aktivitas Bermain Peran Makro (polisi dan pengendara motor).....	43
5. Blueprint Rubrik Penilaian Proses Aktivitas Bermain <i>Peran Makro</i> (dokter dan pasien)	44
6. Rubrik Penilaian Proses (polisi dan pengendara kendaraan)	45
7. Rubrik Penilaian Proses (peran dokter dan pasien)	46
8. Kisi-kisi Penilaian Produk (dokter dan pasien)	47
9. Kisi-kisi Penilaian Produk (polisi dan pengendara motor).....	48
10. Blueprint Rubrik Penilaian Produk Keterampilan sosial (peran dokter,perawat,pasien).....	49
11. Blueprint Rubrik Penilaian Produk Keterampilan sosial (peran polisi dan pengendara motor mobil)	51
12. Rubrik Penilaian Produk (peran dokter dan pasien)	52
13. Rubrik Penilaian Produk (peran polisi dan pengendara kendaraan).....	53
14. Jadwal dan Pokok Bahasan Pelaksanaan Penelitian	59

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pemikiran.....	35
2. Rumus Persamaan Regresi Linier Sederhana	57

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana kegiatan harian 1	75
2. Rencana kegiatan harian 2	88
3. Rencana kegiatan harian 3	102
4. Rencana kegiatan harian 4	116
5. Rekapitulasi perolehan skor Keterampilan sosial (Y)	130
6. Rekapitulasi perolehan skor Bermain Peran Makro (X)	132
7. Hasil perhitungan Spss	135
8. Foto-foto	140
9. Surat izin penelitian	143
10. Surat keterangan penelitian	144
11. Surat penelitian pendahuluan	145
12. Surat keterangan validasi instrumen	146
13. Surat keterangan penelitian sekolah	156

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang mengalami suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan anak selanjutnya. Karena pada masa anak usia dini proses pertumbuhan dan perkembangan anak dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentang perkembangan anak. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karakteristik pada setiap tahap perkembangan anak. Pembelajaran atau pembiasaan yang diberikan kepada anak haruslah dengan contoh yang tepat sehingga anak dapat berkembang secara optimal dan sesuai harapan.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 58 Tahun 2009 tanggal 1 September 2009 Standar Pendidikan Anak Usia Dini pada Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 angka 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang dibutuhkan 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 lanjut.

Standar PAUD merupakan bagian integral dari Standar Nasional Pendidikan sebagaimana yang diamanatkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang dirumuskan dengan mempertimbangkan karakteristik penyelenggaraan PAUD. Standar PAUD terdiri atas empat kelompok, yaitu: (1) Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan; (2) Standar Pendidik Dan Tenaga Kerja; (3) Standar isi, proses, dan penilaian dan; (4) Standar sarana dan prasarana, pengelolaan, dan pembiayaan.

Peraturan Menteri No. 20 tahun 2003 pasal 1 menjelaskan membantu anak usia dini mencapai tingkat perkembangan potensinya, layanan PAUD harus dikelola dengan baik. Setiap satuan PAUD harus memiliki penanggungjawab yang bertugas merencanakan, melaksanakan, mengelola administrasi dan biaya, serta mengawasi pelaksanaan program. Tenaga kependidikan PAUD terdiri atas pengawas/penilik, kepala sekolah, pengelola. Tenaga administrasi, dan petugas kebersihan yang diatur oleh masing-masing lembaga.

Pendidikan anak usia dini sangat penting dalam proses tumbuh kembang anak. Diantaranya mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki oleh anak agar anak dapat tumbuh dan berkembang sesuai dengan usianya tanpa mengalami hambatan. Anak usia dini juga memiliki

karakteristik yang berbeda-beda , sehingga dalam menanganinya harus dilakukan secara berbeda pula antar anak yang satu dengan yang lainnya.

Seluruh aspek perkembangan anak akan terstimulasi dengan baik jika melalui kegiatan bermain, karena pada dasarnya anak belajar melalui bermain.

Menurut Freud dalam Nuraini (2007:178) bahwa:

“Bermain tidak sama dengan bekerja, tetapi anak-anak menganggap bermain sebagai sesuatu yang serius, didalam bermain anak menumpahkan seluruh perasaannya, bahkan mampu mengatur “dunia didalamnya” agar sesuai dengan “dunia luar. Dalam bermain anak akan berusaha mengatur, menguasai, berpikir, dan berencana”.

Mengkaji dari pendapat Freud bahwa bermain sangatlah penting bagi anak, karena bermain tidak terlepas dari kehidupan anak. Melalui kegiatan bermain rangsangan yang diberikan kepada anak untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak akan dengan mudah diserap oleh anak, dalam bermain anak bersosialisasi dengan lawan mainnya sehingga tanpa disadari dengan bermain akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosial anak.

Rogers dan Ros dalam Nuraini (2007:91) mengartikan keterampilan sosial sebagai:

“Kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial; keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak dikelompok bermainnya; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai”.

Pengembangan keterampilan sosial anak pada dasarnya merupakan optimasi perkembangan sosial anak. Pada usia prasekolah sosialisasi tidak ditekankan pada tatakrama dan sopan santun, melainkan tingkah laku sosial apa yang dicapai anak yang menunjukkan perkembangan sejumlah keterampilan keterampilan sosial.

Faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial secara garis besarnya terdapat dua faktor yang mempengaruhi proses perkembangan yang optimal bagi seorang anak , yaitu faktor internal (dalam) yang meliputi; hal-hal yang diturunkan dari orang tua, unsur berpikir dan kemampuan intelektual dan emosi atau sifat-sifat (temperamen) tertentu. Lalu faktor eksternal (luar) seperti halnya faktor dari keluarga, faktor gizi, budaya, dan teman bermain atau teman sekolah.

Guna melihat sampai dimana perkembangan keterampilan sosial seorang anak, seorang guru harus mengetahui perilaku yang dapat menunjukkan tahap perkembangan yang dicapai anak. Umumnya anak-anak prasekolah terlibat dalam aktivitas bermain dan kegiatan ini merupakan kegiatan yang dapat diobservasi untuk melihat perkembangan keterampilan sosial anak. Sehingga perkembangan keterampilan sosial lebih terlihat.

Guna mencapai perkembangan keterampilan sosial sebagaimana yang diharapkan, diperlukan campur tangan guru dengan memberi kesempatan pada anak untuk melakukan aktivitas bermain yang sifatnya dapat membantu perkembangan sosialnya. Bermain peran merupakan salah satu permainan yang bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan keterampilan sosial. Mengingat bahwa dengan bermain peran secara tidak langsung dapat merangsang anak untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman lainnya. Hal ini sebagaimana yang disebutkan oleh Gowen dalam Mukhtar (2014:208) bahwa:

“Bermain peran sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosa kata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambilsudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi”.

Sebagai media untuk mempelajari peran jenis kelamin, melalui bermain anak belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan atau laki-laki. Walaupun pada masa kini masyarakat tidak terlampau membedakan lagi peran pria-wanita, tetapi setidaknya masih ada porsi-porsi pembagian peran atau tugas antara pria dan wanita.

Melalui interaksi dengan teman sebaya, anak akan belajar berbagai keterampilan. Pada anak prasekolah interaksi anak dengan teman sebaya dapat dilihat pada kegiatan bermain terutama pada bermain peran. Melalui kegiatan bermain peran anak belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergilir, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina dan mencari cara pemecahan masalah yang dihadapi dengan teman bermainnya.

Berdasarkan kenyataan dilapangan masih banyak guru kurang memberi kesempatan kepada anak untuk melakukan kegiatan bermain, hal ini berdampak terhadap perkembangan anak sehingga tidak menutup kemungkinan jika keterampilan sosialnya menjadi rendah. Hal ini terjadi di TK Fauzan Akbar Lampung Timur pada kelompok B usia 5-6 tahun.

Berdasarkan hasil survey awal pada tanggal 22 Februari 2016 di TK Fauzan Akbar nampak bahwa guru cenderung memberikan pembelajaran pada anak

dengan menggunakan lembar kerja siswa yang didalamnya berisi tentang hitung-hitungan dan ejaan huruf sederhana, selain itu anak hanya diajak menggambar, mewarnai, dan menulis, kegiatan pembelajaran dilakukan dengan individual. Guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan secara berkelompok selain itu media yang digunakan dalam pembelajaran belum mendukung serta kurang bervariasi. Akibatnya keterampilan sosial anak tidak bisa berkembang secara optimal..

