

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan bagian terpenting bagi kehidupan manusia. Pendidikan dapat mengembangkan dan membentuk bangsa yang cerdas, damai, dan bertanggung jawab. Pendidikan pada hakekatnya sangat berperan penting dalam mengembangkan kualitas kehidupan masyarakat Indonesia. Pendidikan seharusnya di tanamkan kepada setiap individu. Oleh karena itu, pendidikan perlu mendapatkan perhatian agar dapat berjalan dengan baik, terutama pendidikan anak usia dini. Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Permendikbud No.146 Tahun 2014) yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada pasal 28 ayat 1 yang berbunyi “Pendidikan Anak Usia Dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”

Landasan pedagogis pendidikan anak usia dini adalah memberikan sejumlah pemahaman konseptual dan praktis tentang bagaimana proses pendidikan itu terjadi dalam berbagai lingkungan, termasuk didalamnya adalah pola pengasuhan anak, model pembelajaran, metode pembelajaran dan teknik pembelajaran, penggunaan media dan sumber belajar, penyusunan langkah pembelajaran dan penilaian yang mendidik, Trianto, (2011: 39)

Pendidikan anak usia dini diselenggarakan untuk dapat menstimulasi, membimbing, mengasuh dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan anak. Menurut Yuliani (2013: 23) Salah satu aspek perkembangan anak usia dini adalah perkembangan sosial emosional.

Perkembangan sosial emosional sangat penting bagi anak karena hal tersebut akan berpengaruh pada kemampuan anak dalam berperilaku profesional.

Perkembangan sosial emosional anak adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Tingkat interaksi anak dengan orang lain dimulai dari orang tua, saudara, teman bermain hingga masyarakat luas. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial emosional tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Memahami perkembangan emosional pada anak agak berbeda dengan aspek perkembangan lainnya seperti perkembangan fisik, sosial, kognitif, bahasa dan kreatif. Perkembangan sosial dan emosional yang positif memudahkan anak untuk bergaul dengan sesamanya dan belajar dengan lebih baik, juga dalam aktivitas lainnya di lingkungan sosial. Sehingga sangat penting untuk memahami dan membantu anak-anak untuk memahami perasaan sendiri atau perasaan anak-anak lain untuk mengembangkan rasa hormat dan kepedulian kepada orang lain. Mulyani, (2018: 83)

Pentingnya pengembangan kemampuan sosial anak tidak berbeda dengan potensi lainnya, karena perkembangan sosial merupakan bagian dari kecerdasan anak secara keseluruhan yang berkaitan dengan kehidupan anak.

Proses pembelajaran lembaga PAUD, guru di tuntut supaya bisa lebih kreatif, inovatif dan fleksibel dalam mendidik anak didiknya. Salah satunya adalah dengan metode pembelajaran yang lebih menarik bagi anak usia dini untuk mengembangkan sosial emosionalnya. Dengan bermain sambil belajar anak akan merasa lebih nyaman dalam mengeksplorasi apa yang ada di dalam diri dan ingatannya. Bermain dalam tatanan sekolah dapat digambarkan sebagai suatu rentang rangkaian kesatuan yang

berujung pada bermain bebas, bermain dengan bimbingan guru dan berakhir pada bermain dengan diarahkan.

Menurut Akhmad Mukhlis dan Furkanawati (2019: 25) anak mampu mengembangkan perkembangan sosial emosional terkait pengenalan diri (*self-awareness*), manajemen diri (*self-management*), pengenalan sosial (*self-awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (*responsible decition-making*) melalui permainan yang diterapkan pada lokasi penelitian. Selain itu permainan yang dirancang secara sengaja dalam konteks pembelajaran memungkinkan anak-anak untuk menjadi individu yang mandiri dengan mengembangkan perasaan privasi, memahami pentingnya bertindak secara mandiri dan bebas, dan mengembangkan pengambilan keputusan dan keterampilan berpikir kreatif. Dengan permainan yang dirancang dengan baik, anak-anak dapat memahami pentingnya menjadi terbuka terhadap inovasi dan bersikap tegas. Permainan dapat dirancang sedemikian rupa sehingga anak-anak dibimbing untuk menjadi lebih bermanfaat dan murah hati daripada ke kompetisi. Permainan yang dirancang dengan bijak dapat mengajarkan anak-anak nilai kebaikan, mematuhi permintaan yang masuk akal, dan disiplin diri dengan meninggalkan perilaku ekstremis dan membantu melatih individu yang dapat beradaptasi.

Salah satu metode pembelajaran yang menekankan pada stimulasi perkembangan sosial anak adalah metode bermain peran. Bermain peran adalah bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia dini yang dapat dilakukan dengan teman atau seorang diri baik menggunakan alat atau tanpa alat permainan. Dengan metode bermain peran

diharapkan anak-anak dapat bekerja sama dengan temannya dan tidak pilih-pilih dalam berteman.

Bermain peran dalam proses pembelajaran yang ditujukan agar anak dapat mendramatisasikan tingkah laku, atau ungkapan gerak-gerik wajah seseorang dalam hubungan sosial. Menurut Djaila dan Hanis (2015:103) tujuan bermain peran adalah, “untuk membantu meningkatkan kemampuan bagi siswa dengan bermain peran secara sederhana. Permainan peran ini mulai dari pemeran maupun tokoh sesuai dengan usia anak dan permasalahannya. Dengan demikian siswa akan tertarik, senang, dan bersemangat karena dapat belajar sambil bermain.”

