

**PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

(Skripsi)

Oleh

**RISTA FITRIA RAHMAWATI
2013054033**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

ABSTRAK

PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN

Oleh

RISTA FITRIA RAHMAWATI

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *Pre-Experimental*. Penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 10 anak yang berusia 5-6 tahun. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu observasi dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah diuji validitas dan reliabilitasnya dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dan dinyatakan sangat reliabel dengan skor X sebesar 0,800 dan skor Y sebesar 0,894. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *N-Gain* dan Uji *Paired Sample T-test*. Berdasarkan hasil penelitian didapatkan rata-rata skor *N-Gain* sebesar 0,32 yang berarti bahwa pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak berada pada kategori sedang. Kemudian, berdasarkan hasil pengujian menggunakan Uji *Paired Sample T-test* didapatkan nilai *sig. (2-tailed)* sebesar $(0,000 < 0,05)$ maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara nilai *pretest* dan *posttest* yang artinya terdapat pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Mawar Baradatu.

Kata Kunci: perilaku prososial, bermain peran makro, anak usia dini

ABSTRACT

THE EFFECT OF MACRO ROLE PLAYING ON PROSOCIAL BEHAVIOR OF CHILDREN AGE 5-6 YEARS

By

RISTA FITRIA RAHMAWATI

This study aims to determine the effect of macro role-playing on the prosocial behavior of children aged 5-6 years. The method used in this study is quantitative with a Pre-Experimental research design. The study employs a One Group Pretest-Posttest design. The sample consists of 10 children aged 5-6 years. Sampling was done using purposive sampling. Data collection techniques included observation and documentation. Observations were carried out using an observation sheet that has been tested for validity and reliability using the Alpha Cronbach formula, and was found to be highly reliable with an X score of 0.800 and a Y score of 0.894. Data analysis techniques used in this study include N-Gain and Paired Sample T-test. Based on the results, the average N-Gain score is 0.32, which means the effect of macro role-playing on prosocial behavior is in the moderate category. Additionally, the Paired Sample T-test results showed a significance value (2-tailed) of $(0.000 < 0.05)$, leading to the rejection of H_0 and acceptance of H_1 , indicating that there is a difference between pretest and posttest scores. This suggests that macro role-playing has an effect on the prosocial behavior of children aged 5-6 years at TK Mawar Baradatu.

Keywords: prosocial behavior, macro role playing, early childhood

**PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO TERHADAP
PERILAKU PROSOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Oleh
RISTA FITRIA RAHMAWATI

Skripsi

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

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2024**

Judul Skripsi : **PENGARUH BERMAIN PERAN MAKRO
TERHADAP PERILAKU PROSOSIAL
ANAK USIA 5-6 TAHUN**

Nama Mahasiswa : **Rista Fitriah Rahmawati**

Nomor Pokok Mahasiswa : **2013054033**

Program Studi : **Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini**

Jurusan : **Ilmu Pendidikan**

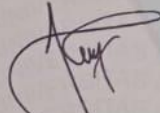
Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

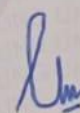
MENYETUJUI

Dosen Pembimbing I

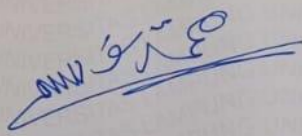
1. Komisi Pembimbing

Dosen Pembimbing II


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


Ulwan Syafrudin, M.Pd.
NIP. 19930926 201903 1 011

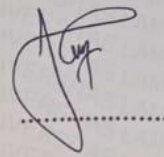
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan


Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si.
NIP. 19741220 200912 1 002

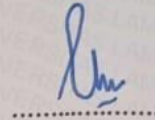
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

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



Sekretaris : Ulwan Syafrudin, M.Pd.



Peguji : Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd.



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Prof. Dr. Sunyono, M.Si.
NIP. 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 14 Agustus 2024

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini adalah:

Nama : Rista Fitria Rahmawati

NPM : 2013054033

Program Studi : Pendidikan Gururu Pendidikan Anak Usia Dini

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Bermain Peran Makro terhadap Perilaku Prososialal Anak Usia 5-6 Tahun” adalah hasil penelitian saya dan tidak plagiat kecuali pada bagian tertentu yang dirujuk dari sumber aslinya dan disebutkan di dalam daftar pustaka.

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

Bandar Lampung, 14 Agustus 2024

Pembuat Pernyataan,



Rista Fitria Rahmawati

NPM 2013054033

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Rista Fitria Rahmawati, dilahirkan di Baradatu pada tanggal 08 Januari 2001 sebagai anak pertama dari tiga bersaudara yang merupakan anak dari pasangan Bapak Mashuri, S.Ag. dan Ibu Lisnur Islahiyah, S.Pd. Penulis menyelesaikan pendidikan Taman Kanak-Kanak (TK) pada tahun 2005-2007 di TK Harapan, kemudian melanjutkan pendidikan Sekolah Dasar (SD) pada tahun 2007-2013 di SD Sriwijaya, melanjutkan Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada tahun 2013-2016 di SMP Negeri 1 Baradatu, dan melanjutkan Sekolah Menengah Atas (SMA) pada tahun 2016-2019 di SMA Negeri 1 Gadingrejo. Penulis melanjutkan Pendidikan Sarjana di Universitas Lampung sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan melalui jalur SBMPTN (Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri). Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Koperasi Mahasiswa Unila (Kopma Unila) sebagai anggota pada tahun 2020-2022.

MOTTO HIDUP

“and Allah is with you wherever you are”

(Quran 57:4)

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Segala puji bagi Allah Swt. Tuhan Semesta Alam yang telah memberikan segala nikmat dan anugerah. Sholawat serta salam selalu terlimpah kepada Nabi Muhammad SAW sebagai panutan kami umat muslim. Sebagai rasa terima kasih kupersembahkan karya ini kepada:

Ibu Tercinta (Lisnur Islahiyah, S.Pd.)

Yang telah memberikanku cinta, kasih sayang, dan doa restu yang tiada henti, selalu menjadi pendukung dan penyemangat. Terima kasih karena telah membimbing, mendidik, memberikan petunjuk, dan saran yang membangun.

Ayah Tercinta (Mashuri, S.Ag.)

Yang telah memberikanku cinta, kasih sayang, mendukung, memberikan motivasi, doa restu, dan selalu membimbingku tanpa rasa lelah hingga saat ini.

Kedua Adik Tercinta (Muhammad Rifki dan Humairo Laili Sabila)

Yang selalu mendoakan dan memberikan semangat serta canda tawa, semoga kelak kita bisa menjadi anak yang membanggakan bagi kedua orang tua.

Almamater Tercinta Universitas Lampung

Sebagai tempat menimba ilmu, yang telah menjadikanku pribadi yang lebih baik dan mempertemukanku dengan orang-orang hebat.

SANWACANA

Puji syukur atas kehadiran Allah Swt. atas segala nikmat-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Skripsi dengan judul “Pengaruh Bermain Peran Makro terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun” merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Lampung.

Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., I.P.M., selaku Rektor Universitas Lampung.
2. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Bapak Dr. Muhammad Nurwahidin, M.Ag., M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Ibu Dr. Asih Budi Kurniawati, M.Pd., selaku Ketua Program Studi S1 PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, serta selaku Pembahas yang telah memberikan ilmu, saran dan masukan guna perbaikan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Ibu Ari Sofia, S.Psi, M.A.Psi., selaku Pembimbing I yang telah bersedia dengan penuh kesabaran untuk membantu, mengarahkan, membimbing, memberikan motivasi, dan kepercayaan sampai skripsi ini selesai.
6. Bapak Ulwan Syafrudin, M.Pd., selaku Pembimbing II yang telah bersedia memberikan bimbingan, pengarahan, saran dengan penuh kesabaran, motivasi, dan kepercayaan dalam proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak/Ibu Dosen dan Staf PG PAUD, yang telah memberikan dukungan hingga skripsi ini terselesaikan.

8. Ibu Lisnur Islahiyah, S.Pd., Kepala Sekolah TK Mawar yang telah meluangkan waktunya, membantu, dan mengizinkan saya melakukan penelitian di sekolah.
9. Guru-guru TK Mawar yang telah membantu dan meluangkan waktunya selama penelitian.
10. Keluargaku, yang selalu memberikan doa, dukungan, motivasi, bantuan, canda tawa, dan semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
11. Bripda Repanca Aditya, *who always being there for me, always appreciate everything i do, and supporting me through thick and thin.*
12. Sahabat seperjuangan dari maba hingga saat ini sekaligus tempat curhat dan berbagi cerita Septri Wijiyanti, terima kasih karena selalu ada dan menemani dari masa perkuliahan hingga akhir masa perkuliahan, memberi masukan, memberi nasihat, dan mendoakan serta menyemangatiku dalam menyelesaikan skripsi ini.
13. *My gurls* (Alya, Gita, dan Meilin), terima kasih karena selalu kebersamai hingga saat ini.
14. Teman-teman PG PAUD angkatan 2020 yang telah saling membantu dan memotivasi.

Akhir kata, penulis menyadari masih banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna, namun besar harapan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak orang.

Bandar Lampung, 14 Agustus 2024

Rista Fitria Rahmawati

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN.....	viii
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian	6
1.6 Manfaat Penelitian	7
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1 Perilaku Prosocial.....	8
2.1.1 Pengertian Perilaku Prosocial.....	8
2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Prosocial	9
2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prosocial	13
2.2 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun ..	15
2.3 Hakikat Bermain Peran Makro	17
2.3.1 Pengertian Bermain Peran Makro	17
2.3.2 Aspek Bermain Peran	21
2.3.3 Tujuan Bermain Peran Makro	21
2.3.4 Manfaat Bermain Peran Makro	23
2.3.5 Langkah-Langkah Bermain Peran Makro	24
2.4 Kerangka Pikir Penelitian	28
2.5 Hipotesis Penelitian	30
III. METODOLOGI PENELITIAN.....	31
3.1 Jenis Penelitian.....	31
3.2 Prosedur dan Rancangan Pembelajaran	31
3.3 Tempat dan Waktu Penelitian	38
3.4 Populasi dan Sampel Penelitian	38
3.5 Definisi Variabel.....	39
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	40

3.7 Instrumen Penelitian	41
3.8 Uji Instrumen	44
3.9 Teknik Analisis Data.....	49
3.10 Analisis Uji Hipotesis	51
IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	53
4.1 Hasil Penelitian	53
4.1.1 Proses Pelaksanaan Penelitian.....	53
4.1.2 Deskripsi Data Penelitian	64
4.1.3 Uji Hipotesis.....	69
4.2 Pembahasan.....	70
4.3 Keterbatasan Penelitian.....	78
V. SIMPULAN DAN SARAN.....	79
5.1 Simpulan	79
5.2 Saran	79
DAFTAR PUSTAKA	81
LAMPIRAN.....	86

