

## PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI

**Choirun Nisak Aulina**

Prodi PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sidoarjo Jl. Mojopahit 666B Sidoarjo  
Surel: linaumsida@gmail.com

### Abstrak

Dewasa ini masih banyak orang tua, guru dan masyarakat menganggap bahwa program pendidikan anak usia dini di Taman Kanak-kanak merupakan lembaga yang hanya menyiapkan anak masuk Sekolah Dasar. Sehingga, proses pembelajaran yang dilakukan hanya sebatas pengembangan kemampuan membaca, menulis dan menghitung, sehingga kesempatan untuk meningkatkan kemampuan sosial yang dimiliki anak terabaikan. Kemampuan sosial anak dapat digali dengan memperbaiki materi dan metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Pembelajaran yang efektif bagi anak usia dini adalah melalui suatu kegiatan yang berorientasi bermain. Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang memberikan kesempatan anak untuk mengembangkan imajinasinya dalam memerankan seorang tokoh agar mereka menghayati sifat-sifat dari tokoh atau benda tersebut. Dengan bermain peran anak mampu berlatih bersosialisasi, berkomunikasi dan berempati dengan anak-anak lain. Penelitian ini bertujuan: 1) Untuk mengetahui perbedaan kemampuan sosial antara anak yang diberikan perlakuan bermain peran dan anak yang tidak diberikan perlakuan bermain peran di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. 2) untuk mengetahui bagaimana pengaruh bermain peran dan tidak bermain peran terhadap kemampuan sosial anak. Penelitian ini pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kuasi (semu). Sampel penelitian 40 anak kelompok B TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. Hasil penelitian menunjukkan dengan perlakuan bermain peran dan tanpa diberikan perlakuan bermain peran menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00 dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000. Karena nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 atau ( $0.000 < 0.05$ ), maka kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tanpa perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

**Kata Kunci:** Bermain Peran, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini

### Abstract

Recently a lot of parents, teacher, and society consider that education for very young learners in the kindergarten is proposed to prepare the students before they get primary school education. Therefore, the learning process is merely done to develop the students reading, writing, and counting skill. Consequently, the opportunity to improve their social skill is not the priority. Social competence in children can be developed if the teachers improve the materials and learning method. The effective learning for very young learners should be oriented to games. Role play is a method that gives the children a chance to develop their imagination in playing a character so that they are able to focus on the thing's appearance or character's personality. Role play helps learners to be sociable, communicative, and empathic to their friends. This study aimed to: 1) know the difference of social competence between the students taught by using role play and not taught by using role play in TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. 2) know the influence of using role play and not using role play in teaching on the students social competence. The researcher used quasi-experimental design. 40 students in B group of TK Aisyiyah 6 Tanggulangin were involved as the subject of the study. The results showed that using role play and not using role play in teaching presented score Mann-Whitney U 1.000 and score Wilcoxon W 211.00 in sig. 0.000. Because the probability value was lower in sig. 0,05 or ( $0.000 < 0.05$ ), experimental group using role play were better than control group (without role play activity) to the social competence of very young learners in TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

**Keywords:** Instructional media, learning motivation and achievement.

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah dasar utama pembangunan sumber daya manusia, dimana harus dilaksanakan secara konstruktif, komprehensif dan berkesinambungan. Konstruktif berarti berketetapan dan berkekuatan hukum

dalam pelaksanaannya. Komprehensif dalam arti proses pendidikan mencakup semua aspek dan dimensi manusia, sehingga manusia yang dihasilkan yaitu manusia yang cerdas secara intelektual, emosional dan spiritual. Sementara

berkesinambungan dalam arti bahwa pendidikan harus dilaksanakan sepanjang hayat dikandung badan (*long life education*) dan pendidikan untuk semua (*education for all*), mulai anak ketika masih dalam kandungan, taraf usia dini hingga akhir hayatnya.