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan di Taman kanak-kanak Opu Dg Risaju Palopo pada tanggal 8 Desember 2020 diperoleh hasil bahwa dari 18 peserta didik diketahui 2 peserta didik sudah memiliki sosial emosional yang baik. Hasil keterampilan sosial emosional peserta didik pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo masih rendah dengan munculnya beberapa indikator seperti anak-anak di kelas belum bisa bekerja atau bermain secara berkelompok dengan baik. Sifat egosentrisnya masih menonjol, belum bisa menerima pendapat teman, berebut mainan, bahkan mengganggu teman yang sedang bermain. Hal ini disebabkan karena metode penyampaian untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional hanya menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah bermain peran dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak. Berdasarkan uraian di atas maka peneliti bermaksud untuk memperkenalkan kegiatan bermain peran kepada anak

di TK Opu Dg Risaju Palopo untuk melihat pengaruh yang terjadi terhadap kemampuan sosial emosional anak. Dalam penelitian ini peneliti mengambil judul “Pengaruh Kegiatan Bermain Peran terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional Anak pada Kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo”

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah apakah kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menambah wawasan penulis tentang anak usia dini yang berkaitan dengan pengaruh kegiatan bermain peran terhadap aspek perkembangan sosial emosional pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo.
 - b. Sebagai bahan kajian stimulasi bagi peneliti lain untuk mengadakan penelitian lebih lanjut.
2. Manfaat praktis
 - a. Sebagai acuan bagi pendidik yang ingin mengoptimalkan kegiatan bermain peran di lembaga PAUD.

- b. Memperkaya khasanah keilmuan anak usia dini terutama pada aspek sosial emosional anak di TK Opu Dg Risaju Palopo melalui bermain peran.
3. Bagi sekolah
- a. Dapat menyelesaikan masalah pembelajaran yang terjadi di sekolah dan dapat mengembangkan sosial anak.
 - b. Dapat meningkatkan kualitas sekolah di mata masyarakat.
 - c. Motivasi kepada guru-guru untuk menerapkan metode-metode lain yang dapat membantu perkembangan anak.

1.5 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah:

- 1. Sosial anak kurang berkembang karena kurangnya metode pembelajaran yang digunakan.
- 2. Perlu adanya metode dalam pembelajaran agar anak tidak bosan dalam proses belajar mengajar.
- 3. Perlunya metode bermain peran terhadap perkembangan sosial anak usia dini

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perkembangan Sosial Emosional Anak

2.1.1 Pengertian perkembangan sosial emosional

Setiap organisme pasti mengalami peristiwa perkembangan selama hidupnya. Perkembangan ini meliputi seluruh bagian dengan keadaan yang dimiliki oleh organisme ini, baik yang bersifat konkret maupun bersifat abstrak. Jadi arti dari peristiwa perkembangan itu, khususnya perkembangan manusia, tidak hanya tertuju pada aspek psikologis saja, tetapi juga aspek biologis. Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan merupakan deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren.

Progresif menandai bahwa perubahannya terarah, membimbing anak untuk maju, bukan mundur. Sedangkan teratur dan koheren menunjukkan adanya hubungan nyata antara hubungan yang terjadi dan yang telah mendahuluinya, atau yang akan mengikutinya. Mulyani, (2018: 3). Menurut Hurlock (2010: 38) perkembangan merupakan kemampuan untuk berkembang menurut cara yang dapat diramalkan. Jadi perkembangan merupakan suatu proses yang pasti dialami oleh setiap individu. Perkembangan ini adalah proses yang bersifat kualitatif dan berhubungan dengan kematangan seorang individu yang ditinjau dari perubahan yang bersifat progresif serta sistematis di dalam diri manusia. Menurut Van Den Daela dalam buku yang ditulis Mulyani (2018: 3), Perkembangan adalah perubahan secara kualitatif. Hal ini berarti bahwa perkembangan bukan hanya sekedar penambahan beberapa sentimeter (cm) pada tinggi badan seorang anak atau peningkatan kemampuan seseorang, melainkan suatu

proses integrasi dari banyak struktur dan fungsi yang kompleks. Adapun menurut Mulyani (2018: 3), perkembangan adalah adanya penambahan kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dan dapat diprediksi sebagai hasil dari pematangan.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa perkembangan merupakan perubahan yang bersifat kualitatif dari pada fungsi-fungsi. Dikatakan sebagai perubahan fungsi-fungsi ini, karena perubahan ini disebabkan oleh adanya proses pertumbuhan material yang memungkinkan adanya fungsi itu, dan disamping itu disebabkan oleh perubahan-perubahan tingkah laku.

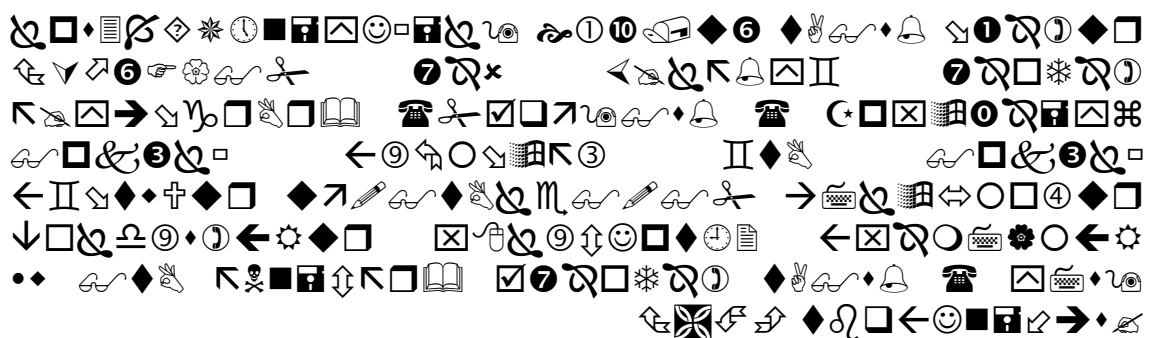
Adapun aspek-aspek perkembangan yaitu, perkembangan fisik perkembangan intelektual yang termasuk kognitif dan bahasa, serta emosi dan sosial yang didalamnya termasuk perkembangan moral, (Mulyani, 2018: 15). Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan sosial. Perkembangan sosial emosional dapat dimaknai pula sebagai kemampuan anak untuk berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana anak tersebut memahami keadaan lingkungan dan mempengaruhinya dalam berperilaku, baik kepada dirinya sendiri maupun kepada orang lain. Dalam perkembangan sosial terjadi proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, tradisi dan meleburkan diri menjadi satu kesatuan, saling berkomunikasi dan kerjasama. Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Mulyani, (2018: 94).

