

BERMAIN PERAN (*ROLE PLAY*) DAN PENINGKATAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI

¹⁾ Chintia Viranda, ²⁾ Alhamdu, ³⁾ Listya Istiningtyas

¹⁾ Program Studi Psikologi Islam UIN Raden Fatah Palembang
email: chintiavirandatia@gmail.com

²⁾ Program Studi Psikologi Islam UIN Raden Fatah Palembang
email: alhamdu_uin@radenfatah.ac.id

³⁾ Program Studi Psikologi Islam UIN Raden Fatah Palembang
email: listyaistiningtyas_uin@radenfatah.ac.id

ABSTRACT. *This research intends to find out whether there is an influence in played a role play on social skills at early-aged children. The type of research used Quasi Experimental design with Time Series Design. The sample in this research amounted to 8 students with a purposive sampling technique. The research instrument used was ceklist observation, a teacher questionnaire, and parent's questionnaire based on aspects of social skills according to Jarolimek (1993) which was analyzed by Paired Sample t test with the help of the program SPSS versi 22 for windows. The results of the study get significance value (2-tailed) $(0,000) < \alpha (0,05)$. Which means that H_0 is rejected and H_a is accerpted, so it can be cocluded that treatment of role playing in this study influential in improving on social skills at early-aged children.*

Keywords: *role play, social skills, early-aged children*

INTISARI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain peran (*role play*) terhadap keterampilan sosial anak usia dini. Jenis penelitian yang digunakan adalah Eksperimen *Quasi* dengan desain *Time Series Design*. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 8 siswa dengan pemilihan subjek menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian yang digunakan adalah *ceklist* observasi, angket guru dan angket orang tua yang dibuat berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial menurut Jarolimek (1993) yang di-analisis dengan *Paired Sample t test* dengan bantuan program *SPSS versi 22 for windows*. Hasil penelitian mendapatkan nilai signifikansi (2-tailed) $(0,000) < \alpha (0,05)$. Yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa perlakuan bermain peran (*role play*) dalam penelitian ini berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini.

Kata kunci: bermain peran, keterampilan sosial, anak usia dini

1 PENDAHULUAN

Salah satu sebutan untuk menguraikan ciri-ciri yang menonjol dari perkembangan psikologis anak selama tahun-tahun awal masa kanak-kanak adalah usia kelompok. Usia kelompok adalah masa dimana anak-anak mempelajari dasar-dasar perilaku sosial sebagai persiapan bagi kehidupan sosial yang lebih tinggi yang diperlukan untuk penyesuaian diri pada waktu mereka masuk kelas satu. Periode yang paling menonjol adalah meniru dan anak lebih menunjukkan kreativitas dalam bermain selama masa kanak-kanak dibandingkan masa-masa lain dalam kehidupannya (Hurlock, 2015).

Salah satu tugas perkembangan awal masa kanak-kanak yang penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota "kelompok" dalam akhir masa kanak-kanak sering disebut sebagai masa

prakelompok. Dasar untuk sosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antara anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun ke tahun. Manfaat yang diperoleh anak dengan diberikannya kesempatan untuk berhubungan sosial akan sangat dipengaruhi oleh tingkat kesenangan hubungan sosial sebelumnya (Hurlock, 2015). Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan kemampuan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya (Thalib, 2017).

Ketika anak mulai masuk lembaga pendidikan prasekolah seperti Taman Kanak-kanak (TK) pada tahapan inilah belajar mengasah keterampilan sosial

di TK menjadi penting. Pada usia lima dan enam tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinteraksi dan berbicara untuk dapat mengungkapkan pendapatnya dengan jelas, mereka juga senang bermain dengan kata-kata. Taman Kanak-kanak juga mempersiapkan anak secara fisik dan psikis sehingga mampu menapak ke dunia baru dengan lebih nyaman dan menjadikan Taman Kanak-kanak sebagai tempat menyenangkan bagi anak untuk bermain dan belajar serta mengembangkan diri sebagai makhluk sosial, sehingga keterampilan sosial perlu dipelajari anak di Taman Kanak-kanak. Permasalahan yang sering terjadi dari beberapa TK yang termasuk gugus Melati Kecamatan Pekalongan Timur di Jawa, ditemukan hasil survey yang menunjukkan bahwa masalah agresivitas 26,7 %, kelekatan 16,7 % dan keterampilan sosial 56,7 %. Beberapa TK memiliki tingkat keterampilan sosial yang rendah seperti TK Landung Sari 40 % dan TK Islam Kauman masalah keterampilan sosial 60 % (eprints.ums.ac.id).