Kecenderungan diatas mungkin disebabkan karena pembelajaran yang diberikan guru tidak mengakomodasi kepentingan bersama. Dengan memberi kesempatan anak untuk bersosialisasi dengan temannya. Guru hanya melaksanakan tugas rutin dalam kegiatan pembelajaran tanpa adanya inovasi dan variasi dalam pembelajaran sehingga tidak menggerakkan anak untuk melakukan kegiatan belajar.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah keterampilan sosial anak usia dini belum berkembang secara optimal, sehingga perlu distimulasi secara tepat melalui kegiatan bermain. Bermain peran merupakan salah satu permainan yang bisa menjadi alternatif dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. Sehingga judul yang diangkat dalam penelitian ini pengaruh bermain peran makro terhadap peningkatan keterampilan sosial anak.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Pengaruh bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di TK Fauzan Akbar Lampung Timur.**

B. Identifikasi masalah

Dari masalah-masalah yang peneliti ambil dilapangan , dapat di jabarkan sebagai berikut :

- a. Kegiatan pembelajaran tidak dilakukan melalui bermain
- b. Kegiatan pembelajaran tidak memberi kesempatan anak untuk bersosialisasi
- c. Pembelajaran lebih banyak kegiatan yang bersifat individual
- d. Metode bermain peran di sekolah tersebut kurang diterapkan pada anak

C. Pembatasan masalah

Mengingat keterbatasan waktu dan tenaga peneliti, maka peneliti membuat batasan masalah yaitu(1) Penerapan bermain peran makro pada PAUD ?, dan (2) Keterampilan sosial PAUD ?

D. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, maka dapat dirumuskan permasalahan penelitian ini yaitu:

“Ada pengaruh bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak di TK Fauzan Akbar Lampung Timur ”.

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pengaruh bermain peran makro terhadap keterampilan sosial di TK Fauzan Akbar Lampung Timur.

F. Kegunaan dan manfaat penelitian

Terdapat banyak manfaat pada penelitian ini, baik untuk orangtua, pendidik , dan peneliti lain diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis

Sebagai pendorong para guru dan orangtua untuk mengembangkan keterampilan sosial pada anak.

2. Manfaat praktis

a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan atau referensi dalam meningkatkan proses kegiatan pembelajaran khususnya dalam mengembangkan keterampilan sosial pada anak.

b. Bagi guru

Meningkatkan kemampuan pengetahuan dan keterampilan dalam bermain peran serta kreatifitas guru dalam mengemas suatu kegiatan pembelajaran agar lebih bermakna dan menyenangkan bagi anak

c. Bagi orangtua

Membantu orangtua untuk mengetahui perkembangan yang sedang dialami anak pada usianya.

d. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam pengembangan pengetahuan peneliti selanjutnya.

II. KAJIAN PUSTAKA

A. Teori Belajar Anak Usia Dini

Pada hakikatnya semua anak senang bermain, setiap anak tentu saja sangat menikmati permainannya. Melalui bermain anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, belajar mengenal lingkungannya, dan meningkatkan keterampilannya baik dalam berkreasi maupun berekspresi. Penjelasan mengenai apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran. Ada tiga kategori utama mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme dan teori belajar konstruktivisme.

1. Teori belajar Behavioristik

Menurut teori ini menjelaskan bahwa belajar merupakan perubahan tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru

sebagai hasil antara stimulus dan respon. Namun dalam teori behavioristik ini hal yang dapat diamati adalah apa saja yang diberikan guru (stimulus) dan apa saja yang dihasilkan siswa (respon) karena hal tersebut penting untuk melihat terjadi tidaknya perubahan tingkah laku pada anak didik.

Seperti yang dikatakan oleh Thorndike dalam Budiningsih (2012:21) belajar adalah proses interaksi antara stimulus dan respon. Dari definisi belajar tersebut maka menurut Thorndike perubahan tingkah laku akibat dari kegiatan belajar dapat berwujud kongkrit yaitu yang dapat diamati, atau yang tidak kongkrit yaitu yang tidak dapat diamati. Lain hal nya yang dikatakan oleh Clarrk Hull dalam Siregar (2014:29) stimulus Hull selalu dikaitkan dengan kebutuhan biologis, meskipun respon mungkin akan bermacam-macam bentuknya. Implikasi praktisnya adalah guru harus merencanakan kegiatan belajar berdasarkan pengamatan yang dilakukan terhadap motivasi belajar yang terdapat pada siswa. Dengan adanya motivasi, maka belajar merupakan penguatan. Makin banyak belajar, makin besar motivasi memberikan respon yang menuju keberhasilan belajar. Namun Teori belajar menurut Skinner dalam Budiningsih (2012:23) mampu mengungguli konsep-konsep lain yang dikemukakan oleh para tokoh sebelumnya. Menurut Skinner, hubungan antara stimulus dan respon yang terjadi melalui interaksi dalam lingkungannya, yang kemudian akan menimbulkan perubahan tingkah laku, tidaklah sesederhana yang digambarkan oleh tokoh sebelumnya.

Berdasarkan pendapat diatas maka dapat disimpulkan bahwa teori behaviorisme adalah teori yang menekankan pada stimulus dan respon yang mengakibatkan perubahan perilaku dalam proses belajar. Aliran psikologi praktek pendidikan dan pembelajaran. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak pada hasil belajar. Munculnya perilaku akan semakin kuat diberikan *reinforcement*, dan akan menghilang bila dikenai hukuman. Aplikasi teori behavioristik dalam kegiatan pembelajaran tergantung dari beberapa hal seperti: tujuan pembelajaran, sifat materi pelajaran, karakteristik siswa, media dan fasilitas pembelajaran yang tersedia. Pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan berpijak pada teori behavioristik memandang bahwa pengetahuan adalah objektif, pasti, tetap, dan tidak berubah.

2. Teori belajar Konstruktivisme

Teori konstruktivisme ini dipelopori oleh para ahli yang terkenal yaitu Piaget dan Vigotsky. Menurut Wina Sanjaya (2005: 118) “konstruktivisme adalah proses membangun atau menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif siswa berdasarkan pengalaman”. Teori ini menjelaskan bahwa pengetahuan itu terbentuk bukan dari objek semata, akan tetapi juga dari kemampuan individu sebagai subjek yang menangkap setiap objek yang di amatinnya.

Pendapat lain juga dikatakan oleh Lev Vygotsky dalam Sujiono (2013:60) berpendapat bahwa pengetahuan diperoleh dengan cara dialihkan dari orang lain, melainkan sesuatu yang dibangun dan diciptakan oleh anak.

Untuk membangun pengetahuan yang luas diperlukan sedikit demi sedikit pengetahuan yang baru untuk melengkapi pengetahuan yang pernah diperoleh.

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Teori Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas.

Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata. Teori konstruktivisme siswa dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Siswa akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi, selain itu siswa terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep.

Berdasarkan teori yang dikemukakan diatas, teori yang paling sesuai dalam pembelajaran anak usia dini yaitu teori konstruktivisme dimana anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dirinya untuk membangun pengetahuannya sendiri dimana pada anak usia dini dilakukan dengan kegiatan bermain. Anak akan terbiasa atau terlatih untuk berpikir sendiri,

memecahkan masalah yang dihadapinya kritis serta berpikir kreatif. Memahami arti bermain bagi anak, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa bermain adalah suatu kebutuhan bagi anak. Merancang pelajaran tertentu untuk melakukan sambil bermain, maka anak belajar sesuai dengan tuntutan saraf perkembangannya.

B. Hakikat bermain Anak Usia Dini

Bermain adalah pemicu kreatifitas anak dan akan meningkatkan kreatifitasnya melalui bermain. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia* bermain berasal dari kata dasar main yang berarti melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat tertentu ataupun tidak). Menurut Sudono (2000: 1) bahwa “bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa menggunakan alat yang menghasilkan pengetahuan atau memberikan informasi, memberi kesenangan maupun mengembangkan imajinasipada anak“. Sedangkan menurut Montessori dalam Fauziah (2010: 109) bahwa “Bermain adalah dunia anak”.