Berdasarkan defenisi di atas dapat disimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional merupakan proses untuk memperoleh kemampuan agar dapat berperilaku

yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang dan sesuai dengan tuntutan dan harapan-harapan sosial yang berlaku dimasyarakat.

Perkembangan sosial emosional merupakan kematangan yang dicapai dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial emosional dapat pula diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi serta meleburkan diri menjadi kesatuan dan saling berkomunikasi dan kerjasama. Manusia dilahirkan belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial emosional anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang dilingkungannya. Kebutuhan berinteraksi dengan orang lain telah muncul sejak usia enam bulan. Saat itu anak telah mampu mengenal manusia lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lainnya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa manusia adalah makhluk sosial yang tidak akan mampu hidup sendiri, mereka butuh interaksi dengan manusia lain. Interaksi sosial merupakan kebutuhan kodrati yang dimiliki oleh manusia. Di dalam Islam manusia memiliki tanggung jawab sosial yang berat. Di dalam Al-quran surat al-Baqarah/2: 30 yang berbunyi:



Terjemahnya:

Ingatlah ketika Tuhanmu berfirman kepada Para Malaikat: "Sesungguhnya aku hendak menjadikan seorang khalifah di muka bumi." mereka berkata: "Mengapa Engkau hendak menjadikan (khalifah) di bumi itu orang yang akan membuat kerusakan padanya dan menumpahkan darah, Padahal Kami Senantiasa bertasbih dengan memuji Engkau dan mensucikan Engkau?" Tuhan berfirman: "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kamu ketahui."

Upaya menjadi orang yang mampu bermasyarakat memerlukan tiga proses. Masing-masing proses terpisah tapi saling berkaitan. Ketiga proses tersebut adalah belajar berperilaku yang dapat diterima sosial, memainkan peran sosial emosional yang dapat diterima, dan perkembangan sikap sosial untuk bersedia menggabungkan diri dan menyesuaikan diri dalam kegiatan bersama. Melalui ketiga proses tersebut, anak belajar bagaimana berinteraksi dalam kehidupan sosial, mulai mengenal peredaaan, dan menyesuaikan diri dengan aturan kelompok agar dapat diterima secara sosial emosional.

Pada usia 5 - 10 tahun perkembangan sosial emosional anak menunjukkan peningkatan kemampuan untuk melakukan refleksi secara verbal tentang emosi dan memiliki pemahaman yang lebih kompleks tentang hubungan emosi dengan situasi tertentu. Memahami bahwa semua kejadian yang sama dapat menyebabkan perasaan yang berbeda pada orang yang berbeda, dan kadang-kadang perasaan dapat bertahan lama setelah kejadian. Pada usia ini anak-anak diharapkan dapat menunjukkan tingkat kesadaran yang lebih tinggi dalam mengatur dan mengontrol emosi (Santrock, 2010: 17)

Perkembangan sosial emosional anak-anak dapat dilihat dari tingkatan kemampuannya dalam berhubungan dengan orang lain dan menjadi anggota masyarakat sosial yang produktif. Perkembangan sosial emosional meliputi kompetensi sosial

(kemampuan untuk bermanfaat bagi lingkungan sosialnya), kemampuan sosial (perilaku yang digunakan dalam situasi sosial), pengamatan sosial (memahami pikiran-pikiran, niat, dan perilaku diri sendiri maupun orang lain), perilaku prososial (sikap berbagi, menolong, bekerjasama, empati, menghibur, meyakinkan, bertahan, dan menguatkan orang lain) dan perolehan nilai dan moral perkembangan standar untuk memutuskan mana yang benar atau salah, kemampuan untuk memperhatikan keutuhan dan kesejahteraan orang lain). Perkembangan sosial emosional anak dipengaruhi oleh proses perlakuan dan bimbingan terhadap anak dalam mengenal berbagai aspek kehidupan sosial serta mendorong dan memberikan contoh kepada anak. Anak juga dapat belajar mengadakan hubungan dengan orang tua dan saudara.

2.1.2 Ciri-ciri perkembangan sosial emosional

Anak usia dini biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak usia ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini mudah berganti. Mereka umumnya mudah dan cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya yang memiliki jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang pada jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermain anak usia ini cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok ini mudah berganti.

Materi belajar tingkah laku sosial emosional anak usia dini adalah:

- 1) Keterampilan gerak diantaranya melompat, melempar, menangkap dan menghidar.
 - 2) Melakukan beberapa tugas yang mendorong anak untuk memikirkan tentang berhubungan dengan orang lain.
 - 3) Menawarkan kesempatan untuk menjalin hubungan sosial melalui interaksi bebas,
- (Mursid, 2018: 69).

Secara spesifik, Djaila dan Hanis (2015) mengklasifikasikan pola perilaku sosial emosional pada anak usia dini ini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut:

- 1) Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi
- 2) Persaingan, yaitu keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain
- 3) Kerjasama, anak bermain secara kooperatif serta kegiatan berkelompok mulai berkembang
- 4) Simpati, semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang,
- 5) Empati, seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain
- 6) Dukungan sosial, menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orang-orang dewasa
- 7) Membagi anak mengetahui bahwa salah satu cara memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama mainan untuk anak lainnya
- 8) Perilaku akrab, anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang diantara mereka.

Selain pola perilaku yang dikemukakan Djaila dan Hanis di atas, maka pola perilaku sosial emosional lainnya yang perlu diajarkan atau dikembangkan kepada anak usia dini ialah pola perilaku seperti, anak mampu menghargai teman, baik menghargai milik, pendapat, hasil karya teman, atau kondisi-kondisi yang ada pada teman. Menghargai kondisi orang lain misalnya, anak tidak mengejek atau mengisolasi anak lain yang kurang sempurna anggota tubuhnya, cacat, terdapat kekurangan dari fisik dan

psikisnya. Pengembangan perilaku sosial juga bisa diarahkan untuk mengajarkan anak mau membantu kepada orang lain, tidak memilih-milih teman dalam bermain, tidak egois, sikap kebersamaan, sikap kesederhanaan, dan kemandirian, yang saat ini sikap-sikap ini sudah mulai hilang dari perhatian para pendidik.