Menurut Yusuf (Ayu, 2016) beberapa keterampilan perilaku sosial yang diharapkan muncul pada usia prasekolah atau yang biasa digolongkannya ke dalam aspek kemampuan membina hubungan dengan orang lain ialah; anak mampu menerima sudut pandang orang lain, anak memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain, anak mampu mendengarkan orang lain, anak memiliki kemampuan untuk memulai hubungan dengan orang lain, anak dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain, anak memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, anak memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebayanya, anak memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain, anak dapat memperhatikan kepentingan sosial seperti: tolong menolong, bekerja sama, hidup selaras, berbagi, dan demokratis dalam bergaul.

Peneliti melakukan pengamatan selama 2 minggu pada kondisi anak Taman Kanak-kanak di TK Cendikia Faiha Palembang saat kegiatan belajar mengajar maupun pada saat istirahat. Selanjutnya dilakukan wawancara dengan guru-guru. Berdasarkan data yang diambil dari Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha Palembang baik dari guru-guru maupun data yang di dapat dari observasi selama beberapa hari menunjukkan ada 8 subjek yang terindikasi kurang adanya keterampilan sosial, seperti ada beberapa anak yang malu untuk bertemu dengan orang lain, menangis dan mengadu pada guru saat memperebutkan mainan dengan teman, kurang mampu menyampaikan keinginannya kepada orang lain, memukul ketika bertengkar dengan teman, dan

kurang mampu berbagi mainan atau makanan dengan teman.

Dalam pengamatan peneliti, hal tersebut terjadi karena metode penyampaian untuk meningkatkan keterampilan sosial di TK Cendikia Faiha Palembang hanya menggunakan metode bercakap-cakap, metode tanya jawab, serta metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Metode-metode tersebut akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip bermain sambil belajar, sehingga kegiatan ini sangat menyenangkan dan dapat menambah pemahaman anak tentang lingkungannya.

Menurut Prayitno (Thalib, 2017) salah satu metode yang dapat digunakan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial adalah *role play* (bermain peran). Main peran merupakan suatu pengalaman penting yang mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan kognisi, sosial, emosi dan bahasa. Semuanya merupakan hal yang sangat penting untuk keberhasilan di sekolah nanti (Masruroh, 2014). Oleh karena itu peneliti tertarik untuk membahas metode bermain peran yang merupakan salah satu metode meningkatkan keterampilan sosial anak. Dan pada masa anak usia dini merupakan awal perkembangan sosial, apabila perkembangan sosial anak baik pada masa ini, maka akan berlanjut pada tahapan selanjutnya. Maka hal ini lah yang menjadi dasar peneliti untuk mengangkat masalah ini dalam suatu penelitian eksperimental. Sehingga akan diketahui apakah benar metode bermain peran (*role play*) dapat meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini.

2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya. Hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekitarnya. Ahmad (Kurniati, 2016) menyebutkan bahwa keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan, dan dapat diterima masyarakat. Anak yang memiliki keterampilan sosial adalah anak yang menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya.

Sedangkan menurut Yuspendi (Kurniati, 2016) keterampilan sosial adalah keterampilan anak untuk dapat membina hubungan antarpribadi dalam beberapa lingkungan kelompok sosial. Sebagai makhluk sosial, individu dituntut untuk mampu mengatasi segala permasalahan yang timbul sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungan sosial dan mampu menampilkan diri sesuai dengan aturan atau norma yang berlaku. Oleh karena itu setiap individu dituntut untuk menguasai keterampilan-keterampilan sosial dan penyesuaian diri terhadap lingkungan sekitarnya (Thalib, 2017).

2.2 Bermain Peran

Bermain peran merupakan metode pembelajaran yang menghadirkan peran-peran yang ada dalam dunia nyata ke dalam suatu pertunjukan peran di dalam kelas, yang kemudian dijadikan sebagai bahan refleksi bagi semua peserta didik (Rusdiyah, 2017). Main peran merupakan suatu pengalaman penting yang mendukung dan meningkatkan perkembangan anak, suatu pengalaman penting yang mendukung perolehan pengetahuan dan keterampilan kognisi, sosial, emosi dan bahasa. Semuanya merupakan hal yang sangat penting untuk keberhasilan di sekolah nanti (Masrurroh, 2014).