“Bermain sangat signifikan dengan perkembangan anak secara fisik, sosial emosional, dan kognitif menurut Dewey dalam Fauziah (2010: 111) bahwa “bermain bagi anak sama dengan bekerja bagi orang dewasa. Dalam bermain berbagi pengalaman, memaknai simbol yang terdapat dalam aturan bermain akan terpadu sebagai penguat kognitif ,fisik dan sosial emosional mereka”. Bermain merupakan sebuah kegiatan belajar bagi anak usia dini. hal ini sejalan dengan yang diungkapkan Ratna dalam Fadillah (2011:27) bahwa “bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka”.

Berdasarkan teori yang telah dikutip diatas bermain dapat disimpulkan bahwa semua aktivitas yang dilakukan oleh anak pada hakikatnya adalah

bermain yang menjadi kebutuhan dasar bagi setiap anak, baik itu bertujuan ataupun tanpa tujuan, yang didalamnya mengandung berbagai unsur kesenangan dan kegembiraan. Dalam bermain anak dapat belajar dan memiliki kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya dan membantu proses perkembangan dalam diri anak.

a. Pengertian Bermain

Periode anak seringkali disebut sebagai usia bermain. Hal ini disebabkan karena pada periode ini sebagian besar waktu anak digunakan untuk bermain. Menurut Tedjasaputra (2001) pada dasarnya bermain sebagai kegiatan utama anak, mulai tampak sejak bayi berusia 3 atau 4 bulan. Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi emosional dan sosial. Melalui bermain anak merasakan berbagai pengalaman emosi, seperti senang, sedih, gembira, kecewa, dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan. Melalui bermain juga anak belajar mendengarkan sehingga bisa memahami apa yang dikemukakan orang lain sehingga terjadi saling bertukar informasi. Bermain juga berperan sebagai media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang terdapat pada masyarakat. Selain itu kegiatan bermain pun tidak terlepas dengan perkembangan kognitif anak.

Berdasarkan teori yang dikemukakan diatas, teori yang paling sesuai dalam pembelajaran anak usia dini yaitu teori konstruktivisme dimana

anak diberi kebebasan untuk mengeksplorasi dirinya untuk membangun pengetahuannya sendiri dimana pada anak usia dini dilakukan dengan kegiatan bermain. Sehingga anak akan terbiasa atau terlatih untuk berpikir sendiri, memecahkan masalah yang dihadapinya kritis serta berpikir kreatif.

b. Manfaat Bermain bagi Perkembangan Aspek Sosial Anak

Melalui bermain dengan teman sebaya, anak akan belajar berbagi hak milik, menggunakan mainan secara bergiliran, melakukan kegiatan bersama, mempertahankan hubungan yang sudah terbina, mencari cara menyelesaikan masalah yang dihadapi teman mainnya, bagaimana anak membuat aturan permainan sehingga pertengkaran dapat dihindari (Tedjasaputra, 2001).

Lebih jauh Tedjasaputra menjelaskan bahwa melalui bermain, anak juga belajar berkomunikasi dengan sesama teman baik dalam hal mengemukakan isi pikiran dan perasaannya maupun memahami apa yang diucapkan oleh teman tersebut sehingga hubungan dapat terbina dan dapat saling bertukar informasi (pengetahuan. Bermain juga merupakan media bagi anak untuk mempelajari budaya setempat, peran-peran sosial dan peran jenis kelamin yang berlangsung dalam masyarakat. Anak akan mewarisi permainan yang khas sesuai dengan budaya masyarakat tempat ia hidup. Anak akan belajar tentang sistem nilai, kebiasaan-kebiasaan dan standar moral yang dianut oleh masyarakatnya.

Sebagai media untuk mempelajari peran jenis kelamin, melalui bermain anak belajar tentang peran dan tingkah laku apa yang diharapkan dari seorang anak perempuan atau laki-laki.

c. Jenis bermain

Anak usia 2 tahun melakukan kegiatan main untuk membangun skema mental melalui interaksi dengan objek, manusia, dan berbahasa. Anak-anak dengan senang melakukan berbagai gerakan saat bereksplorasi menggunakan mata, pendengaran, dan inderawi lainnya saat bermain dengan lingkungan mereka. Seiring dengan pertumbuhan usia, fungsi bermain kemudian akan membangun aspek lain yang melibatkan keterampilan sosial mereka seperti rasa percaya diri saat mereka mampu meraih berbagai kecakapan lainnya.

Jenis-jenis bermain diungkapkan oleh Smilansky dalam Fauziah (2010:111) sebagai berikut :

1) Bermain Simbolik

Bermain dengan menghadirkan sesuatu sebagai simbol, telah dimulai sejak anak berusia dua tahun dan terus berlangsung dalam berbagai bentuk hingga mereka dewasa. Bermain simbolik terkait dengan permainan konstruktif dan bermain drama.

2) Bermain Konstruktif

Bermain konstruktif menggunakan materi atau obyek terkait fungsi atau lebih canggih lagi dapat terkait dengan simbol. Anak menciptakan sendiri atau membangun sendiri berbagai materi secara konkrit dan

menghadirkannya sebagai objek. Intinya ialah dalam bermain pembangunan bukan hanya karya yang diperhatikan tetapi yang terpenting adalah membangun gagasan dan cara berfikir anak itu sendiri.

3) Bermain Drama

Bermain drama anak menciptakan sendiri tokoh imajinasi yang mereka inginkan. Mereka bermain dengan gambar, bereksperimen dengan situasi-situasi yang diinginkan. Jika ada dua anak atau lebih terlibat dalam permainan itu, maka akan terjadilah permainan sosiodrama. Misalnya mereka akan bermain, ”dokter-dokteran, masak-masakan, kakak-adikan “ atau bermain dengan berbagai tema yang mereka pilih melalui rundingan (negoisasi) bersama teman. ketika mereka bermain sendiri, ,mereka akan berbicara sendiri, sesuai dengan fantasi atau imajinasi mereka sendiri.

C. Bermain peran

Hakikat pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan para peserta didik dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan sosial dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.

Pengertian bermain peran adalah salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlihat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran (role playing) merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan. Menurut Piaget dalam Mayke S (2003:25-26) bahwa “bermain peran dengan istilah *symbolic play* atau *make believe play* yang ditandai dengan bermain khayalan dan bermain pura-pura, anak menggunakan berbagai benda sebagai simbol atau representasi benda itu”. Sedangkan menurut Stasen Berger dan Garvey dalam Mayke (2001:35) bahwa “bermain peran yaitu kegiatan bermain khayal atau pura-pura yang melibatkan unsur imajinasi dan peniruan terhadap perilaku orang dewasa. Misalnya, bermain dokter-dokteran, ibu-ibuan, masak-masakan, sekolah-sekolahan, polisi-polisian, dan lain-lain”

“Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk menciptakan situasi khayalan dimana anak diberi kesempatan untuk bereksplorasi dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan suatu objek dan melakukan kegiatan sesuai dengan karakter objek tersebut. Menurut Vygotsky dan Erickson dalam Bambang (2006:35) bahwa “bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, fantasi, imajinasi atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia tiga sampai enam bulan”.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan sebagai berikut yaitu bermain peran dilaksanakan berdasarkan pengalaman siswa dan isi dari pelaksanaan teknik ini yaitu pada situasi “disini pada saat ini”. Bermain peran memungkinkan siswa untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaannya untuk mengurangi beban emosional. Dengan demikian, para siswa dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Kegiatan bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, anak dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah.

D. Manfaat Bermain Peran

Bermain peran bermanfaat untuk mendorong anak turut aktif dalam pemecahan sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapinya. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, peserta didik juga dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai dan persepsi mengenai suatu hal, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi dan mengeksplorasi inti

permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Hal ini selaras dengan yang diungkapkan Surya (2006:47) manfaat bermain peran yaitu :

1. Mengajarkan pada anak bagaimana memahami dan mengerti perasaan orang lain
2. Mengajarkan pembagian pertanggung jawaban dan melaksanakannya
3. Mengajarkan cara menghargai pendapat orang lain
4. Mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok

Selain itu menurut Mayke S (2001:58) “bermain peran bermanfaat untuk 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”. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang ia perankan sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Manfaat lain adalah dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan atas usaha sendiri, belajar.