Perkembangan sosial emosional anak usia prasekolah tepatnya ketika ia berumur sekitar empat tahun, sudah tampak jelas. Hal itu disebabkan oleh aktifnya hubungan anak dengan teman sebayanya. Ciri-ciri umum perkembangan sosial emosional anak *usia* dini adalah: 1) anak sudah mengenal aturan, baik lingkungan keluarga maupun ketika bermain, 2) anak sudah mulai tunduk kepada aturan, 3) anak sudah mulai menyadari hak dan kepentingan orang lain, 4) anak mulai dapat bermain dengan teman-temanya (pergroup). Perkembangan sosial anak tersebut sangat dipengaruhi oleh iklim sosial psikologi baik dilingkungan keluarga maupun lingkungan TK. Melalui hubungan sosial ini, anak akan banyak belajar sehingga memperoleh banyak pengalaman. Hal ini akan sangat membantu memupuk kreatifitas anak yang sangat dibutuhkan dalam hidupnya kelak (Asrul dan Ahmad syukri, 2016: 113).

2.1.3 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Emosional Anak

Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak yaitu:

a. Keluarga.

Selama masa pra sekolah, keluarga merupakan agen sosialisasi yang terpenting. Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak. Termasuk perkembangan sosialnya. Keluarga juga merupakan tempat anak-anak mendapatkan nilai-nilai dalam masa awal

perkembangannya. Anggota keluarga terutama orangtua merupakan model bagi anak-anak dalam berperilaku. Oleh karena itu, orang tua hendaknya dapat menerapkan pola asuh yang tepat dan bijak, sehingga membantu anak mencapai tugas perkembangannya.

b. Kematangan

Untuk dapat bersosialisasi dengan baik diperlukan kematangan fisik dan psikis, sehingga mampu mempertimbangkan proses sosial. Menerima masukan orang lain memerlukan kematangan intelektual.

c. Pengaruh teman sebaya.

Teman sebaya adalah kumpulan orang-orang yang kurang lebih berusia sama dan bertindak bersama-sama. Anak-anak mulai membentuk hubungan dengan teman sebaya pada masa kanak-kanak akhir. Teman sebaya menjadi orang-orang yang penting dalam sosialisasi anak karena interaksi antar teman sebaya membuat anak mengerti mengenai hubungan sosial yang lebih besar dari pada hanya sekedar keluarga. Pendapat dari teman sebaya biasanya menjadi hal yang sangat diperhatikan dan didengarkan oleh anak-anak seusianya apalagi seorang anak yang merupakan "star" atau pemimpin kelompok tersebut. Anak-anak berusaha untuk bertindak sesuai dengan yang diharapkan kelompoknya agar dapat diterima oleh kelompok. Melalui pengaruh teman sebaya ini, anak-anak dapat belajar menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial. Membantu anak-anak mencapai kemandirian, dan membentuk konsep diri anak.

d. Sekolah

Sekolah menjadi hal yang mempengaruhi perkembangan sosialisasi anak karena salah satu fungsi sekolah untuk anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan sosialisasi agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya.

e. Status sosial ekonomi.

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normal yang telah ditanamkan oleh keluarganya. Senada dengan pendapat bahwa perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh tiga faktor yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah. Perkembangan sosial anak ditandai dengan meluasnya lingkungan pergaulan. lingkungan sosial menyebabkan anak mendapat pengaruh dari luar lingkungan keluarga seperti teman sebaya (Anita Yus, 2010: 45).

2.1.3 Faktor penghambat perkembangan sosial emosional anak

Faktor yang dapat menghambat perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

- a. Kurang berkesempatan bersosialisasi. Penyebabnya orang tua dan anggota keluarga tidak memiliki cukup waktu dan sikap orang tua terlalu protektif
- b. Motivasi diri rendah. Penyebabnya anak menarik diri dari lingkungan karena mereka tidak mendapat kepuasan dan anak menjadi korban prasangka atau sasaran ejekan
- c. Ketergantungan yang berlebihan. Anak yang terlalu bergantung pada orang tua akan terhambat perkembangannya
- d. Penyesuaian yang berlebihan dengan harapan bahwa hal ini akan menjamin penerimaan mereka
- e. Adaptasi diri rendah. Penyebabnya anak tidak memiliki motivasi untuk menyesuaikan diri dan anak kurang memiliki pengetahuan tentang harapan kelompok

- f. Prasangka. Bagi anak yang berprasangka akan menjadi kejam dan tidak toleran sedangkan anak korban prasangka menjadi agresif dan menganggap bahwa lingkungan sosial memusuhi mereka.

2.2 Metode Bermain Peran

- a. Pengertian metode bermain peran

Pembelajaran anak usia dini memiliki dua jenis model yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru dan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Metode pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran memberikan kesempatan dan kebebasan pada anak untuk mengemukakan pemikirannya, mereka mengemukakan pemikirannya sendiri dan mengidentifikasi kegiatannya. Pembelajaran yang berpusat pada anak memandang kebutuhan anak adalah kebutuhan unik dan bernilai. Mursid, (2018: 37)

Metode pembelajaran yang berpusat pada guru atau dikenal dengan istilah pengajaran langsung merupakan sifat dimana guru dan fasilitator atau instruktur memberikan petunjuk dan pengarahan langsung pada anak tentang apa yang harus dilakukan oleh anak kemudian guru mengevaluasi kegiatan anak berdasarkan perilaku atau tindakan yang muncul dalam diri anak.