Menurut (Lickona, 2016) bermain peran merupakan kegiatan yang menyenangkan untuk siswa di semua umur, siswa diajak untuk memainkan peran tertentu dalam suatu situasi moral. Menurut Vygotsky dan Erikson (Mutiah 2012) main peran disebut juga main simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi, atau main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial, dan emosi anak pada usia 3-6 tahun. Memperhatikan bermain peran diatas, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah ada pengaruh penggunaan metode bermain peran (*role play*) terhadap keterampilan sosial pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha Palembang.

Untuk memaknai variabel keterampilan sosial dan bermain peran ini maka dilakukan operasionalisasi. Operasionalisasi variabel dilakukan agar suatu konsep dapat diukur dan tidak terjadi ambiguitas (Alhamdu, 2016). Berdasarkan hal tersebut maka keterampilan sosial dalam penelitian ini diartikan sebagai bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh siswa siswi Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha Palembang ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya, yang diukur menggunakan angket dan *ceklist* observasi.

Sementara itu, bermain peran pada penelitian ini diartikan sebagai permainan yang dilakukan oleh anak-anak usia dini di Taman Kanak-kanak Cendikia

Faiha Palembang untuk memerankan tokoh-tokoh yang ada pada modul yang telah peneliti susun. Bermain peran pada penelitian ini akan dilakukan pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha Palembang setiap hari, selama 12 pertemuan dengan durasi 50 menit.

3 METODE PENELITIAN

Untuk membuktikan rumusan masalah maka peneliti menggunakan *Quasi Eksperimental* dengan menggunakan *Time Series Design*. *Time Series Design* ini termasuk juga dalam desain satu kelompok dan sering juga disebut sebagai *longitudinal design*, karena melibatkan pengukuran variabel terikat yang berulang. Dalam desain ini kelompok yang digunakan untuk penelitian tidak dapat dipilih secara random. Sebelum dan sesudah diberi perlakuan kelompok diberikan tes berulang dengan maksud untuk mengetahui kestabilan dan kejelasan keadaan kelompok sebelum diberi perlakuan.

Subjek pada penelitian ini adalah siswa Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha yang kurang memiliki keterampilan sosial. Berdasarkan kriteria tersebut maka, sampel dalam penelitian ini didapatkan 8 orang yang terdiri dari 2 orang perempuan dan 6 orang laki-laki.

3.1 Teknik Analisa Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan *ceklist* observasi dan angket untuk guru dan orang tua. Peneliti menggunakan *ceklist* observasi ini dibantu oleh beberapa observer pada saat pemberian *pretest* dan *posttest*. *Ceklist* observasi digunakan karena mampu memberikan keterangan mengenai muncul atau tidaknya perilaku yang diobservasi dengan memberikan tanda *check* (✓) jika perilaku yang diobservasi muncul.

Sebagai data pembanding, peneliti juga menggunakan angket yang diberikan kepada orang tua dan guru. Data yang didapatkan untuk melihat perbandingan objektivitas data *ceklist* observasi dan angket orang tua dan guru. *Ceklist* observasi dan angket ini disusun berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial menurut Jarolimek (Thalib, 2017) yang mencakup keterampilan untuk hidup dan bekerja sama, *social sensitive*, keterampilan untuk mengontrol diri dan orang lain, keterampilan untuk saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya, saling bertukar pikiran dan pengalaman sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota dari kelompok tersebut

4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Uji hipotesis digunakan untuk melihat ada tidaknya pengaruh antara variabel Y (keterampilan sosial) dengan variabel X (bermain peran/ *role play*) tersebut dengan melihat adakah perbedaan antara dua kelompok pada saat *pretest* dan *post-test* pada subjek yang sama terhadap suatu pengaruh atau perlakuan tertentu. Perhitungan statistik dalam penelitian ini adalah uji *paired sample t test* dengan bantuan SPSS 22 for windows. Berikut ini hasil uji hipotesis antara kedua variabel:

Tabel 1. Uji Hipotesis *Ceklist* Observasi

t hitung	Sig. 0,05	Keterangan
21,298	0,000	Ada perbedaan antara skor <i>pre test</i> dan skor <i>post test</i>

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 21,298 dan setelah itu dibandingkan dengan t tabel. Nilai t hitung $21,298 > t$ tabel 2,447, maka H_0 ditolak dan nilai signifikansi (2-tailed) $(0,000) < \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak berarti ada perbedaan nilai rata-rata skor lembar *ceklist* observasi pada saat *pre test* dan *post test* setelah perlakuan.