E. Jenis Bermain Peran

Dilihat dari jenisnya bermain peran terdiri dari bermain peran makro dan bermain peran mikro. Sejalan dengan pendapat mutiah (2010:115) bermain peran terbagi kedalam dua jenis kegiatan yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Jenis bermain peran makro adalah yang sifatnya kerja lebih dari 2 orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia

taman kanak-kanak, sedangkan bermain peran mikro adalah aal bermain kerja sama dilakukan hanya 2 orang saja bahkan sendiri.

Perbedaan konsep antara bermain peran makro dan mikro akan memberikan perbedaan tingkat perkembangan sosial emosional pada anak. Bermain peran makro dapat melatih kerja sama pada anak, di dalamnya terjadi interaksi antar pemain sehingga dapat melatih kemampuan bersosialisasi dan melatih emosi anak terhadap lawan mainnya/teman. Sedangkan bermain peran mikro merupakan awal bermain kerja sama, sehingga peluang anak untuk bekerja sama lebih sedikit dari pada bermain peran mikro. Oleh Erickson dalam Yuliani (2007),yaitu mikro dan makro:

a. Bermain peran mikro

Anak-anak belajar menjadi sutradara atau dalang, memainkan boneka, dan mainan berukuran kecil seperti rumah-rumahan, kursi sofa mini, tempat tidur mini (seperti bermain boneka barbie). Biasanya mereka akan menciptakan percakapan sendiri.

b. Bermain peran makro

Anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema. Menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya. Misalnya peran sebagai dokter, perawat, pasien, dalam sebuah rumah sakit.

F. Tahapan Bermain Peran

Tahapan bermain peran menurut Dodge dan Colker dalam Hamalik (2002:65) berpendapat bahwa bermain peran dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu “imitative role play, make believe play, socio-drama play. Tahap pertama adalah bermain meniru, pada tahapan awal permainan ini, permulaannya anak mencoba untuk berakting, berbicara dan berpakaian seperti yang diketahuinya. Anak menggunakan barang-barang untuk objek sungguhan. Anak meniru kebiasaan orang lain yang dilihatnya pada saat bermain peran. Sebagai contoh berpakaian putih seperti seorang dokter dengan stetoskop menggantung dilehernya.

Tahap kedua bermain pura-pura. Di tahapan ini anak-anak lebih banyak bermain dengan menggunakan imajinasi mereka. Dalam bermain peran ini menggunakan tali sebagai pipa air pemadam kebakaran, atau amplop sebagai dompet sang ibu, anak juga belajar dengan menggunakan daya khayalnya untuk membuat daya khayalnya untuk membuat gerakan sesuai dengan situasinya.

Tahapan ketiga adalah bermain drama. Di tahapan ini anak sudah mengenal teman. bermain drama membantu anak untuk saling mengenal teman-temannya. Bermain drama merupakan gabungan dari bermain peran, meniru dan bermain pura-pura. Dalam permainan drama membutuhkan dua anak atau lebih. karena bersifat saling

memperngaruhi dan harus berinteraksi satu sama lain, maka bermain drama memerlukan perencanaan. Misalnya satu anak memilih berperan menjadi guru dan anak memilih berperan menjadi guru dan anak yang lain menjadi murid.

Pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran memiliki tahapan yang dilalui anak yaitu tahap pertama meniru, tahap kedua bermain pura-pura tahap selanjutnya bermain drama. Tahap-tahapan tersebut dilakukan untuk mempermudah anak pada saat pelaksanaan bermain peran. guru hanya mengawasi anak saat berjalannya kegiatan bermain peran.

G. Langkah Kegiatan Bermain Peran Makro

Langkah bermain dilakukan agar pembelajaran dalam bermain peran berjalan efektif dan efisien. Adapun langkah-langkah metode bermain peran sebagaimana yang diungkapkan Brown, Lewis, dan Harclearoad (1985:337-338) antara lain : *1. Set the athmophere; 2.set the stage for the problem; 3. Select student for roles; 4. Role play the situation ; and 5. Discuss the presentation.*

Tahap yang pertama adalah menata suasana. Suasana yang informal adalah petunjuknya. Tempatnya anak dalam kerangka pikiran yang mudah diterimanya. Ajak anak mempelajari tujuan yang akan dicapai. Pada tahap ini, suatu masalah atau peristiwa yang akan diperankan

harus didiskusikan oleh seluruh anak dan guru menjelaskan secara garis besar situasi yang akan dimainkannya.

Tahap yang kedua adalah menata lingkungan main. Setelah menentukan masalah yang akan dimainkan, diskusikan dengan anak peran-peran apa saja yang akan diperankan. Selanjutnya, menata lingkungan main sesuai dengan masalah yang akan dimainkan. Kostum dan perlengkapan apa saja yang akan digunakan pun harus dipersiapkan.

Tahap yang ketiga adalah memilih peran untuk anak. Beri arahan pada anak mengenai peran apa saja yang akan dimainkan, dan memberikan kebebasan pada anak untuk memerankan tokoh yang akan dimainkannya sehingga anak dapat berperan sesuai dengan natural. Anak yang telah memilih peran untuk harus mampu meleburkan dirinya dalam peran tersebut dan dapat menyajikannya dengan baik. Kemampuan untuk berpura-pura adalah sangat penting.

Tahap keempat adalah pelaksanaan bermain peran. Ketika kegiatan bermain peran dilaksanakan, anak-anak harus dimotivasi agar tampil dengan spontan dan natural. Apalagi permainan anak terlihat agak kacau, guru harus menstimulasi anak.

Tahap kelima adalah mendiskusikan penampilan bermain peran. Penampilan anak dalam bermain peran harus dievaluasi. Evaluasi penampilan tersebut dilakukan oleh seluruh anak/pemain untuk menarik kesimpulan sampai sejauh mana tingkat keberhasilan yang telah dicapai serta dipahami oleh anak dari penampilan yang telah dimainkan.

Langkah bermain peran juga dikemukakan oleh Djamarah (2005:238). Ada 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 tersebut ada hal yang mungkin tidak terlalu dibutuhkan dan dapat disesuaikan dengan perkembangan anak usia dini.

Berdasarkan uraian diatas bermain peran merupakan salah satu jenis bermain yang dapat mengembangkan keterampilan sosial anak. Menurut Moeslichatoen (2004:38) bermain peran adalah “bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukakan”. Sedangkan Vygotsky dalam Mutiah (2012:115) mengemukakan bahwa “Main peran disebut juga main simbolis, pura-pura make-believe, fantasi, imajinasi, atau main drama sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak usia tiga sampai enam tahun”. Bermain peran mulai tampak sejalan dengan mulai tumbuhnya kemampuan anak untuk berimajinasi. Kemampuan ini akan berkembang bila anak mendapat stimulasi secara tepat.

H. Perkembangan Sosial dan Keterampilan Sosial Anak Usia

Prasekolah

a. Definisi Keterampilan sosial

Keterampilan sosial anak usia dini perlu dilatih dan dikembangkan, maka pada bagian ini peneliti akan membahas tentang pengertian keterampilan sosial. Keterampilan sosial memiliki penafsiran akan arti dan maknanya. Menurut beberapa ahli yang memberikan pendapatnya tentang keterampilan sosial antara lain Rogers dan Ros dalam Nuraini (2007:91) mendefinisikan keterampilan sosial yaitu:

“Kemampuan untuk menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial; keterampilan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak dikelompok bermainnya; kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai”.

Berdasarkan pendapat Roger dan Ros dapat diartikan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan untuk dapat menempatkan diri dalam suatu kondisi sosial, melalui perilaku untuk berinteraksi dengan orang lain dan membuat hubungan baik dengan orang lain. Lain halnya dengan pendapat Combs dan Slaby dalam Skripsi yang ditulis Lahari (2012:35) mendefinisikan keterampilan sosial yaitu:

“The ability to interact with others in a given social context in specific ways that are socially acceptable or valued and at the same time personally beneficial, mutually beneficial, or beneficial primarily to others. Artinya kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara social maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain”.