Metode bermain adalah kegiatan yang anak-anak lakukan sepanjang hari karena bagi anak bermain adalah hidup dan hidup adalah permainan. Bermain bagi anak merupakan kegiatan yang menyenangkan, tidak ada paksaan, timbul dari dalam dirinya, merupakan kegiatan yang utama, bersifat pura-pura, mengutamakan cara daripada tujuan, tidak mengutamakan hasil dan bersifat lentur. Mursid, (2018: 38)

Metode bermain peran adalah metode pembelajaran sebagai bagian dari simulasi yang diarahkan untuk mengreasi peristiwa sejarah, mengkreasi peristiwa-peristiwa aktual, atau kejadian-kejadian yang muncul pada saat mendatang. Topik yang dapat diangkat pada bermain peran misalnya sebagai dokter atau polisi. Ngalimun, (201: 699)

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dalam suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau problem agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul.

Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya kemasa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubunganya sosial yang dibangun antara anak sehingga menjadi main peran sebaliknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak karena kemampuan setiap anak tidaklah sama. Akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.

Orang dewasa harus tanggap dan peduli terhadap wajah anak sehingga anak dapat menikmati peranan yang dimainkan, maka anak akan benar-benar menjiwai setiap setiap peranannya dengan baik, serta dapat mengembangkan kreativitas dalam menuangkan imajinasinya.

Bermain merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipergunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, dilihat dari sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Menurut vygostky anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan

kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, dalam berinteraksi sosial didepan umum.

Dalam permainan drama atau bermain peran anak di dorong untuk berbicara untuk memberikan usul mengenai dramatisasi atau drama dalam memainkan perannya. Permainan ini tidak hanya meningkatkan kosa kata anak tetapi juga menimbulkan rasa percaya diri atas kemampuannya berkomunikasi dengan teman sebayanya, Hurlock (2010: 14)

Dari uraian di atas dapat di simpulkan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan kemandirian anak terbukti anak dapat menentukan sikap atas permainan yang anak pilih.

b. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

1. *Bermain Peran Tunggal/Single Role-Playing*. Pada pada organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk siap dan nilai.
2. *Bermain Peran Jamak/Multiple Role Playing*. Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.
3. *Bermain Peran Ulangan/Role Repetition*. Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan,

mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya (Roestiyah, 2010: 30).

Dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak mempunyai hak yang sama, baik sebagai pengamat, bermain kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.

c. Manfaat dan fungsi bermain peran

Pembelajaran melalui metode bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan peristiwa/peranan yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran peristiwa/peranan tersebut yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang profesi seseorang.

Melalui bermain anak dapat belajar menerima, berekspresi dan mengatasi masalah dengan cara yang positif. Bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri dan untuk mengembangkan pola perilaku yang memuaskan hidup. Yuliani, (2013: 63)

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan keterampilan anak karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap yang diperankannya, serta adanya komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi, dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain.

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memiirkkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain.

Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak.

d. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Agar proses persalinan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono (2010: 45) langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut :

- a. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
- b. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
- c. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
- d. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
- e. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
- f. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
- g. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak /guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran diantaranya sebagai berikut:

- a. Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak)
- b. Buatlah rencana/scenario/naskah jalan cerita
- c. Buatlah scenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak (keaksaraan, matematis, sains terpadu, social dan kesehatan).
- d. Sediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
- e. Apabila kemungkinan buatlah media/alat dari bahan daur ulang, jadilah guru yang kreatif
- f. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran
- g. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang disukainya
- h. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu.
- i. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran)
- j. Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak (dengan teknik curah pendapat/brainstorming) untuk merancang jalan cerita dan ending cerita.
- k. Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- l. Anak bermain peran.

- m. Di akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
- n. Khusus di sentra, buatlah pra-rencana dan setting tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu.
- o. Settinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita (Winda Gunari, 2010: 10. 52).

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru mengajar jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasa.

2.3 Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan

1. Akhmad Mukhlis dkk (2019) dengan jurnal penelitian “Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan sosial emosional anak usia dini melalui permainan tradisional. Indikator inti pembelajaran sosial emosional dari *Collaborative for Academic Social and Emotional Learning (CASEL)* digunakan untuk menganalisis perkembangan sosial emosional, yaitu pengenalan diri (*self-awareness*), manajemen diri (*self-management*), pengenalan sosial (*self-awareness*), keterampilan membangun hubungan (*relationship skill*) dan pengambilan keputusan yang bertanggungjawab (*responsible decition-making*). Pendekatan kualitatif jenis studi kasus (case study) tunggal instrumental dipilih peneliti untuk menjawab pertanyaan penelitian. Penelitian dilakukan dalam setting alamiah di KB/RA Syihabuddin Malang. Penggalan data dilakukan tanpa memberikan intervensi menggunakan tiga metode utama, yaitu observasi

mendalam, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelima indikator inti pembelajaran sosial emosional terlihat dalam aktivitas kelima permainan tradisional yang diterapkan di lokasi penelitian, yaitu permainan meong-meongan, dolip, cina buta, ular naga dan balap karung. Pemberian supervisi dan pembangunan komitmen sebelum permainan merupakan kata kunci munculnya perilaku yang mencerminkan aspek pembelajaran sosial emosional pada anak usia dini.

2. Mirayanti Lubis (2019) dengan jurnal penelitian “Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui bermain” hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan sosial-emosional adalah kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain ketika berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari. Pengembangan emosi anak dapat di bentuk melalui kegiatan bermain. Selain itu pengembangan emosi anak juga dapat dibentuk dari lingkungan dimana anak itu tinggal. Karena dari lingkungan anak juga mendapat pengalaman dan peristiwa-peristiwa penting yang terjadi pada anak. Dan dari pengalaman dan peristiwa penting itu, kepribadian anak juga akan terbentuk.

Perbedaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah pada penelitian terdahulu menggunakan metode bermain saja sedangkan pada penelitian sekarang menggunakan metode bermain peran.