Tabel 2. Uji Hipotesis Angket Guru

t hitung	Sig. 0,05	Keterangan
20,412	0,000	Ada perbedaan antara skor <i>pre test</i> dan skor <i>post test</i>

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 20,412 dan setelah itu dibandingkan dengan t tabel. Nilai t hitung $20,412 > t$ tabel 2,447, maka H_0 ditolak dan nilai signifikansi (2-tailed) $(0,000) < \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak berarti ada perbedaan nilai rata-rata skor angket guru pada saat *pre test* dan *post test* setelah perlakuan.

Tabel 3. Uji Hipotesis Angket Orang Tua

t hitung	Sig. 0,05	Keterangan
21,166	0,000	Ada perbedaan antara skor <i>pre test</i> dan skor <i>post test</i>

Berdasarkan tabel diatas diperoleh nilai t hitung sebesar 21,166 dan setelah itu dibandingkan dengan t tabel. Nilai t hitung $21,166 > t$ tabel 2,447, maka H_0 ditolak dan nilai signifikansi (2-tailed) $(0,000) < \alpha$ (0,05), maka H_0 ditolak berarti ada perbedaan nilai rata-rata skor angket orang tua pada saat *pre test* dan *post test* setelah perlakuan.

4.1 Pembahasan

Pada penelitian ini menggunakan analisis data *paired sample t test* untuk melihat ada perbedaan nilai rata-rata skor *pretest* dan *post test* setelah adanya perlakuan serta penelitian ini berpengaruh atau tidak terhadap skor keterampilan sosial. Berdasarkan

tabel *ceklist* observasi, angket guru dan angket orang tua diperoleh nilai t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti bahwa ada perbedaan nilai rata-rata skor lembar *ceklist* observasi, angket guru dan orang tua pada saat *pre test* dan *post test* setelah perlakuan. Dari ketiga macam pengambilan data dan diuji dengan *paired sample t test* dapat diketahui bahwa perlakuan bermain peran (*role play*) dalam penelitian ini berpengaruh terhadap keterampilan sosial.

Hasil pelaksanaan dilihat dari *post test* selama 1 minggu dan wawancara guru dalam 2 minggu setelah pelaksanaandidapat bahwa mengembangkan keterampilan sosial dengan menggunakan metode bermain peran memperlihatkan peningkatan dalam aspek bekerjasama, seperti ikut terlibat dalam kegiatan teman, berbagi tugas dalam melakukan kegiatan dengan teman, mengajak teman untuk bermain, dan saling membantu dalam menyelesaikan tugas kelompok. Pada aspek *social sensitive*, anak memperlihatkan perasaanpeka terhadap perasaan orang lain, menghargai temannya dengan cara memuji dan peduli terhadap teman. Anak pula pada dapat mengontrol diri dan untuk membimbing tingkah laku sendiri maupun orang lain, menahan amara, tidak terlibat dalam perkelahian dan tidak mudah menangis. Anak pula memperlihatkan peningkatan pada aspek berinteraksi, mampu mendengarkan dan memperhatikan apa yang dikatakan orang lain, melakukan apa yang diperintahkan orang lain atau bercanda dengan teman. Pada aspek saling bertukar pikiran dan pengalaman, artinya anak mampu berbagi cerita dan pengalaman dengan orang lain, memulai obrolan, memberikan atau mengajukan pendapat dan bertanya apabila tidak ada yang dimengerti.