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

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

Pengembangan kemampuan anak juga sangat ditentukan oleh ketepatan dalam menerapkan strategi

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

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

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

## METODE PENELITIAN

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

Rancangan eksperimen ini bertipe kelompok paralel, yaitu eksperimen yang mengenal dua kelompok, satu diantaranya diberikan perlakuan eksperimen. Dua kelompok dianggap sama dalam semua aspek yang relevan dan perbedaan hanya terdapat dalam perlakuan. Dalam pola ini baik kelompok eksperimen maupun kelompok pembanding dikenakan tes sebelum dan sesudah diberikan perlakuan (treatment), tapi hanya kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan, Menurut Sukmadinata (2006:207) dengan struktur desainnya yang telah dimodifikasi oleh peneliti sehingga menjadi sebagai berikut:

**Tabel 1.** *Design* Penelitian

Kelompok	Pre tes	Perlakuan	Pasca tes
E (eksperimen)	T1	X	T2
C (kontrol)	T1	-	T2

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

kelompok eksperimen dengan selisih T1 – T2 pada kelompok pembanding.

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

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

Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data penelitian ini adalah :

1. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung segala aktivitas anak usia dini selama proses penelitian berlangsung baik sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan bermain peran.
2. Tes kemampuan sosial buatan peneliti digunakan untuk mendapatkan data tentang pengembangan kemampuan sosial anak usia dini, baik sebelum maupun sesudah diberikan perlakuan berupa perlakuan bermain peran.
3. Angket dimaksudkan adanya data dari beberapa pihak baik tentang signifikansi stimuli sebelum maupun sesudah pemberian perlakuan bermain peran. Adapun angket ini menggunakan pendekatan *skala likert* dengan lima kategori dengan pemberian bobot nilai. Penentuan kriteria/kategori tingkat penguasaan atau kemampuan sosial anak usia

dini pada saat diberikan perlakuan bermain peran dan tidak diberikan perlakuan sebagai berikut:

Jika nilai 0 – 3,4 dikategorikan sangat rendah (SR)

Jika nilai 3,5 – 5,4 dikategorikan rendah (R)

Jika nilai 5,5 – 6,4 dikategorikan sedang (S)

Jika nilai 6,5 – 8,4 dikategorikan tinggi (T)

Jika nilai 8,5 – 10,0 dikategorikan sangat tinggi (ST).

4. Adapun instrumen tes yang digunakan terdiri dari tes perlakuan dengan memberikan pembelajaran dengan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan perhitungan distribusi frekuensi dan persentase melalui tabel skor yang diperoleh responden dengan tujuan mengetahui gambaran kemampuan sosial anak usia dini melalui pembelajaran bermain peran dan metode pembelajaran tanpa bermain peran yang hanya bermain sambil belajar selama proses pembelajaran berlangsung, dengan melihat Statistik ukuran pemusatan yaitu rata-rata mean, dan ukuran penyebaran yaitu standar deviasi, nilai minimum dan maksimum kemudian dilanjutkan dengan distribusi frekuensi dan persentase.

Untuk mengetahui besarnya pengaruh antara metode pembelajaran bermain peran untuk kelompok eksperimen dan metode pembelajaran tanpa bermain peran dengan hanya bermain sambil belajar sebagai kelompok kontrol terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin. Karena data ini tergolong sedikit dan hanya berdistribusi bebas, maka digunakan uji non parametrik dengan teknik analisis *uji Mann-Whitney Test* dengan melihat dua sisi pengaruh

antara anak usia dini yang diberikan perlakuan bermain peran kemudian dibandingkan kemampuan sosial anak usia dini yang tidak diberi perlakuan bermain peran, dengan asumsi bahwa jika terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan sosial pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan, maka perbedaan itu dianggap sebagai pengaruh dari perlakuan yang diberikan. Hal ini akan terangkum dalam program SPSS 15, dengan taraf signifikan 0,05%.

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

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini berbentuk eksperimen dengan membagi dua kelompok. Responden ini terdiri dari 40 anak yang dibagi menjadi dua kelompok yakni 20 anak yang diberikan perlakuan bermain peran (E) dan 20 anak yang tidak diberikan perlakuan bermain peran (K) di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

Analisis deskriptif dilakukan untuk menguraikan kecenderungan hasil kecakapan responden dari pembelajaran bermain peran dengan pembelajaran tanpa bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Rangkuman deskripsi masing-masing variabel disajikan pada tabel 2.