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rancangan Kegiatan Bermain Peran Makro	32
2. Rancangan Penelitian	37
3. Jumlah Anak Kelompok B	38
4. Kisi-Kisi Instrumen Bermain Peran Makro	42
5. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun	43
6. Uji Validitas Instrumen	45
7. Instrumen Bermain Peran Makro Setelah Uji Validitas.....	46
8. Instrumen Perilaku Prososial Setelah Uji Validitas	47
9. Kriteria Reliabilitas	48
10. Skor <i>N-Gain</i>	50
11. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	55
12. Data Pretest-Posttest.....	65
13. Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	65
14. Distribusi Nilai Rata-Rata <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
15. Sebaran Keaktifan Bermain Peran Makro	68
16. Perhitungan <i>N-Gain</i>	69
17. Perhitungan <i>Uji Paired Sample T-test</i>	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Kerangka Pikir Penelitian	29
2. Rumus <i>One-Group Pretest-Posttest</i>	31
3. Rumus Interval	49
4. TK Mawar	54
5. Histogram Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	66
6. Histogram Rata-rata Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	67
7. Histogram Keaktifan Bermain Peran Makro.....	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Lembar Uji Coba Instrumen.....	87
2. Rubrik Penilaian Bermain Peran Makro	90
3. Rubrik Penilaian Perilaku Prososial.....	91
4. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Bermain Peran Makro	92
5. Rekapitulasi Uji Validitas Instrumen Perilaku Prososial.....	93
6. Uji Validitas Variabel X (Bermain Peran Makro)	94
7. Uji Validitas Variabel Y (Perilaku Prososial).....	98
8. Tabel Bantuan Nilai r tabel Signifikansi.....	103
9. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	104
10. Uji Reliabilitas Instrumen Bermain Peran Makro.....	105
11. Uji Reliabilitas Instrumen Perilaku Prososial	106
12. Rekapitulasi Data <i>Pretest-Posttest</i>	107
13. Rekapitulasi Data Perlakuan	109
14. Uji <i>N-Gain</i>	111
15. Uji Prasyarat Analisis	112
16. Uji <i>Paired Samples T-test</i>	115
17. Panduan Kegiatan Bermain Peran Makro	116
18. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).....	137
19. Rubrik Penilaian Bermain Peran Makro	187
20. Rubrik Penilaian Perilaku Prososial.....	193
21. Observasi Pra-Penelitian	201
22. Lembar Wawancara Pra-Penelitian.....	204
23. Foto Uji Instrumen	205
24. Foto <i>Pretest</i>	206
25. Foto Perlakuan	207

26. Foto <i>Posttest</i>	210
27. Surat Penelitian Pendahuluan.....	211
28. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	212
29. Surat Izin Uji Instrumen.....	213
30. Surat Balasan Izin Penelitian.....	216
31. Data Anak Kelompok B1.....	217
32. Data Anak Kelompok B2.....	218

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pada aspek perkembangan anak usia dini terdapat salah satu aspek yaitu perkembangan sosial-emosional. Perkembangan sosial memiliki kaitan yang erat dengan perilaku prososial anak usia dini (Sofia et al., 2019). Perilaku prososial merupakan bagian dalam perkembangan sosial anak. Menurut Susanto, perilaku prososial merupakan keterampilan sosial yang penting bagi anak, sehingga anak dapat diterima di lingkungannya (Susanto, 2018). Agar dapat diterima oleh lingkungan, anak perlu memiliki perilaku positif yang berupa perilaku prososial. Menstimulasi perilaku prososial pada anak sangat penting agar tercipta kematangan sosial secara optimal. Anak yang mendapatkan stimulasi perilaku prososial yang baik, memungkinkannya untuk memiliki keterampilan sosial yang baik pula, sehingga anak mampu bersosialisasi dengan lingkungannya.

Menurut Hasanah, perilaku prososial merupakan tindakan yang dilakukan secara sukarela dan memberikan dampak positif (Hasanah & Drupadi, 2020). Perilaku prososial merupakan perilaku sosial yang positif dan dilakukan secara sukarela yang ditujukan untuk orang lain. Pentingnya perilaku prososial bagi anak usia dini yaitu agar anak memahami nilai dan norma yang ada di lingkungannya, sehingga anak dapat diterima di lingkungannya. Anak dengan perilaku prososial akan mudah bergabung dengan kelompoknya, karena anak akan memahami bagaimana cara bersosialisasi dan berperilaku dengan baik. Perilaku prososial pada anak harus ditanamkan sejak dini agar anak siap untuk hidup bermasyarakat.

Idealnya, menurut Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini, anak usia 5-6 tahun sudah memiliki perkembangan perilaku sosial yang baik, seperti bermain dengan teman sebaya, mengetahui dan merespon perasaan teman, berbagi, menghargai hak orang lain, kooperatif, dan toleran (Kemendikbud, 2014). Perilaku prososial merupakan aspek penting agar anak memiliki kemampuan bersosialisasi ke arah positif seperti kooperatif, toleran, dan bertanggung jawab sehingga dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.

Namun, berdasarkan kenyataan di lapangan pada saat melakukan pra-penelitian di TK Mawar Kecamatan Baradatu, peneliti menemukan fakta bahwa masih terdapat anak usia 5-6 tahun yang kurang menunjukkan perilaku prososial yang baik. Hal tersebut terlihat dari terdapat enam anak yang belum memiliki sikap antusias dalam bermain bersama teman, anak lebih asyik bermain sendiri tidak bergabung dengan teman lainnya. Saat pembelajaran berlangsung terdapat lima anak yang belum dapat menghargai orang lain (belum dapat bergantian berbicara ketika guru menerangkan). Selain itu, beberapa anak tidak mau meminjamkan barang kepada temannya ketika ada temannya yang tidak punya penghapus/pensil/gunting. Terdapat beberapa anak yang mengganggu temannya tanpa alasan, lalu tidak meminta maaf, serta terdapat tujuh anak yang tidak mau bekerja sama dalam aktivitas berkelompok. Saat jam makan siang beberapa anak tidak mau berbagi makanan kepada teman yang tidak membawa makanan dan saat selesai makan terdapat tiga anak yang acuh untuk merapikan sampah miliknya.

Selanjutnya, peneliti melakukan wawancara dengan guru terkait perilaku prososial di kelompok B. Dari hasil wawancara guru tersebut menerangkan bahwa terdapat beberapa anak yang belum bisa bekerja sama dengan kelompok serta terdapat beberapa anak yang belum bisa berbagi mainan dengan temannya. Lebih lanjut, peneliti juga bertanya

mengenai upaya apa yang telah dilakukan guru dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Dari hasil wawancara, guru tersebut menerangkan bahwa sekolah tersebut menerapkan pembiasaan mengucapkan kata maaf, tolong, dan terima kasih di lingkungan sekolah. Hal tersebut terlihat pada saat peneliti melakukan observasi, terdapat lima anak yang berinisiatif mengucapkan maaf, tolong, dan terima kasih saat diberi bantuan. Selanjutnya, peneliti juga bertanya tentang kegiatan pembelajaran seperti apa yang telah dilakukan guru dalam mengembangkan perilaku prososial anak. Dari hasil wawancara, guru tersebut menerangkan bahwa untuk mengembangkan perilaku prososial anak, dalam proses pembelajaran guru menggunakan kegiatan pembelajaran kelompok dan permainan kelompok yang berupa permainan estafet, seperti estafet *puzzle*, estafet bola, dan estafet air.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan serta mengingat pentingnya perilaku prososial pada anak usia dini, maka perilaku prososial harus distimulasi. Untuk menstimulasi perilaku prososial tersebut, maka dibutuhkan adanya suatu metode yang tepat. Melatih keterampilan sosial bisa dilakukan melalui bermain peran, metode proyek, dan kerja kelompok (Istianti, 2018). Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan perilaku prososial anak yaitu melalui metode bermain peran. Bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan bagi anak. Hal tersebut karena metode ini dilakukan sesuai dengan dunia anak yaitu bermain. Ketika anak bermain, anak akan lebih mudah tertarik untuk mempelajari suatu pengetahuan, sikap, maupun keterampilan.

Bermain peran dibagi menjadi dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro dan mikro sama-sama menempatkan anak sebagai pemain, namun apabila tema atau jalan cerita pada metode bermain peran mikro dapat bersifat umum, atau imajinatif, sedangkan pada metode bermain peran makro jalan cerita mengandung

konflik sosial yang terselesaikan di akhir cerita (Halifah, 2020). Maksudnya yaitu bermain peran mikro bersifat imajinatif sedangkan bermain peran makro merupakan penyelesaian suatu masalah yang bersifat nyata. Dengan demikian, peneliti akan membahas tentang bermain peran makro sebagai metode untuk menstimulasi perilaku prososial anak.

Bermain peran makro dapat mengembangkan perilaku sosial anak karena anak secara langsung berinteraksi dengan teman ketika bermain peran (Fauziah et al., 2020). Bermain peran makro dirasa tepat untuk mengembangkan perilaku prososial anak karena bermain peran makro melibatkan anak dalam bekerja sama dan berinteraksi dengan temannya untuk melakukan kegiatan dan peran sesuai dengan kehidupan nyata yang ada di sekitar anak. Dengan bermain peran makro melalui tema yang ada di sekitar kehidupan nyata, maka anak akan belajar banyak keterampilan (Mutiah, 2010). Hal tersebut mengandung artian bahwa melalui bermain peran makro memungkinkan anak memiliki pengalaman secara langsung seperti yang ada pada kehidupan nyata, sehingga membuat anak belajar banyak keterampilan. Oleh karena itu, dengan adanya metode bermain peran makro dapat melatih keterampilan sosial anak, sehingga diharapkan dapat menstimulasi perilaku prososial pada anak.

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian. Penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Harianja et al., 2023) yang membahas tentang upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui bermain peran. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh (Purba et al., 2022) yang membahas mengenai penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Lebih lanjut, terdapat juga penelitian yang dilakukan oleh (Linda & Mayar, 2022) yang membahas

meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui metode bermain peran.

Berdasarkan beberapa penelitian di atas yang telah dilakukan sebelumnya, peneliti mengambil topik yang berbeda. Penelitian sebelumnya membahas tentang peningkatan perkembangan sosial melalui metode bermain peran pada anak, sedangkan penelitian ini ingin melihat pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku prososial pada anak. Penelitian sebelumnya menggunakan metode penelitian tindakan kelas, sedangkan penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Pada penelitian sebelumnya tidak dijelaskan menggunakan metode bermain peran mikro atau makro. Sedangkan pada penelitian ini, peneliti berfokus menggunakan metode bermain peran makro.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil tema pekerjaan dengan subtema macam-macam pekerjaan seperti pegawai bioskop, petani, guru, pengantar surat, pedagang, koki, dokter, dan *MUA/Hairstylish*. Dimana peneliti mengajak anak untuk berperan langsung menjadi tokoh tersebut, seperti mengajak anak memerankan koki dengan membuat roti bakar, mengajak anak memerankan pedagang dengan melakukan proses jual beli benda yang nyata, seperti jual beli sayur-sayuran, serta mengajak anak memerankan petani dengan memetik sayuran di kebun langsung. Jalan cerita bermain peran makro pada penelitian ini juga berdeda dengan penelitian sebelumnya. Beberapa subtema pekerjaan bermain peran makro dalam penelitian ini juga jarang digunakan pada penelitian sebelumnya seperti pegawai bioskop, pengantar surat, dan *MUA/Hairstylish*. Indikator pada penelitian sebelumnya juga berbeda dengan penelitian yang akan dilakukan. Peneliti juga melaksanakan penelitian di lokasi yang belum pernah ada penelitian terkait sebelumnya. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengetahui pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial pada anak usia dini 5-6 tahun di TK Mawar.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, diperoleh beberapa masalah yang dapat diidentifikasi:

- a. Anak masih bermain sendiri, tidak mau bergabung dengan temannya
- b. Anak tidak mau bergantian berbicara dengan guru
- c. Anak tidak mau meminjamkan barang kepada temannya
- d. Anak mengganggu temannya tanpa alasan
- e. Anak tidak mau bekerja sama dalam aktivitas berkelompok
- f. Anak tidak mau berbagi makanan
- g. Anak acuh terhadap kebersihan lingkungan

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka penelitian dibatasi pada :

1. Bermain peran makro
2. Perilaku prososial pada anak

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan penelitian ini adalah “Apakah bermain peran makro berpengaruh terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mawar Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan?”

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu ingin mengetahui adakah pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mawar Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi masukan serta referensi bagi pembaca ataupun peneliti selanjutnya tentang pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mawar Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

b. Manfaat praktis

Manfaat praktis diperuntukkan:

1) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi Kepala Sekolah untuk memberikan informasi kepada guru terkait pembiasaan-pembiasaan yang dapat menunjang perkembangan perilaku prososial anak.

2) Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan informasi bagi guru terkait metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan perilaku prososial anak melalui metode bermain peran makro serta memberikan informasi kepada guru terkait pentingnya mengembangkan perilaku prososial pada anak dan memperhatikan perkembangan perilaku prososial anak.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perilaku Prososial

2.1.1 Pengertian Perilaku Prososial

Perkembangan sosial anak yang terstimulasi dengan baik akan menghasilkan perilaku sosial yang baik. Agar memiliki perilaku sosial yang baik anak perlu mempelajari nilai dan norma sejak usia dini. Hal tersebut didukung oleh pernyataan Eisenberg bahwa untuk memiliki perilaku prososial anak harus memahami kebutuhan orang lain dan menafsirkan kebutuhan itu dengan tepat agar dapat bertindak sesuai dengan norma yang telah diinternalisasi oleh anak (Eisenberg & Mussen, 1989). Berdasarkan pendapat tersebut, dapat diambil kesimpulan bahwa anak dapat diterima dengan baik oleh masyarakat apabila telah menanamkan perilaku prososial yang sesuai dengan nilai dan norma yang ada.

Menurut Eisenberg & Mussen, perilaku prososial merupakan tindakan sukarela yang menguntungkan orang lain (Eisenberg & Mussen, 1989). Tindakan sukarela merupakan suatu tindakan yang dilakukan atas kehendak sendiri tanpa paksaan dari orang lain yang mengarah pada sesuatu yang positif, dapat berupa suatu hal yang menguntungkan orang lain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Kartono bahwa perilaku prososial adalah suatu perilaku sosial yang menguntungkan dan di dalamnya terdapat unsur kebersamaan, kooperatif, kerja sama, dan altruisme (Amini & Saripah, 2016). Kebersamaan, kooperatif, kerja sama, dan altruisme merupakan bagian dari tindakan positif yang menguntungkan perilaku prososial seseorang. Perilaku prososial merupakan tindakan yang

dilakukan tanpa mementingkan diri sendiri serta dilakukan tanpa pamrih dengan motivasi dari dalam diri (Kurniawati et al., 2024). Perilaku prososial berarti melakukan hal-hal baik karena kesadaran diri tanpa adanya dorongan dari orang lain sesuai dengan situasi dan kondisi yang terjadi.

Menurut Baron & Bryne perilaku prososial adalah suatu tindakan menolong yang menguntungkan orang lain tanpa harus adanya suatu keuntungan langsung pada orang yang melakukan tindakan tersebut, dan memungkinkan untuk melibatkan suatu risiko bagi orang yang menolong (Baron & Byrne, 2005). Hal tersebut sesuai dengan pendapat Uthomah bahwa perilaku prososial merupakan tindakan altruisme yang tidak mementingkan diri sendiri sampai dengan tindakan menolong yang sepenuhnya dimotivasi oleh kepentingan diri sendiri (Selomo et al., 2020). Perilaku prososial merupakan tindakan menolong yang dilakukan atas dasar motivasi diri sendiri tanpa mengharapkan imbalan atas perbuatannya.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan dalam membantu orang lain yang bertujuan untuk mengembangkan hubungan sosial yang sehat dan positif dengan orang lain yang dilakukan karena kesadaran diri yang berupa hal positif dan bermanfaat bagi orang lain.

2.1.2 Aspek-aspek Perilaku Prososial

Perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan secara sukarela dan memberikan manfaat bagi orang lain yang meliputi berbagai aspek didalamnya berupa tindakan-tindakan positif. Menurut Eisenberg, aspek perilaku prososial diantaranya adalah menolong, berbagi, menghibur dan dapat bekerja sama (Eisenberg & Mussen, 1989):

- a. Menolong
Menolong (*helping*), yaitu membantu orang lain atau menawarkan sesuatu yang menunjang berlangsungnya kegiatan orang lain.
- b. Berbagi
Berbagi (*sharing*), yaitu memberikan bantuan atau pertolongan kepada orang lain yang sedang mengalami kesulitan, baik berupa moril maupun materil.
- c. Bekerja sama
Bekerja sama (*cooperating*), yaitu kesediaan untuk bekerja sama dengan orang lain demi tercapainya suatu tujuan. Bekerja sama biasanya saling menguntungkan, saling memberi, saling menolong, dan menenangkan.
- d. Menghibur
Menghibur (*comforting*), yaitu kesediaan untuk memberikan kesenangan atau menyejukkan hati individu lain yang susah.

Berdasarkan pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa aspek perilaku prososial diantaranya menolong, berbagi, menghibur dan dapat bekerja sama. Apabila anak mendapatkan stimulasi yang baik maka perilaku prososial anak akan berkembang dengan baik sehingga anak dapat menempatkan dirinya dengan baik di lingkungannya.

Adapun Mayangsari menuliskan komponen penting dari perilaku prososial diantaranya menolong, membagi, kerja sama, kejujuran, menyumbang, dermawan, memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain punya kepedulian terhadap orang lain (Mayangsari et al., 2017):

- a. Menolong (*helping*) yaitu membantu memberikan apa yang berguna ketika melihat seseorang dalam kesusahan.

- b. Membagi (*sharing*) yaitu memberikan sebagian dari apa yang dipunya, atau memberikan bagian kita pada orang lain.
- c. Kerja sama (*cooperative*) yaitu mengerjakan atau membagi tugas bersama-sama.
- d. Kejujuran (*honesty*) yaitu mengatakan atau berbuat seperti apa yang sebenarnya, berterus terang, tidak berbohong.
- e. Menyumbang (*donating*) yaitu memberikan sumbang dan bantuan.
- f. Dermawan (*generosity*) yaitu orang yang memberikan sebagian barangnya untuk yang membutuhkan.
- g. Memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain, yaitu peduli atau ikut menjaga ketenangan, ketentraman dan keselamatan orang lain.
- h. Punya kepedulian terhadap orang lain, yaitu kita merespon setiap yang terjadi di sekitar kita, mengambil tindakan.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa komponen penting dari perilaku prososial diantaranya menolong, membagi, kerja sama, kejujuran, menyumbang, dermawan, memperhatikan hak dan kesejahteraan orang lain punya kepedulian terhadap orang lain. Ketika anak memiliki perilaku prososial tersebut anak akan memahami bagaimana cara bersosialisasi dan berperilaku dengan baik di masyarakat.

Sedangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No. 137 Tahun 2014 tingkat pencapaian perkembangan anak dalam perilaku prososial diantaranya adalah:

- a. Menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif
- b. Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan
- c. Menghargai orang lain
- d. Bermain dengan teman sebaya

- e. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar
- f. Berbagi dengan orang lain
- g. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain
- h. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan pikiran untuk menyelesaikan masalah)
- i. Bersikap kooperatif dengan teman
- j. Menunjukkan sikap toleran

Berdasarkan Permendikbud no. 137 tahun 2014 dikatakan bahwa bermain dengan teman sebaya, mengetahui dan merespons perasaan teman, berbagi, menghargai hak orang lain, kooperatif, dan toleran merupakan perkembangan perilaku prososial untuk anak usia 5-6 tahun. Menstimulasi perilaku prososial pada anak sangat penting agar tercipta kematangan sosial secara optimal, sehingga anak mampu bersosialisasi dengan lingkungannya.

Adapun aspek-aspek perilaku prososial yang dijadikan indikator dalam penelitian ini adalah berdasarkan pendapat (Eisenberg & Mussen, 1989) yang berpendapat bahwa aspek-aspek perilaku prososial yaitu tindakan menolong (*helping*), berbagi (*sharing*), bekerja sama (*cooperating*), dan menghibur (*comforting*).

Kemudian dengan tindakan menolong, berbagi, bekerja sama, dan menghibur. Anak dapat mencapai tingkat perkembangan perilaku prososial yang baik, seperti: bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, menghargai hak/pendapat/karya orang lain, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, dan mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prososial

Perilaku prososial dapat ada pada diri seseorang, dapat tumbuh dan melekat didasari beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi.

Menurut Suryanto, perilaku prososial dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor (Suryanto et al., 2012), yaitu:

- a. Faktor genetis (*the selfish gene*, kelompok kerja sama, dan kepribadian),
- b. Emosional (suasana hati yang baik, dan emosi negatif)
- c. Motivasi (empati, altruisme, alternatif, egoistik, keterbatasan altruisme)
- d. Interpersonal (karakteristik orang yang ditolong, kecocokan antara orang yang menolong dengan yang ditolong, dan pengaruh kedekatan)
- e. Situasional (model, norma, *reward*, tempat tinggal, dan kondisi masyarakat)

Dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu, faktor genetis, emosional, motivasi, interpersonal, dan situasional. Faktor-faktor tersebut sangat mempengaruhi perkembangan perilaku prososial pada seseorang.

Menurut Widyastuti perilaku prososial dipengaruhi beberapa faktor, yaitu sebagai berikut (Widyastuti, 2014):

- a. Kehadiran orang lain
Saat seseorang membutuhkan pertolongan di keramaian individu akan berpikir bahwa akan ada orang lain yang akan membantu seseorang tersebut, sebaliknya jika hanya ada individu tersebut di sana maka akan merasa lebih bertanggung jawab dalam membantu seseorang.
- b. Kondisi lingkungan dan keadaan fisik
Kondisi lingkungan dan keadaan fisik di desa berbeda dengan kota, bila dibandingkan masyarakat desa memiliki tingkat

gotong royong yang tinggi dibandingkan dengan masyarakat kota.

c. Keterbatasan waktu

Individu yang sedang terburu-buru tidak akan memberikan pertolongan karena sedang mengejar waktu dan sibuk dengan urusannya sendiri.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kehadiran orang lain, kondisi masyarakat, dan keterbatasan waktu merupakan faktor yang mempengaruhi perilaku prososial yang disebabkan dari luar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial dipengaruhi oleh banyak faktor seperti: genetik, emosional, motivasi, interpersonal, dan situasional. Genetik, emosional, dan interpersonal merupakan faktor dari dalam diri seseorang. Sedangkan motivasi, situasional, kehadiran orang lain, kondisi masyarakat, dan keterbatasan waktu adalah faktor yang disebabkan dari luar dan berdasarkan situasi seseorang.

Selain faktor dari luar dan dalam diri seseorang, lingkungan juga dapat mempengaruhi perilaku prososial anak. Menurut Eisenberg beberapa faktor yang mempengaruhi prososial (Eisenberg & Mussen, 1989), di antaranya :

a. Keluarga

Keluarga merupakan model utama anak. Anak akan memiliki perilaku yang mirip dengan apa yang dicontohkan orang tuanya. Orang tua yang memberikan contoh bekerja sama dan dermawan akan menjadikan perilaku anak yang murah hati dan suka menolong.

b. Guru

Guru mengajarkan perilaku prososial pada anak saat di sekolah.

c. Teman sebaya

Hubungan dengan teman sebaya mengajarkan anak untuk peduli dengan sesama dan belajar melihat dari sudut pandang orang lain.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa faktor lingkungan terdiri dari keluarga, guru, dan teman sebaya. Faktor-faktor tersebut sangat melekat pada keseharian anak, sehingga sangat mempengaruhi perilaku prososial pada diri anak.