Pada usia prasekolah (periode awal anak-anak), anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan individu di luar lingkungan rumah, terutama bergaul dengan teman sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain. Studi tentang kelompok anak melaporkan bahwa sikap dan perilaku sosial yang terbentuk pada usia dini ini umumnya menetap dan hanya mengalami perubahan sedikit.

Anak usia prasekolah sering juga disebut sebagai (*pregang age*). Pada masa ini sejumlah hubungan yang dilakukan anak dengan anak-anak lain meningkat dan hal ini sebagian menentukan bagaimana perkembangan sosial mereka. Anak-anak yang mengikuti pendidikan prasekolah, misalnya kelompok bermain atau taman kanak-kanak. Biasanya mempunyai sejumlah besar hubungan sosial yang telah ditentukan dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak yang mengikuti pendidikan prasekolah umumnya melakukan penyesuaian sosial yang lebih baik dibandingkan dengan anak-anak yang tidak mengikuti pendidikan prasekolah. Hal ini disebabkan karena mereka yang mengikuti pendidikan prasekolah dipersiapkan dengan lebih baik untuk melakukan partisipasi yang aktif dalam kelompok dibandingkan dengan anak yang interaksi sosialnya terbatas pada lingkungan anggota keluarga atau lingkungan tetangga.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak merupakan kemampuan berinteraksi dengan orang lain dalam konteks sosial dengan cara-cara yang khusus yang dapat diterima secara sosial maupun nilai-nilai dan disaat yang sama berguna bagi dirinya dan orang lain.

Keterampilan sosial pada anak dalam membentuk kelompok teman sebaya dapat mengembangkan aktivitas sosial anak, anak mulai berkerja sama, mengenal aturan dalam kelompok, memahami orang lain, dan menjalin persahabatan. Kontak yang terjadi dengan teman sebaya makin intensif dan anak-anak saling mempengaruhi satu dengan yang lain. Hal tersebut dapat digunakan sebagai sarana anak untuk belajar sosial melalui kehidupan berteman ataupun belajar bekerjasama.

b. Jenis Keterampilan Sosial

Anak memiliki berbagai keterampilan sosial yang perlu dikembangkan, ada beberapa jenis keterampilan sosial yang di dinyatakan oleh Janice J Beaty dalam Tesis yang ditulis Nuryulinda (2010:14) yaitu:

“ Keterampilan sosial mencakup perilaku-perilaku seperti: 1) empati, dimana anak-anak mengekspresikan kasih sayang dengan menghibur atau menyenangkan seseorang dalam kesusahan atau dengan mengungkapkan perasaan anak lainnya yang sedang mengalami konflik; 2) kemurahan hati atau kedermawanan, dimana anak –anak berbagi dan memberikan suatu barang miliknya pada seseorang; 3) kerjasama, dimana anak-anak bergiliran secara sukarela tanpa menimbulkan pertengkaran; 4)

kepedulian, dimana anak-anak membantu seseorang untuk melengkapi suatu tugas dan membantu seseorang yang membutuhkan”.

Perilaku sosial yang disebutkan oleh Jenice J Beaty sangat perlu dilatih dalam menjalin hubungan sosial agar anak dapat diterima oleh lingkungan sosialnya. Usia 5-6 tahun anak senang bermain, berkelompok, dan membina persahabatan, untuk itu perlu adanya hubungan timbal balik agar tetap terjalin interaksi sosial yang baik. Interaksi sosial yang baik tersebut diaplikasikan melalui perilaku keterampilan sosial yang dimiliki anak. Hurlock dalam Susanto (2012: 139) secara spesifik, mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak kedalam pola-pola perilaku sebagai berikut:

1. Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi. Anak mampu meniru perilaku guru yang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran
2. Persaingan, yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain, persaingan ini biasanya sudah tampak pada usia empat tahun. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi seperti berlomba-lomba dalam permainan, menunjukkan antusiasme dalam mengerjakan sesuatu sendiri.
3. Kerja sama, mulai usia tahun ketiga akhir, anak mulai bermain secara bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain.
4. Simpati, karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang.
5. Empati, seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri ditempat orang lain.

6. Dukungan sosial, menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan orang-orang dewasa.
7. Membagi, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lainnya. Pada momen-momen tertentu, anak juga rela membagi makanan kepada anak lain dalam rangka mempertebal tali pertemanan mereka dan menunjukkan identitas keakraban antar mereka.
8. Perilaku akrab, anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda tawa dan tawa riang diantara mereka. Kepada guru, mereka memperlakukan sebagai mana layaknya ppada orangtua mereka sendiri, memeluk, merangkul, digendong, memegang tangan, dan banyak bertanya.

Berdasarkan pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa jenis keterampilan sosial merupakan berbagai bentuk perilaku yang ditunjukkan anak ketika berada dilingkungan sosial, yang kemudian diaplikasikan anak agar dapat diterima dalam kelompok sosialnya.

c. Karakteristik Perkembangan Keterampilan Sosial Anak

Karakteristik perkembangan anak usia dini dikemukakan Balitbang Diknas (2002) dalam Yusuf Syamsu (2011:53) sebagai berikut :

Tabel 1. Karakteristik Keterampilan sosial Anak

Aspek	Karakteristik usia 4-5 tahun
Keterampilan sosial Anak	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tenggang rasa 2. Bekerja sama 3. Dapat bermain dan bergaul dengan teman 4. Dapat berimajinasi 5. Mulai belajar berpisah dari

	<p>orang tua</p> <p>6. Mengetahui dan mengikuti aturan</p> <p>7. Menunjukkan reaksi emosi yang wajar</p>
--	--

Sumber : Balitbang Diknas 2002

Tingkat pencapaian perkembangan dari keterampilan sosial anak atau aspek sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun telah tercantum dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 58 Tentang Standar PAUD antara lain sebagai berikut :

1. Bersikap kooperatif dengan teman
2. Menunjukkan sikap toleran
3. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada
4. Mengetahui tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat
5. Memahami peraturan dan disiplin
6. Menunjukkan rasa empati
7. Bangga terhadap hasil karya
8. Menghargai hasil karya oranglain

Bersikap kooperatif termasuk keterampilan sosial, keterampilan sosial dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Keterampilan berinteraksi
2. Keterampilan bekerja sama

I. Penelitian terdahulu yang relevan

1. Penelitian yang memiliki judul “Penggunaan metode bermain peran (pasar-pasaran) dalam upaya meningkatkan kecerdasan interpersonal pada kelompok B di RA Al Karomah Pandan Sekarmoyo oleh Siti Mariyam 2003” . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan bermain peran (pasar-pasaran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak kelompok B berdasarkan lembar observasi pada siklus I hasil aktifitas pembelajaran pada pengembangan kecerdasan interpersonal anak terdapat 8 anak bintang dua dan 12 anak bintang tiga. Siklus II 10 anak bintang tiga sudah mencapai kompetensi dan 10 anak mencapai bintang empat. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran (pasar-pasaran) dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal anak.

Saran peneliti bagi anak didik diharapkan dapat membantu anak belajar menguasai kecerdasan interpersonal anak dengan bermain peran (pasar-pasaran). Bagi guru RA/TK disarankan untuk memperbaiki proses KBM dengan bermain. Bagi peneliti lain disarankan untuk mengembangkan kecerdasan interpersonal yang dipadukan dengan metode lain. Dan mempersiapkan peralatan yang digunakan dengan tepat dan benar.

2. Penelitian Eva Nurohmah 2001 Berjudul “Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok A di TK-SD Satu Atap Bandungrejosari I Malang Oleh “Penelitian ini berlatar belakang pada masih rendahnya kemampuan pembentukan

perilaku sosial emosional anak di TK. Hal ini disebabkan karena kegiatan pembelajaran yang melibatkan anak belum memberikan kebebasan anak untuk berekspresi serta monotonnya kegiatan yang diterapkan oleh guru. Hasil analisis data menunjukkan kemampuan sosial emosional pada siklus I pertemuan 1 dan 2 untuk mau berbagi miliknya dengan teman 52,09% menjadi 91,67% pada pertemuan ke-3, kemampuan anak untuk bersedia bermain dengan temannya 51,05% menjadi 89,59% pada pertemuan ke-3, kemampuan anak untuk sabar menunggu giliran 50% menjadi 85,42% pada pertemuan ke-3, dapat menunjukkan hasil kerjanya dengan bangga 53,13% menjadi 89,59% pada pertemuan ke-3, mampu berbahasa sopan dalam berbicara 51,05% menjadi 87,5% pada pertemuan ke-3. Terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada tiap siklus di setiap pertemuan dikarenakan metode yang dibelajarkan sesuai dengan langkah-langkah yang direncanakan. Masih terdapat kelemahan yang perlu diperhatikan dalam metode bermain peran yakni pada pola asuh orang tua di lingkungan keluarga. Disimpulkan penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Kepada peneliti lanjutan disarankan, temuan ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi dan sebagai refleksi untuk mengembangkan hasil penelitian penerapan metode bermain peran dalam bidang pembelajaran bahasa, seni, kognitif, fisik motorik dan kompetensi dasar anak usia dini lainnya.