Rangkuman statistik deskriptif pada tabel 2 menyatakan bahwa anak usia dini pada saat *pretest* dilakukan baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol terhadap kemampuan sosial menunjukkan nilai minimum dan maksimum sebesar antara 6,13 dan 6,56 dengan mean sebesar 6,400 nilai ini menunjukkan bahwa skor hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol terhadap kemampuan sosialnya memiliki nilai di atas rata-rata, dan nilai standar deviasi sebesar 0.1262 ini berarti bahwa data yang diperoleh menyebar atau tidak terpusat pada satu nilai tertentu.

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

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

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

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

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

pada rata-rata nilai mean masing-masing kelompok.

Selanjutnya untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin setelah diberikan perlakuan bermain peran dan yang tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya belajar sambil bermain dapat dilihat hasil distribusi frekuensi dan persentase berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan seperti pada tabel 3.

Sedangkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya belajar sambil bermain menunjukkan nilai minimum dan maksimum yang diperoleh sebesar 6.36 dan 6,56 dengan mean sebesar 6.4625 berarti nilai menunjukkan skor hasil post

Pada Tabel 3 tampak bahwa anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin setelah diberikan perlakuan bermain peran menunjukkan hasil skor kemampuan sosial dengan kategori tinggi sebanyak 20 orang (100,0%), dengan demikian bahwa kategori setelah diberikan perlakuan bermain peran

terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin tergolong tinggi. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa semua anak dalam kelompok eksperimen memiliki kemampuan sosial dalam kategori tinggi. Hasil tersebut telah melahirkan asumsi bahwa bentuk pembelajaran dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini baik dari kemampuan sosialnya, rasa empati dan kepercayaan dirinya pun akan semakin tinggi

peran yang hanya belajar sambil bermain terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin tergolong sedang. Nilai persentase tersebut menunjukkan bahwa kategori sedang di atas dari persentase kategori tinggi. Hasil ini telah memunculkan asumsi bahwa bentuk pembelajaran dengan hanya belajar sambil bermain atau tanpa metode pembelajaran bermain peran cukup dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini dari segi kemampuan sosial, rasa empati dan

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

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
8.5 – 10.0	Sangat tinggi	0	0
6.5 – 8.4	Tinggi	20	100,0
5.5 – 6.4	Sedang	0	0
3.5 – 5.4	Rendah	0	0
0 – 3.4	Sangat rendah	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>100</b>

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

.Selanjutnya untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin yang tidak diberikan perlakuan bermain peran dapat dikategorikan seperti pada tabel 4 berikut di bawah ini:

**Tabel 4.** Distribusi Frekuensi dan Persentase Skor Tanpa Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini di Taman Kanak-Kanak TK Aisyiyah 6 Tanggulangin

Interval skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
8.5 – 10.0	Sangat tinggi	0	0
6.5 – 8.4	Tinggi	9	45,0
5.5 – 6.4	Sedang	11	55,0
3.5 – 5.4	Rendah	0	0
0 – 3.4	Sangat rendah	0	0
<b>Jumlah</b>		<b>100</b>	<b>100</b>

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

Pada Tabel 4 tampak bahwa anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin tanpa diberikan perlakuan bermain peran atau hanya belajar sambil bermain menunjukkan hasil skor kemampuan sosial dengan kategori tinggi sebanyak 9 orang (45,0%), dan kategori sedang sebanyak 11 orang (55,0%) dengan demikian bahwa kategori kelompok yang tidak diberikan perlakuan bermain

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

### Pengujian hipotesis

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif tentang kemampuan sosial anak usia dini melalui metode pembelajaran bermain peran sebagai kelompok eksperimen menunjukkan hasil yang jauh lebih baik dari metode pembelajaran tanpa perlakuan bermain peran yang hanya belajar sambil bermain

sebagai kelompok kontrol, diperoleh hasil nilai rata-rata (mean) sebesar 7.1105 artinya skor nilai yang diperoleh setelah diberikan perlakuan bermain peran pada umumnya memiliki kemampuan sosial yang terdiri dari pengetahuan sosial, empati dan rasa percaya diri menjadi lebih tinggi dibanding nilai rata-rata (mean) yang tidak diberikan perlakuan bermain peran sebesar 6.4625.