Sesuai dengan pendapat menurut Yusuf (Ayu 2016), beberapa keterampilan perilaku sosial yang diharapkan muncul pada usia prasekolah atau yang biasa digolongkannya ke dalam aspek kemampuan membina hubungan dengan orang lain ialah; anak mampu menerima sudut pandang orang lain, anak memiliki sikap empati atau kepekaan terhadap perasaan orang lain, anak mampu mendengarkan orang lain, anak memiliki kemampuan untuk memulai hubungan dengan orang lain, anak dapat menyelesaikan konflik dengan orang lain, anak memiliki kemampuan berkomunikasi dengan orang lain, anak memiliki sikap bersahabat atau mudah bergaul dengan teman sebayanya, anak memiliki sikap tenggang rasa dan perhatian terhadap orang lain, anak dapat memperhatikan kepentingan sosial

seperti; tolong menolong, bekerja sama, hidup selaras, berbagi, dan demokratis dalam bergaul.

Terbuktinya penelitian ini diperkuat dengan pendapat Prayitno (Thalib, 2017) metode-metode yang dapat digunakan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa adalah *role play* (bermain peran). Melalui bermain peran, siswa dapat belajar untuk berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran bermain peran berlangsung siswa juga dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang dan peran lainnya. Seperti pada pendapat Vygotsky dan Erikson bahwa main peran atau bermain drama sangat penting untuk anak pada usia 3-6 tahun untuk perkembangan kognisi, emosi dan sosial. Bermain peran adalah permainan yang dilakukan untuk memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu di sekitar anak. Bermain peran merupakan kegiatan menirukan perbuatan orang lain di sekitarnya. Dengan bermain peran, kebiasaan dan kesukaan anak untuk meniru akan tersalurkan, serta dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Bermain peran dapat mengembangkan aspek sosial pada anak yaitu dapat mengembangkan kebiasaan menolong sesama. Aspek ini dikembangkan sejak usia dini. Dalam *Al-Qur'an* manusia diperintahkan untuk saling tolong-menolong dalam hal kebajikan bukan dal am perbuatan dosa dan permusuhan. Sebagaimana firman Allah dalam *Al-Qur'an* Surat *Al-Maidah* ayat 2: artinya: “*Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran, dan bertakwalah kamu kepada Allah, Sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya*” (*Q.S Al-Maidah, 5:2*) Tafsir dari ayat terakhir surat *Al-Maidah* ayat 2 ini mewajibkan orang-orang mukmin tolong-menolong sesama mereka dalam berbuat kebaikan dan bertakwa, untuk kepentingan dan kebahagiaan mereka. Allah pula melarang tolong menolong dalam melakukan perbuatan dosa dan pelanggaran serta memerintahkan supaya tetap bertakwa kepada Allah agar terhindar dari siksaan-Nya yang sangat berat. Melalui bermain peran anak-anak memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, dan peran-peran tertentu di sekitarnya agar mampu belajar untuk melatih sikap sosial pada anak, sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang dan peran lainnya.

Pelaksanaan *pre test* dan *post test* masing-masing dilaksanakan 2 kali, hal ini untuk melihat seberapa

konsisten subjek yang mengisi alat ukur atau untuk mengukur tingkat reliabilitas alat ukur yakni *ceklist* observasi, angket guru dan orang tua. Subjek penelitian diberikan perlakuan berupa pemberian perlakuan diberikan secara terjadwal yaitu setiap pertemuan dilakukan selama 50 menit dengan jumlah 12 pertemuan. Waktu pemberian perlakuan disesuaikan dengan jadwal sekolah dan kegiatan subjek penelitian. Yakni terjadwal senin-jumat waktu yang digunakan adalah mengambil waktu istirahat yaitu di waktu pukul 09.10- 10.00 WIB, selama pemberian perlakuan subjek diobservasi guna melihat perilaku yang tampak pada saat pemberian perlakuan. Penerapan *treatment* bermain peran mengalami peningkatan karena dalam pelaksanaannya anak diajak untuk bekerjasama ketika menerapkan suatu skenario, ikut terlibat dalam kegiatan *treatment* bersama teman dan skenario yang telah dibuat berdasarkan pada aspek *social sensitive* seperti: belajar menghargai orang lain, berkata maaf bila melakukan kesalahan, meminta tolong dan mengucapkan terima kasih, anak pula terbiasa berinteraksi, mendengarkan dan memperhatikan apa yang dikatakan orang lain. Sehingga dapat dikatakan bahwa *treatment* yang diberikan dalam hal ini adalah bermain peran (*role play*) memberikan efek yang mendorong subjek peneliti melibatkan dirinya dalam kegiatan *role play* dan berdampak pada peningkatan keterampilan sosial subjek.