Penelitian pertama menekankan pada penggunaan bermain peran dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal sedangkan penelitian ke

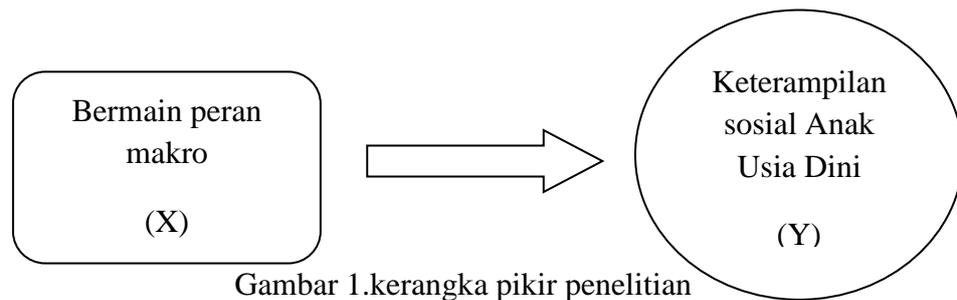
dua menggunakan permainan bermain peran dan dapat meningkatkan kemampuan sosial emosionalnya anak usia dini. Mengacu pada penelitian diatas , maka peneliti menekankan pada peningkatan kemampuan keterampilan sosial anak melalui permainan bermain peran . penelitian ini sama dengan penelitian diatas yakni menggunakan metode eksperimen, namun waktu, tempat dan subjek penelitian yang digunakan peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya.

J. Kerangka pikir penelitian

Bermain peran adalah merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut. Keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Keterampilan sosial adalah sebuah kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, kemampuan untuk dapat menunjukkan perilaku yang baik, serta kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain.

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu variabel X dan Y , variabel dalam penelitian ini (X) bermain peran makro dan variabel terikat (Y) keterampilan sosial. Kerangka pikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1.kerangka pikir penelitian

Bagan diatas menunjukkan bahwa bermain peran makro sebagai variabel (X) dan keterampilan sosial sebagai variabel (Y). Variabel tersebut akan diteliti untuk mengetahui hubungannya, maka dari itu terdapat indikator yang harus dicapai pada variabel tersebut.

Bermain peran makro pada penelitian ini dilakukan menggunakan media berupa alat peraga dengan indikator yang ingin dicapai, yaitu :

1. Memilih peran yang sesuai

Sedangkan indikator yang ingin dicapai pada ketrampilan sosial, yaitu :

1. Keterampilan berinteraksi
2. Keterampilan berkerjasama

K.. Hipotesis

Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis yang telah disimpulkan sebagai berikut :

Terdapat pengaruh bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Fauzan Akbar Lampung Timur.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah cara yang digunakan untuk menandai seorang peneliti untuk menandai seorang peneliti tentang urutan bagaimana penelitian dilakukan. Penelitian ini memiliki rumusan masalah asosiatif. Menurut Sugiyono (2014: 36) rumusan masalah asosiatif adalah rumusan masalah yang bersifat menanyakan hubungan antar dua variabel atau lebih. Sehingga dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian ini adalah jenis penelitian korelasional. Menurut Yusuf (2013: 64) penelitian korelasional merupakan suatu tipe penelitian yang melihat hubungan antara satu atau beberapa ubahan dengan satu atau beberapa ubahan lainnya. Terdapat dua variabel dalam penelitian ini, yaitu; variabel X (bermain peran makro) dan variabel Y (keterampilan sosial). Hubungan tersebut dinyatakan dengan besarnya koefisien korelasi dan kesignifikanan secara statistik.

B. Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Fauzan Akbar Lampung Timur

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 25 April sampai 28 April 2016 semester genap tahun pelajaran 2015/2016.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/siswi kelompok B2 yang berusia 4-5 tahun di TK Fauzan Akbar yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari 20 anak, 11 perempuan dan 9 laki-laki.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi dan sampel merupakan bagian terpenting dalam suatu penelitian. Sugiyono (2014: 80) berpendapat bahwa Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia dini kelas B2 usia 4-5 tahun berjumlah 20 anak yang terdiri dari 11 perempuan dan 9 laki-laki di TK Fauzan Akbar Lampung Timur.

Tabel 1. Data Populasi Anak di TK Fauzan Akbar Lampung Timur tahun ajaran 2015/2016

Kelompok Usia	JENIS KELAMIN		Jumlah
	Perempuan	Laki-laki	
4-5 tahun	11 anak	9 Anak	20 anak

Sumber: Ka. TU TK Fauzan Akbar Lampung Timur.

2. Sampel

Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Menurut Yusuf (2014; 150) sample adalah sebagian dari populasi yang terpilih dan mewakili populasi tersebut dengan kata lain memiliki ciri sesuai dengan karakteristik yang dimiliki populasi. Ada berbagai macam teknik yang dapat digunakan dalam pengambilan sampel atau disebut juga teknik sampling akan tetapi dalam penelitian ini teknik sampling yang digunakan adalah sampling jenuh atau total sampling. Menurut Sugiyono (2014: 85) sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan jika anggota populasi kurang dari 30 orang. Berdasarkan pemaparan tersebut maka sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari populasi karena populasi yang digunakan kurang dari 30 orang, yaitu hanya berjumlah 20 anak yang terdiri dari 12 perempuan dan 8 laki-laki di TK Fauzan Akbar Lampung Timur.

D. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdapat dua variabel yaitu:

1. Variabel Bebas (X)

Menurut Yusuf (2014: 109) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, menjelaskan atau menerangkan variabel lain. Variabel ini menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah bermain peran makro.

2. Variabel terikat (Y)

Menurut Yusuf (2014: 109) variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau diterangkan oleh variabel lain tetapi tidak mempengaruhi variabel yang lain. Variabel terikat (Y) dalam penelitian ini adalah Keterampilan sosial.

E. Definisi Konseptual dan Operasional

1. Aktivitas Bermain Peran Makro (X)

Definisi Konseptual:

Bermain peran adalah merupakan sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama. Para pemain memilih aksi tokoh-tokoh mereka berdasarkan karakteristik tokoh tersebut, dan keberhasilan aksi mereka tergantung dari sistem peraturan permainan yang telah ditetapkan dan ditentukan, asalkan tetap mengikuti peraturan yang ditetapkan, para pemain bisa berimprovisasi membentuk arah dan hasil akhir permainan.

Definisi Operasional:

Bermain peran makro pada penelitian ini dilakukan menggunakan media berupa alat peraga dengan indikator yang ingin dicapai, yaitu :

1. Memilih peran yang sesuai

2. Keterampilan Sosial (Y)

Definisi Konseptual:

Keterampilan sosial adalah sebuah kemampuan berinteraksi, berkomunikasi, kemampuan untuk dapat menunjukkan perilaku yang

baik, serta kemampuan menjalin hubungan baik dengan orang lain digunakan seseorang untuk dapat berperilaku sesuai dengan apa yang diharapkan oleh sosial.

Definisi Operasional:

Indikator yang ingin dicapai pada ketrampilan sosial, yaitu :

1. Keterampilan berinteraksi
2. Keterampilan berkerjasama

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting. Karena data yang dikumpulkan akan digunakan sebagai pemecahan masalah yang sedang diteliti. Oleh karena itu dalam penelitian ini pengumpulan data menggunakan lembar observasi.