Pernyataan di atas didukung oleh penelitian Arini bahwa pihak yang berperan dalam menanamkan perilaku prososial diantaranya keluarga, guru, dan teman sebaya (Nadhifah, 2020). Perilaku prososial anak dapat dipengaruhi oleh lingkungannya mulai dari keluarga, guru, dan teman sebaya. Sehingga orang dewasa perlu mencontohkan perilaku yang baik agar anak dapat menyerap perilaku baik tersebut sehingga memiliki perilaku prososial.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial dapat ada pada diri seseorang, dapat tumbuh dan melekat didasari beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi. Faktor-faktor tersebut meliputi faktor personal yang muncul dalam diri seseorang dan faktor situasional dimana perilaku prososial dapat muncul sesuai dengan situasi seseorang dan didukung dengan faktor lingkungan seperti guru dan teman sebaya.

2.2 Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun

Salah satu perkembangan yang harus dicapai oleh anak adalah perkembangan sosial. Perkembangan sosial memiliki kaitan yang erat dengan perilaku sosial anak usia dini. Anak selalu berinteraksi dengan

lingkungannya sehingga memungkinkan terjadinya interaksi sosial. Perkembangan sosial emosional menurut Hurlock merupakan proses anak melatih rangsangan-rangsangan sosial sehingga dapat berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 1966).

Stimulasi perkembangan sosial emosional pada anak usia dini sangat penting agar anak memiliki perilaku sosial yang baik dan dapat diterima di lingkungan. Perkembangan sosial emosional pada anak perlu diperhatikan karena anak merupakan makhluk sosial yang memerlukan orang lain dan harus mampu mengendalikan emosinya dalam berhubungan dengan sesama (Kurniawati et al., 2015). Berinteraksi dengan lingkungan membutuhkan keterampilan untuk bersosialisasi dan mengontrol emosi. Hal ini perlu diperhatikan khususnya bagi anak usia 5-6 tahun yang akan melewati tahap pra-sekolah.

Menurut Hurlock anak yang memiliki perkembangan sosial emosional yang berkembang dengan baik akan lebih mudah menyesuaikan dengan kelompok (Hurlock, 2002). Seseorang yang dapat bersosialisasi dengan baik akan mudah bergabung dengan kelompoknya. Perkembangan sosial emosional merupakan suatu proses seseorang untuk mencapai kematangan sosial dalam mengontrol dan mengekspresikan emosi serta mengeksplor pengalaman sekitar dan belajar dari hal tersebut.

Perkembangan sosial emosional merupakan proses memahami keadaan dan belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Berdasarkan Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) anak usia 5-6 tahun memiliki aspek sosial seperti bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, serta menunjukkan rasa empati. Lebih lanjut, menurut Hartati perkembangan sosial pada anak usia 5-6 tahun memiliki beberapa karakteristik diantaranya tidak suka mengganggu teman, tidak suka menyerang teman, senang bermain dengan anak lain, tidak suka menyendiri, telah memiliki kemauan untuk menceritakan sesuatu pada

teman, mampu bermain dan bekerja sama dengan temanya dalam kelompok, menolong dan membela teman, dapat bertindak sopan, dapat menunjukkan sikap yang ramah (Hartati, 2005). Anak yang telah terstimulasi dengan baik aspek perkembangannya akan memiliki karakteristik sosial yang sesuai pada usianya sehingga muncul perilaku sosial positif pada anak yaitu perilaku prososial.

Berdasarkan beberapa pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun merupakan aspek yang penting untuk distimulasi agar anak dapat bersosialisasi dan menyesuaikan diri dengan baik di lingkungannya. Perkembangan sosial emosional pada anak usia 5-6 tahun meliputi mau berbagi, menolong, bersikap kooperatif dengan teman, serta menunjukkan sikap toleran.

2.3 Hakikat Bermain Peran Makro

2.3.1 Pengertian Bermain Peran Makro

Bermain memiliki peran penting dalam perkembangan anak. Bagi sebagian besar anak-anak, bermain menyediakan konteks psikologis yang aman di mana apa yang diinginkan dapat diperoleh dalam dunia fantasi (Frost, 2012). Bermain memungkinkan anak mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas peran yang dilakukan, sehingga memungkinkan anak melakukan banyak peran yang pada akhirnya dapat diaplikasikan pada kehidupan sehari-hari anak.

Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan anak dapat mengeksplorasi perasaannya, memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsinya, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, dan mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara. Anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema, menggunakan alat bermain

dengan ukuran sesungguhnya (Kurniawati et al., 2020). Hal tersebut berarti bahwa anak memerankan peran secara sungguh dan dengan alat sebenarnya. Bermain peran merupakan kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi, tempat anak-anak bermain untuk memerankan tugas-tugas anggota keluarga, tata cara dan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai perlengkapan rumah tangga serta kegiatan dilingkungan sekitarnya (Nuraini & Bambang, 2010). Oleh karena itu, bermain peran merupakan stimulasi yang mengajak anak melakukan tugas-tugas sesuai dengan perannya dalam suatu kegiatan yang ada dunia sekitar anak.

Dengan permainan sosiodramatis, anak menciptakan kejadian mereka sendiri berdasarkan pengalaman mereka. Anak akan meniru tindakan yang mereka alami dalam permainan. Anak akan mengulangi, memecahkan masalah, dan menghidupkan kembali pengalaman ini (Raines, 2007). Berdasarkan hal tersebut bermain peran mampu mendorong anak untuk mengulangi suatu tindakan yang nantinya akan melahirkan suatu pengalaman baru bagi anak dalam pemecahan suatu masalah. Permainan sosiodramatis terjadi ketika setidaknya dua anak bersama-sama dalam permainan dramatis. Bermain drama menyediakan sarana bagi anak untuk mengatasi kesulitannya dan mampu mendorong anak untuk bisa menyelesaikan tugas-tugasnya.

Metode bermain peran disebut juga 'sosiodrama' merupakan suatu cara mengajar yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mendramatisasikan sikap, tingkah laku atau penghayatan seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial sehari-hari dalam masyarakat (Sudjana, 2005). Hal tersebut mengandung artian bahwa bermain peran dapat memberikan kesempatan pada anak untuk bertingkah laku seperti yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

Sejalan dengan pendapat tersebut, Flache menyatakan bahwa inti dari pembelajaran bermain peran terletak pada keterlibatan emosional aktor dan pengamat dalam situasi masalah nyata. Melalui *role playing* dalam pembelajaran diharapkan siswa dapat (1) menggali perasaannya; (2) memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi mereka; (3) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi; dan (4) mengeksplorasi inti masalah yang dimainkan dengan berbagai cara. (Flache et al., 2017). Melalui kegiatan bermain peran anak dapat mempelajari berbagai hal dan pengalaman yang digabungkan dalam satu kegiatan, mulai dari menggali perasaan, memperoleh wawasan, mengembangkan keterampilan, hingga mampu mengeksplorasi peran yang dimainkan.

Pada hakikatnya bermain peran dibagi menjadi dua jenis, yaitu bermain peran mikro dan makro (Latif et al., 2013). Akan tetapi dalam penelitian ini hanya akan difokuskan pada bermain peran makro. Bermain peran makro merupakan kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, berbahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang mengalirkan *knowledge* pada anak (Latif et al., 2013). Melalui bermain peran makro, membantu anak mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya serta membantu anak mengembangkan berbagai kemampuan dan keterampilannya.

Bermain peran makro yaitu bermain peran yang sesungguhnya dengan alat-alat main berukuran sesungguhnya. Anak dapat menggunakannya untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, misalnya bermain peran profesi dokter, maka alat yang digunakan stetoskop, replika jarum suntik, buku resep dan pulpen

(Khoiruddin, 2010). Hal tersebut mengandung artian bahwa dalam bermain peran makro anak secara langsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya.

Bermain peran makro merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan menjadi tokoh dan menggunakan alat berukuran besar seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran, contohnya yaitu memakai baju dan menggunakan kotak kardus yang dibuat menjadi mobil-mobilan atau benteng (Haenilah, 2015). Dengan menggunakan alat-alat dengan ukuran yang asli dan sama dengan yang ada di kehidupan nyata, anak diharapkan mampu memerankan dan menggunakannya sesuai dengan kehidupan nyata.

Ketika anak memiliki pengalamannya sehari-hari dengan bermain peran makro (melalui tema yang ada disekitar kehidupan nyata), maka anak belajar banyak ketrampilan pra-akademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dan bermain dengan bekerja sama dengan orang lain (Mutiah, 2010). Dengan bermain peran makro, anak belajar untuk memahami tugasnya dan menyelesaikan tugas tersebut atau menyelesaikan masalah tersebut baik secara mandiri maupun melalui kerja sama.

Bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerja sama terdiri dari dua orang bahkan lebih khususnya untuk anak usia taman kanak-kanak (Mutiah, 2010). Bermain peran makro diharapkan cocok diimplementasikan pada kelompok Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain peran makro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh tertentu dan anak berperan langsung sebagai pemainnya

dengan menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan pemahamannya.

2.3.2 Aspek Bermain Peran

Bermain peran berdasar pada tiga aspek utama dari pengalaman peran dalam kehidupan sehari-hari. Aspek tersebut antara lain (Zaini, 2007):

- a. Mengambil peran (*role-taking*), yaitu: tekanan ekspektasi-ekspektasi sosial terhadap pemegang peran, contoh: berdasar pada hubungan keluarga (apa yang harus dikerjakan anak) dalam situasi sosial;
- b. Membuat peran (*role-making*), yaitu: kemampuan pemegang peran untuk merubah secara dramatis dari satu peran ke peran yang lain dan menciptakan serta memodifikasi peran sewaktu-waktu diperlukan; dan
- c. Tawar-menawar peran (*role-negotiation*), yaitu: tingkat dimana peran-peran dinegosiasikan dengan pemegang-pemegang peran yang lain dalam parameter dan hambatan interaksi sosial.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro memiliki 3 aspek penting antara lain mengambil peran, membuat peran, dan tawar menawar peran. Hal tersebut berkaitan tentang apa saja yang harus dikerjakan anak, menciptakan dan memodifikasi peran yang diperlukan, serta melakukan negosiasi peran berdasarkan pengalaman peran dalam kehidupannya.

2.3.3 Tujuan Bermain Peran Makro

Tujuan bermain peran makro juga antara lain (Latif et al., 2013):

- a. Mengembangkan interaksi sosial dan bahasa anak. Bermain peran bisa meningkatkan keterampilan sosial karena dalam

bermain anak secara langsung memerankan peran-peran yang sering mereka temui di lingkungannya bersama dengan teman yang lainnya. Anak cenderung menyukai permainan ini karena pada hakikatnya anak itu suka meniru dan peniru yang ulung.

- b. Membangun rasa empati, mengambil sudut pandang spasial, afeksi. Anak dapat mengasah rasa empati nya melalui bermain peran karena dalam bermain peran anak bermain bersama teman lainnya dengan alat bermain yang sesungguhnya dan mengharuskan anak untuk menggunakan alat bermain peran secara bergantian.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa bermain peran makro memiliki tujuan pengembangan interaksi dan empati yang dapat menjadi bekal anak dalam berkehidupan sehari-hari. Interaksi dan empati merupakan suatu hal penting yang harus dimiliki anak dalam perkembangan sosial emosional anak.

Bermain peran makro bertujuan melibatkan sebuah pemahaman, bersentuhan dengan perasaan, menetapkan pilihan, dan mempelajari serta mempraktikkan perilaku baru (Geldard & Geldard, 2011). Dengan melibatkan anak tentang sebuah pemahaman dan mempelajari serta mempraktikkan perilaku baru akan mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan bersosialisasi pada anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa tujuan bermain peran makro antara lain anak belajar untuk memperoleh wawasan mengenai sikap, nilai dan persepsi, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah dan menyelesaikan tugasnya, mengembangkan kreatifitas, pemahaman suatu akan peran, serta mempelajari, mempraktikkan dan melakukan suatu perilaku baru.