2.3 Kerangka Pikir

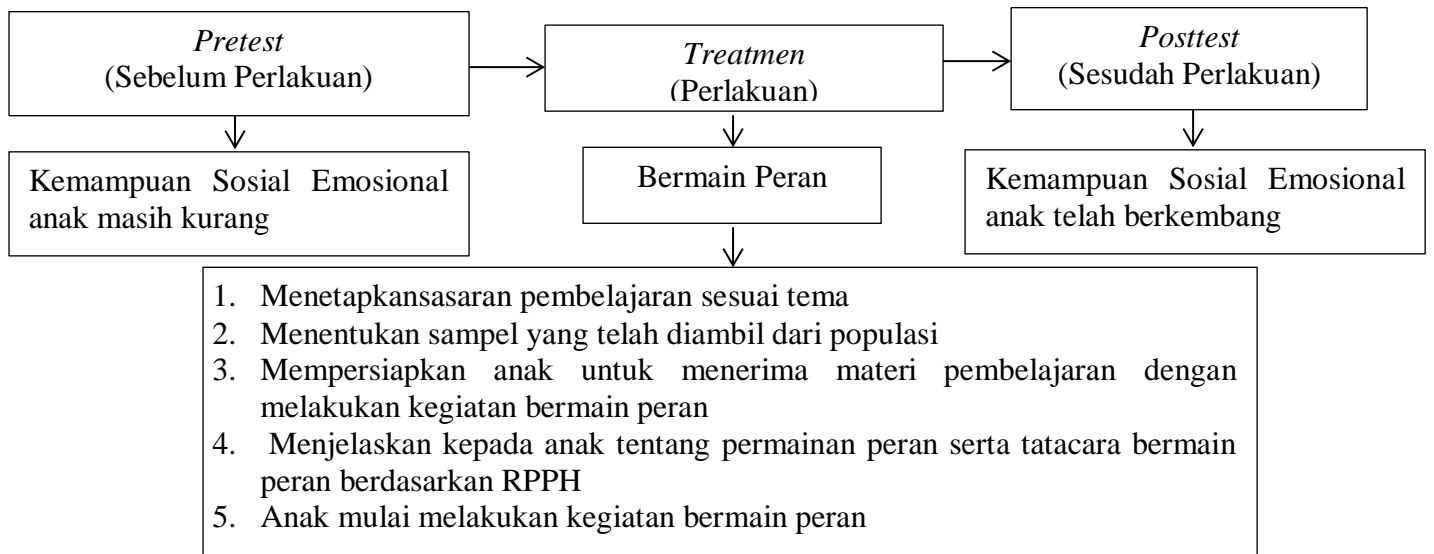
Masa (*golden age*) pada anak usia dini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Sehat cerdas ceria dan berakhlak mulia adalah seabait ungkapan yang syarat makna dan

merupakan semboyan dalam pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia.

Setiap anak memiliki kemampuan dan perkembangan sosial emosional yang berbeda. Oleh sebab itu guru dan juga orang tua harus memberikan peluang dan mengenal perkembangan sosial emosional pada anak yang baik sehingga dapat mengembangkan anak secara optimal, harus dilakukan secara terus-menerus dan berkelanjutan, tidak dapat diajarkan secara instan. Banyak cara yang dapat dilakukan untuk mengembangkan sosial anak salah satunya yaitu melalui bermain peran. Dan banyak juga yang dapat menghambat perkembangan sosial anak antara lain yaitu faktor guru yang kurang kreatif, faktor orang tua, faktor pribadi anak itu sendiri dan masih banyak lagi.

Agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan karakter siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, maka guru harus menerapkan salah satu jenis pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama). Kegiatan bermain peran dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan salah satunya kemampuan sosial emosional anak usia dini.

Penggunaan metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial nya. Anak dapat mengekspresikan berbagai macam emosinya serta bersosialisasi dengan temannya saat bermain peran, tanpa takut, malu atau ditolak oleh lingkungannya. Ia juga dapat mengeluarkan emosinya yang terpendam karena tekanan sosial. Dalam bermain peran anak dapat memainkan tokoh yang pemaarah, baik hati, takut, penuh kasih. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



2.4 Hipotesis Penelitian

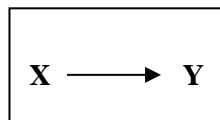
Berdasarkan beberapa teori pendukung dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis dalam penelitian ini adalah kegiatan bermain peran dapat memberi pengaruh pada aspek sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian ini ialah *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini, sebelum perlakuan diberikan terlebih dahulu sampel diberi *pretest* (tes awal) dan diakhir pembelajaran sampel diberi *posttest* (tes akhir). Desain ini digunakan untuk mengetahui deskripsi kegiatan bermain peran terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak usia 5 – 6 tahun di TK Opu Dg Risaju Palopo. Berikut merupakan tabel desain penelitian *one group pretest design* (Sugiyono, 2014: 111).



Gambar 3. Desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

X : Tes awal (*pretest*) sebelum perlakuan diberikan

Y : Tes akhir (*posttest*) setelah perlakuan diberikan

—————> : Perlakuan dengan menerapkan kegiatan bermain peran.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih oleh penulis yaitu anak didik di TK Opu Dg Risaju Palopo. Lokasi ini dipilih sebagai tempat penelitian karena TK Opu Dg Risaju berdekatan dengan tempat tinggal peneliti sehingga dapat memudahkan peneliti untuk melakukan penelitian.

3.2.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan pada bulan Maret – April 2021.

3.3 Variabel Penelitian dan Defenisi Operasional Penelitian

3.3.1 Variabel Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua variabel yang diamati, yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas pada penelitian adalah bermain peran sedangkan variabel terikatnya adalah perkembangan sosial emosional anak.