Hal ini juga di perkuat hadist yang disebutkan bahwa: Setiap anak dilahirkan dalam keadaan fitrah lalu kedua orang tuanya menjadikan ia yahudi, nasrani atau majusi (HR. Baihaqi). Berdasarkan dari hadist diatas dapat disimpulkan bahwa anak akan berpengaruh dengan orang yang disekitarnya atau apa yang dilihat di sekitarnya dan akan menirukannya. Berdasarkan dalam *Al-Qur'an* surat *Al-Hujurat* ayat 13 menjelaskan pula bahwa disamping beribadah kepada-Nya, tujuan Allah menciptakan manusia juga agar manusia dapat melakukan interaksi sosial (saling kenal mengenal atau *ta'aruf*, interaksi, komunikasi) antar manusia, antar komunitas manusia, antar suku, bangsa dan negara. Artinya Allah telah memberikan potensi kepada manusia untuk cerdas dalam bergaul atau berhubungan secara sosial antar manusia. Beberapa faktor penentu keterampilan sosial seperti; keluarga, kepribadian dan lingkungan. Lingkungan berperan dalam peningkatan keterampilan sosial anak. Sejak dini anak-anak harus sudah diperkenalkan dengan lingkungan yang meliputi lingkungan keluarga besar, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat luas. Dengan pengenalan lingkungan maka sejak dini anak sudah mengetahui

bahwa dia memiliki lingkungan sosial yang luas, tidak hanya terdiri dari orang tua, saudara atau kakek dan nenek saja.

Metode bermain peran, yaitu salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan peranan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan menghayati perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Tenaga pendidik dapat menerapkan bermain peran dengan konteks yang berbeda sesuai keadaan sosial dilingkungan dan mengajarkan anak-anak dengan cara memainkan tokoh atau orang disekitar; seperti bermain menirukan polisi dilingkungan jalan raya, bermain polisi lalu lintas. Agar anak mengerti peraturan di jalan raya.

5 PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Uji *paired sample t test* untuk melihat ada perbedaan nilai rata-rata skor *pretest* dan *post test* instrumen penelitian maka dapat disimpulkan bahwa bermain peran (*role play*) dalam penelitian ini berpengaruh untuk meningkatkan keterampilan sosial.

5.2 Implikasi

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka implikasi yang diajukan dari hasil penelitian, yaitu:

1. Bagi guru penelitian ini dapat membantu dalam proses belajar, dalam menyampaikan materi atau pelajaran sikap pada anak. Agar anak dapat mudah mengerti gambaran berperilaku dan gambaran masyarakat dilingkungan sosial yang diberikan oleh guru. Bermain peran pula dapat diterapkan oleh guru dengan konteks yang berbeda selain untuk meningkatkan keterampilan sosial..
2. Bagi orang tua diharapkan untuk memberikan perhatian penuh kepada anak terutama pada tahap

perkembangan sosial dengan memberikan dorongan, membimbing dan membantu anak untuk memiliki keterampilan sosial. Orang tua juga diharapkan berkonsultasi dengan guru mengenai masalah dalam perkembangan sosial anak.

3. Diharapkan bagi penelitian selanjutnya agar dapat memperhatikan dan mengontrol variabel-variabel pengganggu seperti: kondisi kepribadian, pola asuh, intelegensi, dan lain-lain yang dapat mempengaruhi bias penelitian

6 DAFTAR PUSTAKA

- Alhamdu. (2017). *Konstruksi Tes; Teori dan Aplikasi*. Palembang: NoerFikri.
- _____. (2016). *Psikologi Eksperimen*. Palembang: NoerFikri.
- Ayu, G. (2016). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Surakarta: CV Mitra Benua Kreasindo.
- Hurlock, E. B. (2013). *Perkembangan anak jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2015). *Psikologi perkembangan Edisi Kelima*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Lickona, T. (2016). *Mendidik Untuk Membentuk Karakter: Bagaimana Sekolah Dapat Memberikan Pendidikan tentang Sikap Hormat dan Bertanggung Jawab (Terjemahan)*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Masruroh, N. (2014). *Manajemen Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- RI, D. A. (2010). *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Lentera Abadi.
- Rusydiah, A. M. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif; Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Thalib, S. B. (2017). *Psikologi Pendidikan Berbasis Analisis Empiris Aplikatif*. Jakarta: Kencana.