Menurut Sugiyono (2012: 203) mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua di antara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan.. Observasi berperan serta, peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sumber data penelitian. Sedangkan observasi nonpartisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat saja. Penelitian ini teknik observasi yang digunakan adalah observasi nonpartisipan, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan saja. Peneliti berpengalaman diperoleh suatu petunjuk bahwa mencatat data observasi bukanlah sekedar mencatat, tetapi mengamati langsung aktivitas anak usia 4-5 tahun di TK Fauzan Akbar Lampung Timur serta mengamati keterampilan sosial.

G. Instrumen Penelitian

a. Pedoman Observasi

Pedoman observasi merupakan acuan yang digunakan dalam melakukan observasi atau pengamatan. Pedoman observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi *check list*(√)yang bersifat terstruktur yang kemudian disusun berbentuk *skala likert*. Sugiyono (2014: 93) dengan *skala likert*, variabel penelitian yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang berupa pernyataan mengenai perilaku yang tampak pada anak selama kegiatan berlangsung. Sehingga pengisiannya hanya berupa tanda *check list* (√) pada pernyataan-pernyataan tersebut. Berikut kisi-kisi instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 2. Kisi-kisi Penilaian Proses

Lingkup perkembangan	TPP	Indikator	Aspek yang dinilai (proses)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen
Sosial emosional	Bersikap kooperatif (bermain peran makro)	Memilih peran yang sesuai	Keterlibatan anak dalam memilih peran yang diperankan	Observasi/pengamatan	Checklist	Rubrik
			Keterlibatan anak berperan sesuai perannya	Observasi/pengamatan	Checklist	Rubrik

Tabel 3. Blueprint Rubrik Penilaian Proses Aktivitas Bermain Peran Makro (polisi dan pengendara motor)

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Anak		Kriteria		Jml
Bersikap kooperatif (bermain peran makro)	Memilih peran yang sesuai	Bermain peran polisi	Keterlibatan anak dalam memilih peran yang akan diperankan "polisi"	Memilih peran polisi	Mengambil pakaian polisi	Memainkan peran sebagai polisi	
			Keterlibatan anak berperan sesuai dengan perannya sebagai "polisi"	Menggunakan alat polisi-polisian sesuai penggunaannya	Memainkan peran sebagai polisi	Menempatkan sesuai perannya	
		Bermain peran sebagai pengendara motor	Keterlibatan anak berperan sesuai dengan perannya sebagai "pengendara motor"	Memilih peran pengendara motor	Mengambil pakaian pengendara motor	Memainkan peran sebagai pengendara motor	
			Keterlibatan anak berperan sesuai dengan perannya sebagai "pengendara motor"	Memainkan peran sebagai pengendara motor	Menggunakan alat perlengkapan pengendara motor	Menempatkan sesuai perannya	

Tabel 4. Blueprint Rubrik Penilaian Proses Aktivitas Bermain *Peran Makro* (dokter dan pasien)

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Anak		Kriteria		Jml
Bersikap kooperatif (bermain peran makro)	Memilih peran yang sesuai	Bermain peran dokter	Keterlibatan anak dalam memilih peran yang akan diperankan “dokter”	Memilih peran dokter	Mengambil pakaian dokter	Memainkan peran sebagai dokter	
			Keterlibatan anak berperan sesuai dengan perannya sebagai “dokter”	Memainkan peran sebagai dokter	Menggunakan alat dokter-dokteran sesuai penggunaannya	Menempatkan sesuai perannya	
		Bermain peran sebagai pasien	Keterlibatan anak dalam memilih peran yang akan diperankan “pasien”	Memilih peran pasien	Mengambil pakaian pasien	Memainkan peran sebagai pasien	
			Keterlibatan anak berperan sesuai dengan perannya sebagai “pasien”	Memainkan peran sebagai pasien	Menggunakan alat pasien sesuai penggunaannya	Menempatkan sesuai perannya	

Tabel 5. Kisi-kisi Penilaian Produk (dokter dan pasien)

Lingkup perkembangan	TPP	Indikator	Aspek yang dinilai (produk)	Teknik penilaian	Bentuk penilaian	Instrumen
Sosial Emosional	Bersikap kooperatif dengan teman	Keterampilan berinteraksi	Berkomunikasi dengan pasien	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Berkomunikasi dengan dokter	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
		Keterampilan bekerjasama	Bekerjasama dengan pasien	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik
			Bekerjasama dengan dokter	Observasi /pengamatan	Checklist	Rubrik

Tabel 6. Kisi-kisi Penilaian Produk (polisi dan pengendara motor)

Lingkup Perkembangan	TPP	Indikator	Aspek yang Dinilai (Produk)	Teknik penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
Sosial emosional	Bersikap kooperatif dengan teman	Keterampilan berinteraksi	Berkomunikasi dengan pengguna kendaraan	Observasi/ pengamatan	Checklist	Rubrik
			Berkomunikasi dengan polisi	Observasi/ pengamatan	Checklist	Rubrik
		Keterampilan bekerjasama	Bekerjasama dengan pengguna kendaraan	Observasi/ pengamatan	Checklist	Rubrik
			Bekerjasama dengan polisi	Observasi/ pengamatan	Checklist	Rubrik

Tabel 7 Blueprint Rubrik Penilaian Produk Keterampilan sosial (peran dokter,perawat,pasien)

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Anak		Kriteria		jml
Bersikap kooperatif dengan teman	Keterampilan berinteraksi	Bermain peran sebagai dokter	Berkomunikasi dengan pasien	Menyapa pasien	Menanyakan keluhan pasien	Memberi saran kepada pasien	
		Bermain peran sebagai pasien	Berkomunikasi dengan dokter	Menjawab informasi yang diberikan perawat	Menceritakan keluhan sakitnya	Menjawab pertanyaan perawat	
	Keterampilan bekerjasama	Bermain peran sebagai dokter	Bekerjasama dengan pasien	Menanyakan keluhan pasien	Memberikan tindakan untuk pasien	Memberi obat pasien	
		Bermain peran sebagai pasien	Bekerjasama dengan dokter	Menjawab pertanyaan dari dokter	Menceritakan keluhan sakit ke dokter	Berbaring dikasur untuk diperiksa	

Tabel 8. Blueprint Rubrik Penilaian Produk Keterampilan sosial (peran polisi dan pengendara motor mobil)

TPP	Indikator	Materi	Aktivitas Anak		Kriteria		Jml
Bersikap kooperatif dengan teman	Keterampilan berinteraksi	Bermain peran sebagai polisi	Berkomunikasi dengan pengguna kendaraan	Memberhentikan pengemudi	Memberikan salam kepada pengemudi	Menanyakan surat-surat kendaraan	
		Bermain peran sebagai pengguna kendaraan	Berkomunikasi dengan polisi	Menjawab salam dari polisi	Menanyakan alasan ditilang	Menjawab pertanyaan polisi tentang surat kendaraan	
	Keterampilan bekerjasama	Bermain peran sebagai polisi	Bekerja sama dengan pengguna kendaraan	Memberhentikan pengemudi	Menjawab pertanyaan pengemudi tentang penilangan tersebut	Memberikan saran untuk mematuhi peraturan	
		Bermain peran sebagai pengguna kendaraan	Bekerjasama dengan polisi	Menjawab salam dari polisi	Memberikan surat kendaraan yang dipriksa polisi	Mengikuti perintah polisi selanjutnya	

Tabel 9. Rubrik Penilaian Produk (peran polisi dan pengendara kendaraan)

Aspek yang dinilai (produk)		Kriteria		Jumlah
Berkomunikasi dengan pengguna kendaraan	Memberhentikan pengemudi	Memberikan salam kepada pengemudi	Menanyakan surat-surat kendaraan	
Berkomunikasi dengan polisi	Menjawab salam dari polisi	Menanyakan alasan ditilang	Menjawab pertanyaan polisi tentang surat kendaraan	
Bekerjasama dengan pengguna kendaraan	Memberhentikan pengemudi	Menjawab pertanyaan pengemudi tentang penilangan tersebut	Memberikan saran untuk mematuhi peraturan	
Berkomunikasi dengan polisi	Menjawab salam dari polisi	Memberikan surat kendaraan yang diperiksa polisi	Mengikuti perintah polisi selanjutnya.	