3.3.2 Defenisi Operasional Variabel

Defenisi operasional pada penelitian ini adalah:

1. Perkembangan sosial emosional adalah proses perkembangan anak dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya kepada orang tua, teman sebaya dan orang dewasa. Serta proses perkembangan keadaan jiwa anak dalam memberikan respon terhadap keadaan dilingkungannya yang sesuai dengan aturan sosial yang diperoleh melalui mendengar, mengamati dan meniru .
2. Bermain peran dikenal sebagai bermain pura-pura, dramatik, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain ini merupakan jenis bermain yang lazim dilakukan oleh anak usia 4-6 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan seorang diri atau bersama dengan teman-temannya, dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan.

3.4 Populasi dan Sampel

3.4.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini kelompok B TK Opu Dg Risaju Palopo yang berjumlah 18 siswa

3.4.2 Sampel

Sampel penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik “*purposive sampling*” (penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu). Sampel pada penelitian ini adalah kelompok B berjumlah 18 anak. Alasan peneliti menjadikan kelompok B sebagai sampel dalam penelitian ini karena kelompok B rata-rata anak berusia 5 – 6 tahun.

3.5 Jenis dan Sumber Data

3.5.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif yang menggambarkan secara jelas pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo

3.5.2 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah:

1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumbernya diamati dan dicatat untuk pertama kalinya. Sumber data yang akan digunakan pada penelitian ini melalui observasi, test, dan studi dokumentasi

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang bukan diusahakan sendiri pengumpulannya oleh penulis misalnya dari biro statistik, majalah, keterangan-keterangan atau publikasi lainnya (Marsuki, 2011: 55). Dalam penelitian ini data didapatkan melalui dua sumber yaitu sumber tertulis maupun sumber tidak tertulis.

3.6 Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur pengumpulan data dalam penelitian ini melalui beberapa tahap:

3.6.1 Perencanaan

Pada tahapan ini peneliti menyiapkan media dan metode pembelajaran dalam penelitian yang saling berhubungan serta menyusun sebuah instrument penelitian terhadap kondisi emosional anak sebelum memberikan treatment (perlakuan)

3.6.2 *Pre Test*/Tes awal

Tes awal sering dikenal dengan *pretest*, tes jenis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh para peserta didik. Pada tahapan ini peneliti memberikan penilaian terhadap sosial emosional anak sebelum dilakukan perlakuan

3.6.3 *Post Test*/Tes akhir

Tes akhir sering dikenal dengan *posttest*, tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana perkembangan sosial emosional anak setelah diberikan perlakuan.

3.6.4 Analisis Data

Analisis hasil yaitu peneliti akan membandingkan hasil dari penilaian *pretest* dan *posttest* untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada kemampuan berhitung anak serta untuk mengetahui apakah kegiatan penelitian tentang bermain peran dapat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Pedoman observasi digunakan peneliti untuk panduan yang dapat membantu melakukan pengamatan agar lebih terarah dan sistematis. Data yang diperoleh selama observasi dapat memberikan informasi seluruh proses pembelajaran. Observasi dilakukan untuk

mengambil data tentang kegiatan dan partisipasi anak dengan menggunakan lembar Observasi yang telah disiapkan.

Adapun indikator penilaian yang digunakan dalam pedoman pengamatan observasi sebagai berikut:

Tabel 3.1 Instrumen Penelitian Perkembangan Emosional Anak

No	Indikator	Kegiatan	Penilaian			
			BB	MB	BSH	BSB
			1	2	3	4
1	Pengendalian diri	Tidak memilih-milih teman dalam bermain				
2	Aturan	Mematuhi aturan-aturan dalam bermain				
3	Kerjasama	Bekerjasama				
4	Penghargaan	Menghargai teman				

Keterangan :

BB : Belum berkembang

MB : Mulai berkembang

BSH : Berkembang sesuai harapan

BSB : Berkembang sangat baik

1. Tidak memilih-milih teman dalam bermain

BB : Anak sering memilih-milih teman dalam bermain

MB : Anak masih memilih-milih teman dalam bermain

BSH : Anak kadang-kadang masih memilih-milih teman dalam bermain

BSB : Anak tidak memilih-milih teman dalam bermain

2. Mematuhi aturan-aturan dalam bermain

BB : Anak tidak mematuhi aturan dalam permainan

MB : Anak sering tidak mematuhi aturan dalam permainan

BSH : Anak kadang-kadang tidak mematuhi aturan dalam permainan

BSB : Anak mematuhi aturan dalam bermain

3. Bekerjasama

BB : Anak tidak bekerjasama dalam permainan

MB : Anak mulai tidak bekerjasama dalam permainan

BSH : Anak kadang-kadang tidak bekerjasama dalam permainan

BSB : Anak bekerjasama

4. Menghargai teman

BB : Anak tidak menghargai teman dalam permainan

MB : Anak mulai tidak menghargai teman dalam permainan

BSH : Anak kadang-kadang tidak menghargai teman dalam permainan

BSB : Anak menghargai teman.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Ada beberapa teknik yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk memperoleh data yang diharapkan. Dalam pemilihan teknik tersebut didasarkan pada data yang dikumpulkan. Selain itu juga merujuk pada pendapat yang dikemukakan Kunandar (2008:274) bahwa “Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi:

3.7.1 Tes

Tes dalam penelitian ini merupakan tes terhadap hasil perkembangan sosial emosional anak. Tes terdiri dari:

a) Tes awal

Tes awal sering dikenal dengan *pretest*, tes jenis ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh manakah materi atau bahan pelajaran yang akan diajarkan telah dapat dikuasai oleh para peserta didik.

b) Tes akhir

Tes akhir sering dikenal dengan *posttest*, tes akhir dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan siswa setelah diberikan perlakuan.

3.7.2 Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung (M. Ngalim Purwanto, 2010: 149).

Pengambilan data melalui proses observasi dilakukan oleh peneliti sendiri. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran langsung tentang pelaksanaan mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui bermain peran.

3.7.3 Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto kegiatan pembelajaran dalam melaksanakan platikum sebagai tolak ukur kinerja peneliti dalam pelaksanaan tindakan dan hasil penelitian terhadap peserta didik dan pendidik yang di dalamnya memuat tentang deskripsi kegiatan bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak.