2.3.4 Manfaat Bermain Peran Makro

Bermain peran memiliki beberapa manfaat antara lain (Madyawati, 2016):

- a. Mengembangkan kepercayaan diri pada anak; dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya
- b. Mengembangkan kemampuan berbahasa; pengertian perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya
- c. Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah; pada situasi tertentu saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi.
- d. Membangun kemampuan sosial dan empati; anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya
- e. Memberikan anak pandangan positif; anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa bermain peran memiliki manfaat bagi perkembangan anak, antara lain mengembangkan aspek sosial pada anak seperti mengembangkan kepercayaan diri, membangun kemampuan sosial dan empati. Selain itu bermain peran juga memiliki manfaat bagi perkembangan kognitif anak, seperti memberikan anak pandangan positif, dan menstimulasi kemampuan memecahkan masalah pada

anak. Melalui bermain peran juga kemampuan bahasa anak menjadi terstimulasi.

Bermain peran makro sangat besar menunjang pengembangan diri bagi anak karena dalam bermain peran makro anak akan mampu mandiri dalam berinteraksi dengan orang disekitarnya, berani berhubungan sosial dengan orang lain, akan banyak mendapatkan kesempatan mengemukakan pendapatnya kepada teman sebaya sehingga lebih menemukan jati diri anak tersebut (Halifah, 2020). Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro membantu anak untuk menunjang berinteraksi dengan orang di sekitarnya dan memberikan kesempatan pada anak untuk membentuk jati dirinya.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro memiliki berbagai manfaat antara mengembangkan kepercayaan diri dan membangun kemampuan social anak, menstimulasi anak untuk bisa menyelesaikan masalah ataupun tugasnya sendiri serta mendukung anak untuk membangun inisiatifnya sendiri untuk melakukan suatu tindakan.

2.3.5 Langkah-Langkah Bermain Peran Makro

Secara rinci langkah-langkah bermain peran adalah sebagai berikut (Nuraini & Bambang, 2010).:

- a. Guru mengumpulkan anak-anak untuk diberikan pengarahan dan aturan serta tata tertib dalam bermain. Contoh pengarahan dan aturan tata tertib dalam bermain seperti anak harus mengenakan kostum sesuai perannya, anak hafal dialog, anak harus serius dalam bermain peran, tidak boleh berebut.
- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak untuk bermain. Alat-alat contohnya peran sebagai sebagai pak

tani ada cangkul, sabit, caping, karung beras dan lain sebagainya

- c. Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen anak serta menghitung jumlah anak bersama-sama. Sebelum melakukan kegiatan anak terlebih dahulu diabsen satu persatu untuk mengetahui apakah jumlah anak mencukupi untuk kegiatan bermain peran.
- d. Guru membagikan tugas kepada anak-anak sebelum bermain menurut kelompoknya agar anak tidak saling berebut dalam bermain, tujuannya supaya adil semua bisa ikut dalam kegiatan bermain peran. Anak diberikan penjelasan mengenai alat-alat bermain yang sudah disediakan. Guru menerangkan satu persatu alat-alat yang digunakan fungsinya.
- e. Guru sudah menyiapkan alat-alat permainan yang akan digunakan sebelum mulai bermain. Anak-anak yang ikut dalam kegiatan bermain peran sudah diberitahu sebelumnya alat apa yang mereka pakai sehingga menghindari adanya saling berebut alat dengan temannya.
- f. Anak bermain sesuai dengan perannya. Anak meletakkan posisinya masing-masing sesuai perannya, peran ini sudah dibagi secara adil oleh guru.
- g. Guru hanya mengawasi anak mendampingi anak dalam bermain apabila dibutuhkan anak guna membantunya. Dalam kegiatan ini peran guru hanya mengawasi proses kegiatan berlangsung serta melihat potensi anak-anak dalam bermain peran, jika ada kesulitan guru siap membantu.
- h. Setelah waktu bermain hampir habis, guru dapat menyiapkan berbagai macam buku cerita. Sementara guru merapikan permainan dengan dibantu oleh beberapa anak.

Langkah-langkah tersebut terlihat cocok jika dipraktekkan dalam suatu kegiatan pembelajaran karena dalam langkah ini guru

memberikan suatu pengarahan kegiatan, serta pengawasan, dan pembagian peran. Pembagian peran ini diharapkan agar setiap anak mendapatkan peran dengan porsi yang sama rata.

Selanjutnya (Shaftel & Shaftel, 1982) mengemukakan tahapan-tahapan dalam pembelajaran bermain peran makro:

1. Menjelaskan aturan bermain peran

Sebelum bermain peran dimulai, hendaknya guru menjelaskan aturan bermain peran terlebih dahulu. Kegiatan ini berkenaan menggambarkan suatu peran berlandaskan prinsip-prinsip yang benar.

2. Menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk bermain peran

Beberapa cara yang dapat membangun motivasi anak adalah dengan mengeksplor keinginan anak, bertanya tentang pengalaman anak, atau bertanya tentang cita-cita anak. Bermain peran memiliki fungsi selain untuk mengilustrasikan angan-angan, juga dapat menjadi cara untuk mengungkapkan pengalaman psikologis anak.

3. Memilih peran

Ketika anak-anak sudah sepakat menentukan jenis permainan, maka guru bersama anak harus mendiskusikan tentang sejumlah peran yang akan dimainkan, selanjutnya guru harus menawarkan masing-masing peran kepada anak. Guru harus memberikan gambaran setiap peran dengan benar yang dilandasi oleh konsep keilmuan. Kondisi ini akan menjadi dasar pemahaman anak tentang peran itu.

4. Menyusun tahapan bermain peran

Anak diajak dialog untuk menyusun tahapan bermain sesuai dengan gambaran garis besar alur cerita. Ketika menyusun tahapan bermain peran anak diberi kesempatan untuk

mengemukakan idenya berdasarkan angan-angan atau pengalaman yang mereka miliki.

5. Menyiapkan pengamat

Bermain peran merupakan suatu wahana pembelajaran yang sangat tepat untuk mengembangkan aspek bahasa dan sosial emosi anak. Guru harus menyiapkan pengamat untuk memberikan komentar terhadap peran-peran yang dimainkan oleh teman-temannya.

6. Pemeranan

Pada tahap ini anak mulai memerankan masing-masing perannya secara spontan, sesuai dengan alur cerita.

Pemeranan dapat berhenti apabila para anak terasa merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dilakukan. Adakalanya para anak keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah memakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan.

7. Diskusi

Diskusi bisa dimulai dengan pertanyaan yang diajukan oleh guru. Guru dapat menelusuri bagaimana emosi anak ketika terlibat memerankan sebuah peran atau anak yang mengamati.

8. Kesimpulan

Tahap kesimpulan harus dapat menegaskan nilai-nilai positif yang terkandung dalam adegan bermain peran

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran makro dikemas di dalam suatu kegiatan pembelajaran yang berisi pembukaan, inti, serta penutup. Langkah-langkah kegiatan tersebut sudah mencakup pengarahannya dari guru, pembagian peran, adanya kebebasan yang diberikan kepada anak

untuk mengkreasikan dramatisasi peran-peran serta membimbing anak untuk melakukan perilaku baru yang lebih baik.

Adapun langkah-langkah bermain peran makro yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan pendapat (Shaftel & Shaftel, 1982) meliputi menjelaskan aturan bermain peran, menciptakan suasana yang mampu memotivasi anak untuk bermain peran, memilih peran, menyusun tahapan bermain peran, menyiapkan pengamat, pemeranan, diskusi, dan kesimpulan.

2.4 Kerangka Pikir Penelitian

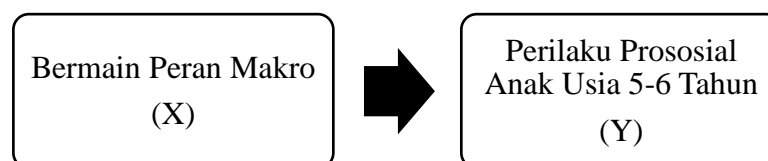
Perkembangan sosial perlu diperhatikan sejak dini. Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting untuk mempersiapkan anak terjun ke lingkungan sosial, sehingga terbentuk keterampilan sosial berupa perilaku prososial. Agar anak dapat berinteraksi dengan baik, sesuai dengan norma dan nilai yang ada di masyarakat, anak harus memiliki perilaku prososial. Perilaku prososial merupakan tindakan sosial karena kesadaran diri berupa hal yang positif dan bermanfaat bagi orang lain.

Perilaku prososial penting untuk dikembangkan karena anak merupakan makhluk sosial yang senantiasa berhubungan dengan orang lain. Perilaku prososial yang harus dimiliki anak dalam kehidupan sehari-hari seperti berbagi, menolong, bekerja sama, dan menghibur. Apabila perilaku-perilaku tersebut dimiliki anak, maka diharapkan anak dapat berinteraksi dengan baik dalam hidup bermasyarakat.

Mengingat pentingnya perilaku prososial tersebut, maka diperlukan suatu stimulasi. Untuk menstimulasi perilaku prososial tersebut maka dibutuhkan suatu metode yang cocok untuk anak. Anak usia dini berada pada masa berpikir konkret. Pada masa ini, pembelajaran anak harus berdasarkan realita dimana anak belajar dari sesuatu yang nyata. Selain itu,

anak tidak akan lepas dari dunianya yaitu bermain. Hal tersebut mengisyaratkan perlunya suatu metode yang sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Bermain peran merupakan salah satu metode yang menyenangkan dan menarik minat anak karena metode ini dikemas dalam suatu kegiatan bermain.

Salah satu jenis bermain peran yang cocok untuk menstimulasi perilaku prososial anak yaitu bermain peran makro. Bermain peran makro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh tertentu dan anak berperan langsung sebagai pemainnya dengan menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya. Bermain peran makro dirasa cocok untuk menstimulasi perilaku prososial anak karena melalui bermain peran makro melibatkan anak dalam berbagi, menolong, bekerja sama, dan menghibur temannya saat melakukan kegiatan dan peran sesuai dengan kehidupan nyata yang ada di sekitar anak. Sehingga melalui bermain peran makro diharapkan mampu membawa pengaruh positif dalam menstimulasi perilaku prososial anak yang rendah. Berdasarkan uraian tersebut, maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian

Keterangan:

Variabel X: Bermain Peran Makro

Variabel Y: Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

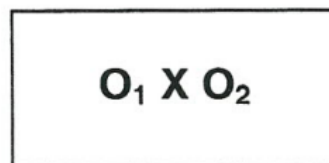
2.5 Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah dugaan sementara yang harus dibuktikan kebenarannya. Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka pikir yang telah diuraikan diatas, maka hipotesis penelitian yang dirumuskan adalah terdapat pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di Taman Kanak-kanak Mawar Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

III. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimental. Sedangkan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Pre-Experimental*. Untuk jenis desain penelitiannya adalah “*One-Group Pretest-Posttest*”, yaitu desain penelitian yang dilaksanakan pada satu kelompok saja tanpa kelompok pembandingan dengan memberi *pretest* (sebelum diberi perlakuan) dan *posttest* (setelah diberi perlakuan) pada kelompok tersebut (Sugiyono, 2013). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2. Rumus *One-Group Pretest-Posttest*

Keterangan:

O₁ : *Pretest* (perilaku prososial anak sebelum diberi perlakuan)

O₂ : *Posttest* (perilaku prososial anak sesudah diberi perlakuan)

X : perlakuan (Metode bermain peran makro)

3.2 Prosedur dan Rancangan Pembelajaran

3.2.1 Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat surat izin penelitian pendahuluan untuk sekolah yang akan diteliti.

- b. Melakukan observasi awal ke sekolah untuk mendapatkan informasi yang akan diteliti.