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu mengolah hasil data yang diperoleh untuk mengetahui pengaruh bermain peran makro terhadap peningkatan keterampilan sosial anak. 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 regresi sederhana karena penelitian ini hanya terdiri dari dua variabel yaitu variabel independen dan variabel dependen, selain itu jumlah sampel dalam penelitian ini kurang dari 30 sehingga menggunakan analisis regresi.

1. Uji Persyaratan Analisis

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

b. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memeprihatkan bahwasanya sampel yang diambil berdasarkan populasi yang berdistribusi normal. Husaini Usman dkk (2006:216) mengatakan bahwa “ analisis regresi dapat digunakan bila variabel yang diberi hubungan fungsionalnya mempunyai data yang berdistribusi normal”. Oleh sebab itu sebelum dilakukan analisis regresi sebaiknya dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal. Menurut Singgih Santoso (2014:314)pengujian normalitas menggunakan bantuan program SPSS dapat dilakukan mengikuti langkah-langkah berikut :

1. Buka program SPSS, klik variabel view dibagian pojok kiri bawah.
2. Pada bagian Name tuliskan apa yang menjadi variabel X dan Y (metode dan prilaku), 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 X ke dependen dan variabel Y ke independen, lalu klik save.
6. Akan muncul lagi kotak dilaog dengan nama **Linear Regression:save**, pada bagian *Residual check list* (0) *Unstandardized* kemudian *klik continue=>Ok*, maka akan

muncul variabel baru dengan nama RES-1, abaikan satu output yang muncul.

7. Langkah selanjutnya pilih menu *Analyze => Non-parametric Test => 1-Sampel K-S*.
8. Muncul kotak dialog dengan nama One Kolmogorow Smirnov Test. Selanjutnya masukkan variabel Unstandardized Residual ke kotak Test Variabel List, pada Test Distribution check list (0) normal.
9. Langkah terakhir klik *Ok*.

c. Uji linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan yang linear dengan mencari persamaan garis regresi variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Menurut Gunawan (2013: 95) menjelaskan bahwa untuk uji linearitas antara variabel X dan variabel Y dengan menggunakan SPSS dapat mengikuti langkah-langkah sebagai 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 Linieritas, 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*

2. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji persyaratan, maka langkah selanjutnya yaitu melakukan uji hipotesis dengan analisis regresi linear sederhana. Menurut Sugiyono (2015: 287) bahwa regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional atau kausal satu variabel independen dengan satu variabel dependen. Sejalan dengan pendapat tersebut, menurut

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 mempengaruhi variabel terikat.

Demi mengetahui adanya pengaruh penggunaan media balok terhadap kreativitas anak, maka dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi sederhana. Menurut Kurniawan (2011: 37) langkah-langkah analisis regresi sederhana dengan menggunakan program SPSS dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1. Masukkan 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 penggunaan, pada kolom *Type* pilih *Numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan Penggunaan media balok. Kolom berikutnya dapat diabaikan.
5. Pada baris ketiga kolom *Name* ketik Kreativitas, pada kolom *Type* pilih *Numeric*. Pada kolom label bisa ketikkan Kreativitas 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 Penggunaan, pindahkan ke kotak independen, dan kreativitas pindahkan ke kotak dependen.
9. Klik *Ok*.

Setelah dilakukan analisis regresi menggunakan program SPSS, maka selanjutnya dianalisis menggunakan rumus persamaan regresi sederhana.

Menurut Siregar (2014: 379) Regresi ini terdiri dari satu variabel bebas (independen) dan satu variabel terikat (dependen) disebut dengan regresi linier sederhana. Pada penelitian ini variabel bebas yaitu bermain peran makro sedangkan variabel terikat yaitu keterampilan sosial. Peneliti akan

mengolah data yang diperoleh dengan menggunakan sistem komputerisasi SPSS 20. Secara umum persamaan regresi sederhana dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$\hat{Y} = a + bX$$

Gambar 3.1 Rumus Regresi Sederhana

Keterangan :

\hat{Y} = Subyek dalam variable dependen yang diprediksikan.

a = Harga Y ketika harga $X = 0$ (harga konstan).

b = Angka arah atau koefisien regresi yang menunjukkan angka peningkatan atau penurunan variable dependen yang didasarkan pada perubahan variable independen. Bila (+) arah garis naik dan bila (-) arah garis turun.

X = Subyek pada variable independen yang mempunyai nilai tertentu

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan permasalahan mengenai pengaruh kegiatan metode bermain peran makro terhadap keterampilan sosial anak di TK Fauza Akbar Lampung Timur. Kemudian diperoleh data berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 4 kali pertemuan dengan menggunakan teknik pengumpulan data observasi dengan lembar panduan observasi, kemudian data perolehan hasil penelitian dianalisis dengan menggunakan regresi linear sederhana. Hasil analisis data dan pembahasan yang dikaitkan dengan teori maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Terdapat pengaruh antara kegiatan bermain peran makro terhadap peningkatan keterampilan sosial anak di TK Fauza Akbar Lampung Timur.

B. Saran

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

1. Kepada kepala sekolah

Diharapkan sekolah lebih mendukung dalam hal sarana prasarana agar terlaksananya kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna bagi anak.

2. Kepada guru

Guru sebaiknya lebih kreatif dan inovatif dalam mengemas kegiatan yang bermakna dan menarik minat anak untuk ikut aktif dalam kegiatan. Guru dapat menggunakan kegiatan bermain peran makro sebagai salah satu kegiatan untuk mengembangkan aspek sosial emosional pada anak.

3. Kepada orangtua

Diharapkan orangtua lebih memahami perkembangan yang dialami anak pada usianya, dan bekerjasama dengan guru di sekolah dalam mengembangkan aspek perkembangan pada anak secara optimal.

4. Kepada peneliti lain

Peneliti lain dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai referensi dan motivasi agar dapat menyusun penelitian yang lebih baik lagi dari peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Bambang, Yulia T. 2006 . *Bahan ajar media permainan edukatif kreatif*. Depdiknas : Jakarta
- Budiningsih, A. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Depdiknas, 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Gramedia: Jakarta
- Fadhillah, M. 2011. *Eduteinment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Fauziah, DU. 2010. *Keindahan Belajar Dalam Perspektif Pedagogi*. PT Unggul Permana Selaras: Jakarta
- Suci, Prima. 2014. Pengertian Bermain Peran
<http://psikologibebas.blogspot.com/1012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html>. (16 maret 2016)
- Lahari, Sanggita. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Gambar dalam Bimbingan Kelompok Terhadap keterampilan Sosial*. (Skripsi). Universitas Negeri Jakarta.
- Nugraha, Bambang Adi. 2012. Pengertian bermain peran role play.
- Nuraini, Yuliani. 2007. *Konsep Dasar Perkembangan Anak usia Dini*. Universitas Negeri Jakarta, Jakarta
- Nuryulinda. 2010. *Pengaruh Lingkungan Sekolah terhadap Keterampilan Sosial Anak*. Tesis. Universitas Lampung. Bandar Lampung
- Mayke S, Tedjasaputra. 2003. *Bermain, Main, dan permainan*. Gramedia: Jakarta
- Mukhtar, Latif. 2014. *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Kencana Prenada Media Group: Jakarta
- _____ 2012. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Kencana Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009. Jakarta.

- _____. 2001 *Bermain, Mainan dan Permainan*. Gramedia: Jakarta
- Oemar, Hamalik. 2002. *Pencapaian sistem pengajaran berdasarkan pendekatan system*. Bumi Aksara: Bandung
- Siregar, Syofian. 2014. *Statistik Parametrik Untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara: Jakarta
- Sudono, Anggani. 2000. *Sumber belajar dan Alat permainan*. Gramedia: Jakarta
- Susanto, Ahmad. 2012. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, Jakarta
- Surya, Hendra. 2006. *Kiat Anak Senang Berkawan*. PT Gramedia: Jakarta
- Tedjasaputra, Mayke. 2003. *Bermain, Main, dan Permainan*. Gramedia, jakarta
- Yuliani, Nuraini. 2007. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta
- Yusuf, Syamsu, 2013. *Perkembangan Peserta Didik*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta
- _____ 2014. *Perkembangan Peserta Didik*. PT Raja Grafindo Persada: Jakarta