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

sosial anak usia dini melalui kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran menunjukkan nilai mean rank sebesar 30.45 dengan sum of rank sebesar 609.0, sedangkan kemampuan sosial anak usia dini melalui kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran yang hanya bermain sambil belajar menunjukkan nilai mean rank sebesar 10.55 dengan sum of rank sebesar 211.0, Artinya nilai ini menunjukkan bahwa pengujian yang dilakukan dengan menggunakan Mann-Whitney Test memiliki tingkat keberartian yang nyata bahwa kemampuan sosial anak usia dini akan semakin tinggi jika diberikan metode pembelajaran bermain peran. Dengan kata lain metode pembelajarn bermain peran jauh lebih baik dari pada tidak bermain peran yang hanya belajar sambil bermain terhadap kemampuan sosial anak usia dini. Hasil perhitungan nilai Ranks disajikan dalam tabel 5.

Selain tabel nilai Ranks, pengaruh dan derajat signifikansi uji dua sisi antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan bermain peran deng-

**Tabel 5.** Hasil Perhitungan Nilai *Ranks* Kemampuan Sosial Anak dengan Perlakuan Bermain Peran dan Tidak Diberikan Perlakuan Bermain Peran di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

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

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

Dengan demikian dapat ditegaskan bahwa kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran lebih baik dibanding dengan kelompok yang tidak diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

Selanjutnya hasil analisis statistik dengan uji *Mann-Whitney Test* dengan menguji dua sisi tentang kemampuan

an kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin dapat dilihat pada tabel 6.

Berdasarkan Tabel 6 nampak bahwa pada kolom *asympt. Sig. (2-tailed)* untuk uji dua sisi yang terdiri dari kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran dan kelompok kontrol

tanpa diberikan perlakuan bermain peran menunjukkan nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00 dengan nilai signifikansinya sebesar 0.000. Karena nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 atau ( $0.000 < 0.05$ ), maka hipotesis yang diajukan dapat diterima atau ada pengaruh yang signifikan kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik terhadap kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

sosial yang telah diinterpretasi dalam interval skor frekuensi dan persentase tergolong tinggi.

Hasil *post tes* yang dijalankan anak-anak dengan belajar bermain peran menunjukkan hasil yang positif, artinya pengetahuan sosial yang dimiliki menjadi lebih baik misalnya Anak-anak akan mempelajari bahwa bekerja dan bermain bersama anak-anak yang lain adalah penghargaan dan pengalaman berharga. Sejalan dengan teori Ross Krasnor (Denham dkk, 2003) mendefini-

**Tabel 6.** Test Statistik Pengaruh dan Derajat Signifikansi Uji Dua Sisi

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

Sumber: Olahan data SPSS 15 terlampir

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

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

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

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

Berdasarkan teori tersebut di atas dapat melahirkan implikasi teoritis bahwa pengetahuan sosial, rasa empati dan rasa percaya diri anak-anak menjadi terukur. Anak-anak yang memiliki pengetahuan sosial yang tinggi cenderung mudah memahami perasaan orang lain. Mereka sering menjadi pemimpin di antara teman-temannya.



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

Selanjutnya pendapat Amstrong (1993:29), anak-anak yang cerdas dalam sosial mempunyai banyak teman. Mereka juga mudah bersosialisasi serta senang terlibat dalam kegiatan atau kerja kelompok. Mereka menikmati permainan-permainan yang dilakukan secara berpasangan atau berkelompok. Mereka suka memberikan apa yang dimiliki dan diketahui kepada orang lain, termasuk masalah ilmu dan informasi. Mereka tampak menikmati ketika mengajari teman sebaya mereka tentang sesuatu, seperti membuat gambar, memilih warna, atau bahkan cara bersikap sehingga nampak kepercayaan diri anakpun semakin lebih baik.

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

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

kemampuan sosial anak usia dini di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin mempunyai kemampuan sosial yang tinggi setelah diberikan perlakuan bermain peran.