3.2.2 Rancangan Pembelajaran

Rancangan pembelajaran dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Tahap Perencanaan
1. Membuat kisi-kisi instrumen penelitian.
 2. Membuat rubrik penilaian dan lembar observasi.
 3. Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
 4. Membuat rancangan kegiatan bermain peran makro, meliputi:

Tabel 1. Rancangan Kegiatan Bermain Peran Makro

Hari	Subtema	Kegiatan
1.	Pegawai bioskop	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai pegawai bioskop (tiket bioskop, uang mainan, <i>popcorn</i>, dan minuman) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai pegawai bioskop 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai pegawai bioskop (1 orang penjual tiket, 1 orang penjual makanan, 1 orang penjual minuman, dan penonton) 5. Memilih pemeran 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai pegawai bioskop 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai pegawai bioskop 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan 10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai pegawai bioskop yang telah dilakukan

2.	Petani	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai petani (keranjang hasil panen, timbangan, dan uang mainan) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai petani 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai petani (5 orang petani, 2 orang yang menimbang hasil panen, 1 orang yang mencatat hasil panen, dan 2 orang sebagai kasir) 5. Memilih pemeran 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai petani 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai petani 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan 10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai petani yang telah dilakukan
3	Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai guru (papan tulis dan spidol) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai guru 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai guru (1 orang guru, dan sisanya sebagai murid) 5. Memilih pemeran 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai guru 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai guru 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan

		10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai guru yang telah dilakukan
4	Pengantar surat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai pengantar surat (tas, surat, dan kotak surat) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai pengantar surat 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai guru (1 orang pengantar surat, 1/2 orang penerima surat) 5. Memilih pemeran 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai pengantar surat 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai pengantar surat 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan 10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai pengantar surat yang telah dilakukan
5	Pedagang sayur	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai pedagang sayur (plastik, sayuran (wortel, kentang, bayam, cabai, kacang panjang, terong, dan labusiem), dan uang mainan) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai pedagang sayur 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai pedagang sayur (1 orang penjual cabai dan tempe, 1 orang penjual bayam dan kacang panjang, 1 orang penjual wortel, kentang, terong, labusiem, dan jagung, serta sisanya menjadi pembeli) 5. Memilih pemeran

		<ol style="list-style-type: none"> 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai pedagang sayur 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai pedagang sayur 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan 10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai pedagang sayur yang telah dilakukan
6	Koki	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai koki (topi koki, kertas, pensil, alat pemanggang roti, gelas plastik, minuman, sarung tangan plastik, spatula, mentega, piring plastik) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai guru 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai guru (1 orang pencatat pesanan dan kasir, 4 orang koki, 2 orang pengantar makanan, dan sisanya pembeli) 5. Memilih pemeran 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai koki 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai koki 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan 10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai koki yang telah dilakukan
7	Dokter	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai dokter (topi perawat, stetoskop, permen sebagai obat, kertas, dan pensil) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai dokter

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai guru (1 orang bagian pendaftaran, 1 orang apoteker, 1 orang dokter, 1 orang asisten dokter, dan sisanya pasien) 5. Memilih pemeran 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai dokter 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai dokter 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan 10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai dokter yang telah dilakukan
8	<i>MUA/Hairstylish</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyiapkan media/alat permainan yang akan digunakan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai <i>MUA/Hairstylish</i> (alat <i>make up</i>, gunting mainan, kaca, dan uang mainan) 2. Melakukan tanya jawab mengenai cita-cita anak 3. Menjelaskan aturan dalam bermain peran makro sebagai <i>MUA/Hairstylish</i> 4. Menjelaskan tentang banyaknya peran yang akan dimainkan dalam kegiatan bermain peran makro sebagai <i>MUA/Hairstylish</i> (1 orang <i>MUA</i>, 1 orang <i>Hairstylish</i>, 1 orang pendaftaran dan kasir, dan sisanya menjadi <i>customer</i>) 5. Memilih pemeran 6. Menjelaskan langkah-langkah dalam bermain peran makro sebagai <i>MUA/Hairstylish</i> 7. Melakukan kegiatan bermain peran makro sebagai <i>MUA/Hairstylish</i> 8. Pemain bergantian peran dengan teman lainnya 9. Berdiskusi tentang peran yang telah dimainkan 10. Menarik kesimpulan dari kegiatan bermain peran makro sebagai <i>MUA/Hairstylish</i> yang telah dilakukan

- b. Tahap Pelaksanaan
1. Pemberian *pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku prososial anak sebelum dilakukan *treatment*.
 2. Pemberian *treatment* dilaksanakan sebanyak 8 (delapan) kali pertemuan. *Treatment* menggunakan bermain peran makro tema pekerjaan.
 3. Pemberian *posttest* dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku prososial anak setelah diberikan *treatment*.
 4. Pengambilan data dengan lembar observasi atau pedoman observasi bermain peran makro.
- c. Tahap Pengumpulan Data
1. Mengelola data hasil *pretest* dan *posttest*.
 2. Menganalisis hasil *pretest* dan *posttest* untuk melihat apakah terdapat perubahan skor.
- d. Tahap Akhir
- Pengelolaan dan analisis data hasil penelitian yang diperoleh dengan instrument penelitian dan lembar observasi atau pedoman observasi, serta penarikan kesimpulan.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Hari	Materi	Kegiatan
	<i>Pretest</i>	Pemberian <i>pretest</i> dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku prososial anak sebelum dilakukan <i>treatment</i>
1	Pegawai bioskop	Bermain peran makro
2	Petani	
3	Guru	
4	Pengantar surat	
5	Pedagang sayur	
6	Koki	
7	Dokter	
8	<i>MUA/Hairstylish</i>	

	<i>Posttest</i>	Pemberian <i>posttest</i> dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui perilaku prososial anak setelah dilakukan <i>treatment</i>
--	-----------------	---

3.3 Tempat dan Waktu Penelitian

3.3.1 Tempat penelitian

Penelitian dilakukan di TK Mawar Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan.

3.3.2 Waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2023/2024

3.4 Populasi dan Sampel Penelitian

3.4.1 Populasi

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 (Sugiyono, 2013). Populasi pada penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B usia 5-6 tahun di TK Mawar Baradatu yang berjumlah 20 anak yang terdiri dari kelas B1 dan B2.

Tabel 3. Jumlah Anak Kelompok B

Kelas	Jumlah Anak
B1 (Semangka)	10
B2 (Jeruk)	10

3.4.2 Sampel

Teknik *sampling* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan *purposive sampling*. *Purposive Sampling* adalah “teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu” (Sugiyono, 2013).

Penelitian ini mengambil sampel pada anak usia 5-6 tahun di

kelompok B1 yang berjumlah 10 anak dengan pertimbangan bahwa berdasarkan hasil observasi kelompok B1 terdapat lebih banyak anak yang memiliki perilaku prososial yang rendah. Untuk itu, peneliti ingin memberi perlakuan pada kelompok tersebut.

3.5 Definisi Variabel Konseptual dan Definisi Operasional

3.5.1 Bermain Peran Makro (X)

a. Definisi Konseptual

Bermain peran makro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh tertentu dan anak berperan langsung sebagai pemainnya dengan menggunakan alat bermain dengan ukuran sesungguhnya.

b. Definisi Operasional

Bermain peran makro merupakan suatu kegiatan dimana anak memainkan peran secara langsung yang terdiri dari beberapa tahapan, meliputi:

1. Menjelaskan aturan bermain
2. Menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk bermain peran
3. Memilih peran
4. Menyusun tahapan bermain peran
5. Menyiapkan pengamat
6. Pemeranan
7. Diskusi, dan
8. Kesimpulan

3.5.2 Perilaku Prososial (Y)

a. Definisi Konseptual

Perilaku prososial merupakan suatu tindakan sosial yang dilakukan karena kesadaran diri berupa hal yang positif dan bermanfaat bagi orang lain.

b. Definisi Operasional

Perilaku prososial merupakan salah satu perilaku yang ada dalam aspek sosial-emosional anak usia dini, yang dapat dilihat pada beberapa aspek seperti:

1. Berbagi (*sharing*)
2. Bekerja sama (*cooperating*),
3. Menolong (*helping*)
4. Menghibur (*comforting*)

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah proses untuk mengumpulkan informasi atau data dari berbagai sumber dengan tujuan tertentu. Tujuan utama dari teknik pengumpulan data adalah untuk mengumpulkan data yang relevan, akurat, dan dapat diandalkan sehingga dapat digunakan untuk menjawab sebuah pertanyaan dari penelitian. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.6.1 Teknik Observasi

Observasi merupakan pengamatan yang meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek dengan menggunakan seluruh alat indra (Arikunto, 2013). Observasi dalam hal ini merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat primer. Penelitian ini menggunakan observasi partisipatif, dimana dalam observasi ini peneliti terlibat dalam kegiatan sehari-hari subjek yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data

penelitian (Sugiyono, 2013). Melalui observasi partisipatif peneliti ingin mengetahui secara langsung perilaku anak yang menunjukkan adanya peningkatan perilaku prososial melalui kegiatan bermain peran makro. Observasi juga dilakukan dengan cara observasi terstruktur yaitu dengan menggunakan pedoman observasi dalam bentuk *checklist* dimana pedoman observasi tersebut berisi tentang penilaian yang sudah dikelompokkan ke dalam indikator yang akan dinilai.

3.6.2 Teknik Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang bersifat sekunder. Dokumentasi dalam penelitian ini berupa dokumen pengambilan data yang diproses melalui lembar observasi. Data tersebut berupa skor yang diperoleh anak selama proses penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini juga dilakukan untuk mendapatkan data pendukung seperti foto, video dan dokumen yang berkaitan dengan proses penelitian.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti (Sugiyono, 2013). Dalam penelitian ini, untuk mengukur perilaku prososial pada anak usia dini dengan metode bermain peran makro menggunakan *rating scale*. *Rating scale* adalah suatu alat atau instrument pada penelitian yang digunakan untuk mengukur atau menilai tingkat dari suatu karakteristik atau perilaku tertentu.

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Bermain Peran Makro

Aspek yang dinilai	Indikator	Item pernyataan
Bermain Peran	Menjelaskan aturan bermain	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan aturan dalam bermain peran
	Menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk bermain peran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan cita-citanya
	Memilih peran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memilih peran yang akan dimainkan
	Menyusun tahapan bermain peran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan tahapan bermain peran
	Menyiapkan pengamat	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menyebutkan peran yang dimainkan oleh temannya • Anak mampu memberikan pendapatnya terhadap peran yang dimainkan oleh temannya
	Pemeranan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memperagakan peran sesuai dengan karakter yang didapatkan
	Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu mengungkapkan perasaannya selama bermain peran • Anak mampu mengungkapkan pendapatnya tentang peran yang telah dimainkan
	Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menceritakan kembali tentang kegiatan bermain peran yang telah dilakukan • Anak mampu menyebutkan nilai positif dalam adegan bermain peran yang dimainkan

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun

Aspek perkembangan yang dinilai	Dimensi	Indikator	Item pernyataan
Perilaku Prososial	Menolong	Memberi bantuan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memberi bantuan kepada teman yang sedang kesulitan • Anak mampu menawarkan bantuan kepada teman yang sedang kesulitan
	Berbagi	Berbagi ide atau pikiran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan • Anak mampu menceritakan tentang kegiatan yang telah dilakukan • Anak mampu memberikan pendapat kepada temannya
		Berbagi dalam bentuk barang atau benda	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu berbagi mainan kepada temannya • Anak mampu menawarkan mainan yang sedang digunakan kepada temannya

	Bekerja sama	Bergabung dalam kegiatan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya • Anak mampu mengerjakan tugas dengan temannya • Anak mampu menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya
		Berdiskusi dengan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Anak bertukar pendapat dengan temannya • Anak mampu berkompromi dengan temannya
	Menghibur	Menghibur/memberikan dukungan kepada teman	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menghibur teman yang merasa ketakutan • Anak mampu menghibur teman yang sedang bersedih • Anak mampu memberikan apresiasi kepada temannya

3.8 Uji Instrumen

3.8.1 Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran untuk menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau keshahihan suatu instrumen (Arikunto, 2013). Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruk uji ahli dan uji lapangan. Validitas instrumen ini dihitung dengan bantuan SPSS *Statistics* versi 26. Instrumen yang

dibuat diujikan di PAUD Mawar kelompok B dengan jumlah 20 anak. Uji validitas tersebut terdiri dari 26 item pernyataan yang terdiri dari 11 pernyataan variabel X dan 15 pernyataan variabel Y.

Berdasarkan hasil pengujian yang peneliti lakukan, terdapat 2 pernyataan pada variabel X yang tidak valid yaitu pada item pernyataan 6 dan 9 serta terdapat 3 pernyataan pada variabel Y yang tidak valid yaitu pada item pernyataan 11, 13 dan 14. Harga r_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% untuk responden 20 yaitu 0,444 dengan rincian hasil uji lapangan sebagai berikut.

Tabel 6. Uji Validitas Instrumen

Nomor Item	Variabel	r_{hitung}	r_{tabel}	Validitas	Keterangan
1	X ₁	0,614	0,444	Valid	Dapat digunakan
2	X ₂	0,683	0,444	Valid	Dapat digunakan
3	X ₃	0,632	0,444	Valid	Dapat digunakan
4	X ₄	0,811	0,444	Valid	Dapat digunakan
5	X ₅	0,577	0,444	Valid	Dapat digunakan
6	X ₆	0,13	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
7	X ₇	0,625	0,444	Valid	Dapat digunakan
8	X ₈	0,745	0,444	Valid	Dapat digunakan
9	X ₉	0,099	0,444	Tidak Valid	Tidak dapat digunakan
10	X ₁₀	0,611	0,444	Valid	Dapat digunakan
11	X ₁₁	0,672	0,444	Valid	Dapat digunakan
12	Y ₁	0,878	0,444	Valid	Dapat digunakan
13	Y ₂	0,878	0,444	Valid	Dapat digunakan
14	Y ₃	0,688	0,444	Valid	Dapat digunakan
15	Y ₄	0,648	0,444	Valid	Dapat digunakan
16	Y ₅	0,729	0,444	Valid	Dapat digunakan
17	Y ₆	0,581	0,444	Valid	Dapat digunakan
18	Y ₇	0,771	0,444	Valid	Dapat digunakan
19	Y ₈	0,716	0,444	Valid	Dapat digunakan
20	Y ₉	0,808	0,444	Valid	Dapat digunakan
21	Y ₁₀	0,703	0,444	Valid	Dapat digunakan
22	Y ₁₁	0,413	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
23	Y ₁₂	0,779	0,444	Valid	Dapat digunakan
24	Y ₁₃	0,354	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
25	Y ₁₄	0,38	0,444	Tidak valid	Tidak dapat digunakan
26	Y ₁₅	0,649	0,444	Valid	Dapat digunakan

Tabel 7. Instrumen Bermain Peran Makro Setelah Uji Validitas

Aspek yang dinilai	Indikator	Item pernyataan	Nomor Item
Bermain Peran	Menjelaskan aturan bermain	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menyebutkan aturan dalam bermain peran 	1
	Menciptakan suasana yang dapat memotivasi anak untuk bermain peran	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menyebutkan cita-citanya 	2
	Memilih peran	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu memilih peran yang akan dimainkan 	3
	Menyusun tahapan bermain peran	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menyebutkan tahapan bermain peran 	4
	Menyiapkan pengamat	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menyebutkan peran yang dimainkan oleh temannya 	5
	Pemeranan	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu memperagakan peran sesuai dengan karakter yang didapatkan 	7
	Diskusi	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu mengungkapkan perasaannya selama bermain peran 	8
	Kesimpulan	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menceritakan kembali tentang kegiatan bermain peran yang telah dilakukan Anak mampu menyebutkan nilai positif dalam adegan bermain peran yang dimainkan 	10,11
Total			9

Tabel 8. Instrumen Perilaku Prososial Setelah Uji Validitas

Aspek perkembangan yang dinilai	Dimensi	Indikator	Item pernyataan	Nomor Item
Perilaku Prososial	Menolong	Memberi bantuan	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu memberi bantuan kepada teman yang sedang kesulitan • Anak mampu menawarkan bantuan kepada teman yang sedang kesulitan 	1,2
	Berbagi	Berbagi ide atau pikiran	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu menjelaskan tentang kegiatan yang akan dilakukan • Anak mampu menceritakan tentang kegiatan yang telah dilakukan • Anak mampu memberikan pendapat kepada temannya 	3,4,5
		Berbagi dalam bentuk barang atau benda	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu berbagi mainan kepada temannya • Anak mampu menawarkan mainan yang sedang digunakan kepada temannya 	6,7
	Bekerja sama	Bergabung dalam kegiatan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> • Anak mampu berinteraksi dengan teman kelompoknya • Anak mampu mengerjakan tugas dengan temannya 	8,9,10

			<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu menyelesaikan tugas yang telah dibagi dalam kelompoknya 	
		Berdiskusi dengan kelompok	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu berkompromi dengan temannya 	12
	Menghibur	Menghibur/ memberikan dukungan kepada teman	<ul style="list-style-type: none"> Anak mampu memberikan apresiasi kepada temannya 	14
Total				11

3.8.2 Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel yaitu instrumen yang apabila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, maka akan menghasilkan data yang sama juga (Sugiyono, 2013). Pada penelitian ini, pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan *internal consistency* yaitu pengujian instrumennya dilakukan sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis. Pengujian reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan *SPSS Statistics* versi 26. Hasil dari uji reliabilitas diperoleh nilai *Alpha Cronbach* untuk variabel X sebesar 0,800 dan nilai *Alpha Cronbach* untuk variabel Y sebesar 0,894 kedua hasil ini masuk dalam kriteria sangat tinggi berdasarkan dengan tabel kriteria reliabilitas.

Tabel 9. Kriteria Reliabilitas

Rentang koefisien	Kriteria
$0,8 \leq r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi
$0,60 \leq r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,40 \leq r_{11} \leq 0,60$	Cukup
$0,20 \leq r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah

Sumber: Sugiyono (Diniarti & Sulianto, 2023)

3.9 Teknik Analisis Data

1. Analisis Tabel

Setelah diberi perlakuan, data yang diperoleh kemudian dianalisis untuk mengetahui pengaruh bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun. Data yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menguji hipotesis penelitian. Untuk menyajikan data secara singkat maka perlu menentukan interval. Adapun rumus interval sebagai berikut.

$$i = \frac{(NT - NR)}{K}$$

Gambar 3 Rumus Interval

Sumber: Hadi (Maulida et al., 2020)

Keterangan:

- i : interval
- NT : Nilai Tertinggi
- NR : Nilai Terendah
- K : Kategori

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis statistik uji regresi linear sederhana, uji *paired samples t-test*, atau uji *wilcoxon signed rank test*. Namun, sebelum dilakukan pengujian hasil data lapangan dihitung terlebih dahulu menggunakan *N-Gain*. *N-Gain* digunakan untuk mengetahui seberapa besar perilaku prososial setelah diberikan perlakuan. Besar pengaruh ini dilihat berdasarkan nilai *pretest* dan *posttest* yang berhasil diperoleh anak. Perhitungan skor *N-Gain* dalam penelitian ini menggunakan bantuan IMB SPSS *Statistics 26* dengan kriteria berdasarkan tabel interpretasi berikut.

Tabel 10. Skor *N-Gain*

<i>Score N-Gain</i>	Interpretasi
$0,70 < g < 1,00$	Tinggi
$0,30 < g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah

Sumber: Hake (Warda & Sudibyo, 2018)

Setelah didapatkan skor *N-Gain* maka selanjutnya menganalisis data menggunakan analisis uji regresi linier sederhana, *paired samples t-test* atau *wilcoxon signed rank test*. Namun sebelum itu, harus dilakukan uji prasyarat berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji linearitas terlebih dahulu.

2. Uji Prasyarat

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dimaksudkan untuk menguji apakah nilai residual berdistribusi normal atau tidak (Sugiyono, 2013). Uji normalitas pada penelitian ini digunakan untuk menguji data hasil perlakuan variabel X dan Y dan data hasil *pretest-posttest* menggunakan uji *Shapiro Wilk* dengan bantuan aplikasi IMB SPSS *Statistics* 26. Berdasarkan hasil dari uji normalitasnya yaitu sig. variabel X sebesar 0,035 dan sig. variabel Y sebesar 0,276 (data terdapat pada lampiran). Dapat disimpulkan bahwa nilai signifikansi variabel X kurang dari 0,05 sehingga data tersebut tidak berdistribusi normal. Sedangkan variabel Y lebih dari 0,05 sehingga data tersebut dapat dinyatakan berdistribusi normal. Selain itu, berdasarkan hasil dari uji normalitasnya yaitu sig. *pretest* sebesar 0,915 dan sig. *posttest* sebesar 0,330 sehingga dapat dinyatakan bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah data sampel yang diambil dari populasi bervariasi homogen atau tidak

(Sugiyono, 2013). Uji homogenitas pada penelitian ini digunakan untuk menguji homogenitas data hasil perlakuan variabel x dan y serta data hasil *pretest-posttest* dengan menggunakan uji *Levene* dengan bantuan aplikasi IMB SPSS *Statistics 26*. Berdasarkan hasil dari uji homogenitas data hasil perlakuan variabel x dan y diperoleh nilai sig. ($0,187 > 0,05$) sehingga data tersebut dapat dinyatakan homogen. Selain itu, berdasarkan dari uji homogenitas data hasil *pretest-posttest* diperoleh nilai sig. ($0,312 > 0,05$) sehingga data tersebut dapat dinyatakan homogen.

c. Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan linear atau tidak (Sugiyono, 2013). Uji linearitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bentuk hubungan antara variabel bebas yaitu bermain peran makro dengan variabel terikat yaitu perilaku prososial anak usia 5-6 tahun apakah memiliki hubungan yang linear atau tidak secara signifikansinya. Uji linearitas pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan *deviation from linearity* pada IMB SPSS *Statistics 26*. Berdasarkan hasil uji linearitas didapatkan skor signifikansi *deviation from linearity* sebesar 0,836 (data terdapat pada lampiran) maka dapat disimpulkan nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dinyatakan bahwa data antar dua variabel memiliki hubungan yang linear.

3.10 Analisis Uji Hipotesis

1. Uji *Paired Sample T-Test*

Paired sample t-test atau uji t sampel berpasangan merupakan salah satu metode pengujian yang digunakan untuk mengkaji keefektifan perlakuan, ditandai adanya perbedaan rata-rata sebelum dan rata-rata sesudah diberikan perlakuan (Widiyanto, 2013). Data yang

digunakan umumnya berupa data interval atau rasio. Uji beda rata-rata dua sampel (*paired sample t-test*) adalah alat analisis parametrik maka syarat utamanya data harus berdistribusi normal yang bertujuan untuk menentukan ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel bebas.

- Jika nilai probabilitas atau *sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan (H0 ditolak, H1 diterima)
- Jika nilai probabilitas atau *sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (H0 diterima, H1 ditolak)

2. Uji Wilcoxon Signed Rank Test

Uji *Wilcoxon* atau disebut juga dengan *Wilcoxon signed rank test* uji adalah uji nonparametris untuk menganalisis signifikansi perbedaan antar dua data berpasangan berskala ordinal namun tidak berdistribusi secara normal (Sugiyono, 2013). Sama dengan uji *paired sample t test*, uji *wilcoxon* juga digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dua sampel yang saling berpasangan. Dasar pengambilan keputusan dalam uji *wilcoxon signed rank test* adalah:

- Nilai *asympt sig. (2-tailed)* $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan (H0 ditolak H1 diterima)
- Nilai *asympt sig. (2-tailed)* $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan (H0 diterima H1 ditolak).