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

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

Bermain peran, anak-anak cenderung secara spontan mengambil peran atau perilaku orang lain. Bagi anak usia dini, ini adalah arena yang ideal untuk pembelajaran yang asyik dan menarik. Semua area perkembangan anak dipengaruhi. Apabila guru membuat kegiatannya terstruktur dengan benar, baik pikiran dan badan akan mendapatkan yang sesuai. Sejalan dengan teori Ruth Hartley (1964), bahwa bermain peran itu merupakan bentuk

permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. Ialah salah satu cara bagi mereka untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada disekitarnya. Ini adalah ekspresi paling awal dari bentuk permainan peran, namun tidak boleh disamakan dengan permainan peran atau ditafsirkan sebagai penampilan. Permainan peran ialah sangat sementara, hanya berlaku sesaat. Bisa berlangsung selama beberapa menit atau terus berlangsung untuk beberapa waktu. Bisa juga dimainkan berulang kali bila ketertarikan si anak cukup kuat; tetapi bila ini terjadi, maka pengulangannya tersebut bukanlah sebagai bentuk latihan. Melainkan adalah pengulangan pengalaman yang kreatif untuk kesenangan murni dalam melakukannya. Ia tidak memiliki awalan dan akhiran dan tidak memiliki perkembangan dalam arti permainan peran.

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

## SIMPULAN

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

berikut: Kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tanpa perlakuan bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di taman kanak-kanak TK Aisyiyah 6 Tanggulangin.

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Amstrong, T., 2002. *Menerapkan Multiple Intelligences di Sekolah*, (alih bahasa Yudhi Murtanto), Batam Center; Interaksara.
- Amstrong, T., 2004. *Kamu itu Lebih Cerdas daripada yang Kamu Duga; Panduan Menuju Multipel Intelinjensi Bagi Anak-Anak*, (alih bahasa Arvin Saputra), Bandung; Kaifa.
- Dariyo, A., 2007. *Psikologi Perkembangan; Anak Tiga Tahun Pertama*. Bandung; Refika Aditama.
- Gardner, H. 2003. *Multiple Intelligences; Kecerdasan Majemuk Teori dalam Praktek*, (alih bahasa Alexander Sinroro). Batam Center; Interaksara
- Goleman, D., 2005. *Working With Emotional Intelligence; Kecerdasan Emosi untuk Mencapai Puncak Prestasi*. (alih bahasa Alex Tri Kantjono Widodo). Jakarta; Gramedia Pustaka Utama.
- Hirsh, K., 2005. *Einstein Never Used Flash Cards*. Bandung; Kaifa.

- Hurlock, E. B., 1988. *Perkembangan Anak. Jilid 1*. Jakarta; Erlangga.
- Hurlock, E. B., 1988. *Perkembangan Anak. Jilid 2*. Jakarta; Erlangga.
- Jamaris, Martini. 2006. *Perkembangan dan Pengembangan Anak Usia Taman Kanak-Kanak; Pedoman Bagi Orang Tua dan Guru*. Jakarta; Grasindo.
- Kostelnik, Marjorie J. dkk. *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practices In Early Childhood Education*. United States: Pearson Prentice Hall, 2007.
- Masitoh. 2006. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Moeslichatoen, R. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta; Rineka Cipta.
- Montolalu, B.E.F. 2007. *Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta; Universitas Terbuka.
- Schmidt, L., 2003. *Jalan Pintas Menjadi 7 Kali Lebih Cerdas; 50 Aktivitas, Permainan dan Prakarya untuk Mengasuh 7 Kecerdasan Mendasar Pada Anak*. Bandung; Kaifa
- Sugiyono, 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung; Alfabeta.
- Musfiroh, T. 2008. *Cerdas Melalui Bermain (Cara mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta : PT. Grasindo.
- Tedjasaputra, Mayke S. 2001. *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta; Grasindo.
- Thalib, Syamsul Bachri. 2005. *Psikologi Perkembangan; Aplikasi Praktis Dalam Pendidikan Anak Usia Dini*. Makassar; Badan Penerbit UNM. Makassar.
- Tientje, M., 2004. *Pendidikan Anak Usia Dini; Untuk Meningkatkan Multipel Inteligensi*. Jakarta; Dharma Graha Group.
- William, C., 2007. *Teori Perkembangan; Konsep dan Aplikasi*, Yogyakarta; Pustaka Pelajar.