3. Uji Regresi Linier Sederhana

Regresi linier sederhana bertujuan untuk membuat keputusan apakah naik dan menurunnya variabel dependen dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independen atau tidak dengan dasar pengambilan keputusan yaitu (Sugiyono, 2013):

- a. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y
- b. Jika nilai signifikansi $> 0,05$, artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y

V. SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat pengaruh antara bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak usia 5-6 tahun di TK Mawar Kecamatan Baradatu, Kabupaten Way Kanan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai *posttest* lebih besar dibandingkan dengan rata-rata nilai *pretest*. Pada hasil tersebut menunjukkan bahwa adanya pengaruh positif pada sampel penelitian setelah diberikan perlakuan melalui bermain peran makro. Bermain peran makro dapat berpengaruh pada perilaku prososial anak karena melalui bermain peran makro melibatkan anak dalam berbagi, menolong, bekerja sama, dan menghibur temannya saat melakukan kegiatan dan peran sesuai dengan kehidupan nyata yang ada di sekitar anak. Hasil dari penelitian ini didapatkan bahwa skor perhitungan berada pada kategori sedang. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat faktor-faktor lain selain bermain peran makro yang berpengaruh terhadap perilaku prososial anak usia dini.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

5.2.1 Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi informasi bagi Kepala Sekolah untuk memberikan informasi kepada guru terkait pembiasaan-

pembiasaan yang dapat menunjang perkembangan perilaku prososial anak.

5.2.2 Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengetahuan dan informasi bagi guru terkait metode yang dapat digunakan dalam mengembangkan perilaku prososial anak melalui metode bermain peran makro serta memberikan informasi kepada guru terkait pentingnya mengembangkan perilaku prososial pada anak dan memperhatikan perkembangan perilaku prososial anak.

5.2.3 Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain diharapkan penelitian ini dapat menjadi pengetahuan awal dan dapat dijadikan sebagai bahan kajian mengenai Pengaruh Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia Dini 5-6 Tahun dan dapat dijadikan sebagai dasar penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, Y., & Saripah, I. 2016. Perilaku Prososial Peserta Didik Sekolah Dasar Berdasarkan Perbedaan Jenis Kelamin. *3*(2), 216–224.
<https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i2.4384>
- Arianto, F. L. T., & Anggraini, D. D. 2019. *Micro Role Play* (Aktivitas Adu Peran dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak di Pulau Madura).
- Arianto, F. L. T., & Yuniar, D. P. 2021. Stimulasi Aspek Perkembangan Anak Melalui APE Bermuatan Kearifan Lokal di PAUD Madura. *Jurnal Pendidikan Nonformal*, *16*(1), 21. <https://doi.org/10.17977/um041v16i1p21-33>
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur penelitian : Suatu Pendekatan Praktis* (15th ed.). Rineka Cipta.
- Baron, R. A., & Byrne, D. 2005. *Psikologi Sosial* (10th ed.). Erlangga.
- Diniarti, N., & Sulianto, J. 2023. Validitas dan Reliabilitas Instrumen *Critical Thinking* pada Pemanfaatan Media Sigupis di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, *17*(1), 53–58.
<https://doi.org/10.26877/mpp.v17i1.13963>
- Eisenberg, N., & Mussen, P. 1989. *The Roots of Prosocial Behaviour*. Cambridge University Press. <https://vdoc.mx/documents/the-roots-of-prosocial-behavior-in%02children-1e31crokddq0>
- Fauziah, N., Elan, & Mulyadi, S. 2020. Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun : Tinjauan Pustaka. *Jurnal PAUD Agapedia*, *4*(2), 219–228.
- Flache, A., Mäs, M., Feliciani, T., Chattoe-Brown, E., Deffuant, G., Huet, S., & Lorenz, J. 2017. *Models of Social Influence: Towards The Next Frontiers*. *Jasss*, *20*(4). <https://doi.org/10.18564/jasss.3521>
- Frost, J. 2012. *Play and Child Development*. University of Texas, Emeritus.
- Geldard, K., & Geldard, D. 2011. *Konseling Remaja: Pendekatan Proaktif untuk Anak Muda*. Pustaka Pelajar.

- Haenilah, E. Y. 2015. Kurikulum dan Pembelajaran PAUD. Media Akademi.
- Halifah, S. 2020. Pentingnya Bermain Peran dalam Proses Pembelajaran Anak. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4(3), 35–40.
<https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1150>
- Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. 2023. Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880.
<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>
- Hartati, S. 2005. Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini. Depdiknas.
- Hasanah, N., & Drupadi, R. 2020. Perilaku Prososial Anak Selama Pandemi Covid-19. *Buana Gender : Jurnal Studi Gender Dan Anak*, 5(2), 97–107.
<https://doi.org/10.22515/bg.v5i2.2819>
- Hasiana, I. 2021. Hubungan Pola Asuh Permisif Terhadap Perilaku Prososial Anak Kelompok B. *Jurnal Cikal Cendekia*, 02(01), 45–54.
<https://journal.upy.ac.id/index.php/Cikal/article/view/1793/0%0Ahttps://journal.upy.ac.id/index.php/Cikal/article/viewFile/1793/1190>
- Hazri, S. Y. 2017. Pengaruh Motivasi Afiliasi terhadap Empati dan Peilaku Prososial Siswa Madrasah Aliyah MA'had Al-Zaytun. 1–23.
- Heru, A. S. M., & Hastjarjo, T. D. 2015. Permainan Imajinatif Berdasarkan Metakognisi dalam Belajar Matematika. *Journal of Psychology*, 1(1), 1–12.
- Hurlock, E. B. 1966. Perkembangan Anak Jilid I (Ke Enam). Erlangga.
- Hurlock, E. B. 2002. Psikologi Perkembangan (5th ed.). Erlangga.
- Isbell, R. T., & Raines, S. C. 2007. *Creativity and The Arts with Young Children*. Delmar Cengage Learning.
- Istianti, T. 2018. Pengembangan Keterampilan Sosial untuk Membentuk Prilaku Sosial Anak Usia Dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 32–38. <https://doi.org/10.17509/cd.v6i1.10515>
- Julinar, Syarif, K., & Aiyuda, N. 2024. Hubungan antara *Bystander Effect* dengan Perilaku Prososial pada Mahasiswa. *Indonesian Research Journal on Education Web*., 4(2021), 550–558.
- Kemendikbud. 2014. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.
- Khoiruddin, A. 2010. Belajar Sambil Bermain dan Bermain Sambil Belajar.

- Cairudin, blogspot. Com/.../belajar-sambil-bermain-atau-bermain.html-
- Khumaira, Rini, R., & Kurniawati, A. B. 2015. Pengaruh Metode Bermain Peran Makro terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun.
- Kirana, Aidita., Kurniawati, A. B., & Sugiana. 2024. *Frequency of Device Use on Prosocial Behavior of Early Age Children 5-6 Years. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 11(3), 525–534.
<https://doi.org/10.23887/paud.v11i3.62001>
- Latif, M., Zukhairina, Zubaidah, R., & Afandi, M. 2013. Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini : Teori dan Aplikasinya. Kencana.
- Lianti, F., Rini, R., & Kurniawati, A. B. 2020. Hubungan Metode Bermain Peran Mikro dengan Perkembangan Sosial Emosional Anak. 3(1113054022), 274–282.
- Linda, & Mayar, F. 2022. Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1), 193–198. <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.310>
- Madyawati, L. 2016. Strategi Pengembangan Bahasa pada Anak. Kencana.
- Maulida, A. N., Sasmiati, & Nawangsasi, D. 2020. Penggunaan Media Pembelajaran terhadap Kemampuan Berpikir Logis pada Anak.
<https://doi.org/10.24881/tjk.2021.12.4.61>
- Mayangsari, D., Sari, E. D. N., & Munaila, N. 2017. Peningkatan Perilaku Prosocial pada Anak Usia 4-5 Tahun melalui Kegiatan *Outbond Fun Estafet* di TK PGRI Langkap Burneh Bangkalan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 4(2), 115.
<https://doi.org/10.21107/jpgpaud.v4i2.3574>
- Mutiah, D. 2010. Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Kencana Prenada Media Group.
- Nadhifah, A. 2020. Perilaku Prosocial Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK Muslimat NU Khadijah 1 Kertosono Nganjuk. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(9), 573–578.
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgpaud/article/view/16988>
- Nasution, M. K. 2019. Penggunaan Metode Pembelajaran dalam Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Bidang Pendidikan*, 1(9), 9–16.
- Nuraiha. 2020. Pelaksanaan Metode Pengajaran Variatif pada Pembelajaran Al Quran MAN 1 Tanjung Jabung Timur Kabupaten Tanjab Timur. *Jurnal Literasiologi*, 4(1), 40–50. <https://doi.org/10.47783/literasiologi.v4i1.132>

- Nuraini, Y., & Bambang. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. PT Indeks.
- Nurbaiti, A., & Wiyani, N. A. 2023. Pembentukan Sikap Prososial Anak Usia Dini melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Drama di TK IT Permata Hati Banjarnegara. (*JAPRA*) *Jurnal Pendidikan Raudhatul Athfal (JAPRA)*, 6(1), 1–11. <https://doi.org/10.15575/japra.v6i1.27130>
- Purba, H., Bestia, A., & Nurlailai. 2022. Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun di RA Al-Mukhlisin Kec. Medan Denai. *Jurnal Raudhah*, 10(1). <https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1654>
- Selomo, C. D., Suryanto, S., & Evita Santi, D. 2020. Perilaku Prososial Ditinjau dari Pengaruh Teman Sebaya dengan Empati Sebagai Variabel pada Generasi Z. *Briliant: Jurnal Riset Dan Konseptual*, 5(4), 646. <https://doi.org/10.28926/briliant.v5i4.510>
- Shaftel, F. R., & Shaftel, G. A. 1982. *Role Playing in the Curriculum*. Englewood Cliffs.
- Sofia, A., Aggraini, S., & Utaminingsih, D. 2017. Pengembangan Perilaku Prososial melalui Aktivitas Permainan Tradisional (Studi Kasus). *Jurnal FKIP Universitas Lampung*, 3(2), 1–11.
- Sofia, A., Irzalinda, V., & Prawisudawati, E. 2019. Faktor-faktor yang Berperan terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Pedagogika; Jurnal Pendidikan*, 7(February), 733–739.
- Sudjana, N. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Rosdakarya.
- Sugiyono, D. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*. Alfabeta.
- Sunarti, S. 2021. Metode Mengajar Kreatif dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan. *Jurnal Perspektif*, 13(2), 129–137. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v13i2.16>
- Suryanto, Putra, M. G. B. A., Herdiana, I., & Alvian, I. N. 2012. *Pengantar Psikologi Sosial*. Airlangga University Press.
- Susanto, A. 2018. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah: Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Kencana.
- Warda, A., & Sudibyoy, E. 2018. Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam Implementasi *Model Discovery Learning* pada Sub Materi Pemanasan Global. 4(2), 1–15. <http://www.albayan.ae>

Widiyanto, A. 2013. *Statistika Terapan : Konsep dan Aplikasi dalam Penelitian Bidang Pendidikan, Psikologi dan Ilmu Sosial Lainnya*. PT Alex Media Komputindo.

Widyastuti, Y. 2014. *Psikologi Sosial*. Graha Ilmu.

Wijayanti, D. A., & Katoningsih, S. 2022. *Problem Based Learning* dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5886–5896. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.3195>