3.9 Teknik Analisis Data

Adapun teknik pengolahan dan analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah:

3.9.1 Menghitung mean *pretest*

$$Mx = \frac{\sum FX}{N}$$

Keterangan:

Mx : Nilai rata-rata *pretest*

$\sum FX$: Jumlah Skor Perolehan Seluruh Siswa

N : Jumlah Siswa

3.9.2 Menghitung mean *posttest*

$$Mx = \frac{\sum FX}{N}$$

Keterangan:

Mx : Nilai rata-rata *posttest*

$\sum FX$: Jumlah Skor Perolehan Seluruh Siswa

N : Jumlah Siswa

3.9.3 Menghitung mean dari selisih mean hasil *pretest* dan *posttest* (Md)

Mean dari selisih mean hasil *pretest* dan *posttest* (Md) pembelajaran mengidentifikasi perkembangan sosial emosional anak dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan:

Md : Nilai rata-rata hasil dari *prest* dan *posttest*

$\sum Fd$: Jumlah selisih dari mean hasil *prest* dan *posttest*

N : Jumlah Siswa

3.9.4 Menghitung jumlah kuadrat deviasi

Menghitung jumlah kuadrat deviasi dari pembelajaran mengidentifikasi perkembangan sosial emosional anak dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\sum xd^2 = \sum xd^2 - \frac{(\sum xd)^2}{N}$$

3.9.5 Mencari koefisien

Menghitung koefisien dari pembelajaran perkembangan sosial emosional anak dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{(\sum xd)^2}{N(N-1)}}}$$

Keterangan:

T = Koefisien

Md = Mean dari deviasi antara *pretest* dan *posttest*

N = Jumlah Siswa

3.9.6 Mencari koefisien

Menghitung nilai pada tabel dengan Taraf Signifikan 5% pada tingkat kepercayaan 95% terlebih dahulu menetapkan derajat d.b (derajat.kebebasan).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo. Hasil penelitian yang dilaksanakan dengan desain penelitian *one group pretest-posttest design* ini menghasilkan skor perkembangan sosial emosional anak dari test awal (*pretest*) dan tes akhir menulis puisi (*posttest*).

4.1.1 Deskripsi Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah berdirinya TK Opu Dg Risaju Palopo

Lokasi penelitian ini adalah TK Opu Dg Risaju Palopo dan menyelenggarakan pendidikan pra sekolah bagi anak-anak usia dini, berdiri sejak tahun 1995 sampai sekarang dan kepala sekolahnya adalah Rusmiati, S. Pd.

2. Lokasi penelitian

TK Opu Dg Risaju Palopo terletak di jalan sungai pareman kelurahan Sabbanparu kecamatan Wara Utara Kota Palopo. Kelayakan dan keamanan sangat strategis dan terletak di tengah-tengah pemukiman warga sehingga orang tua tidak perlu berjalan jauh untuk mengantar anaknya. TK Opu Dg Risaju Palopo mempunyai bangunan tempat penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang terdiri dari:

- a. Ruang kelas untuk paud yaitu kelompok A dan kelompok B
- b. Kantor
- c. Kamar mandi

- d. APE luar yaitu ayunan, jungkitan, kotak majeluk luncuran, dan APE dalam berupa bola, boneka, balok dan masih banyak mainan lainnya.
 - e. Halaman yang luas untuk tempat bermain anak
 - f. Bangunan permanen dalam keadaan baik
3. Keadaan pendidik

TK Opu Dg Risaju Palopo memiliki tenaga pendidik sebanyak 3 orang.

4.1.2 Deskripsi Hasil Penelitian

Perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B TK Opu Dg Risaju Palopo dilaksanakan selama dua tahap yaitu tahap *pretest* (tes awal) dan *posttest* (tes akhir). Hasil *posttest* dilakukan dengan penilaian terhadap aspek pengendalian diri, aturan, kerjasama dan penghargaan. Berikut dipaparkan hasil perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo pada kelas *pretest* dan *posttest*.

a. Analisis data *Pretest*

Penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dimaksud untuk mengetahui ada tidaknya hubungan sebab akibat. Caranya adalah membandingkan hasil *pretest*(test awal) dan *posttest* (test akhir) pada kelompok eksperimen. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo.

Pada bab ini penulis menyajikan hasil penelitian yang mengungkapkan apakah perkembangan sosial emosional dapat dikembangkan dengan bermain peran berdasarkan kisi-kisi instrumen.

Keterampilan sosial emosional yang ada pada peserta didik kelompok di TK Opu Dg Risaju Palopo masih rendah dengan munculnya beberapa indikator seperti anak-anak di kelas belum bisa bekerja atau bermain secara berkelompok secara baik. Sebagian besar anak belum bisa bersosialisasi dengan orang atau teman yang lain dengan baik. Sifat egosentrisnya masih menonjol, belum bisa menerima pendapat teman, berebut mainan, bahkan mengganggu teman yang sedang bermain. Hal ini disebabkan karena metode penyampaian untuk meningkatkan keterampilan sosial emosional hanya menggunakan metode ceramah, metode tanya jawab, dan metode bercerita. Metode tersebut biasanya digunakan sebagai metode rutinitas dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

Sebelum melakukan treatment peneliti melakukan *pretest* (test awal) untuk memperoleh data awal. Data yang diperoleh dari *pretest* ini digunakan untuk mengukur kemampuan sosial emosional anak.

Dalam penelitian *pretest* ini pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan pengamatan langsung kepada peserta didik. Adapun indikator yang dinilai adalah aspek pengenalan diri, aturan kerjasama dan penghargaan. Rekapitulasi hasil *pretest* tersebut dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.1. Hasil *pretest* perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran

No	Nama Anak	Pengendalian Diri				Aturan				Kerjasama				Penghargaan				Skor	Rata-Rata
		BB	M B	BSH	BSB	BB	MB	BSH	B S B	BB	MB	BSH	B S B	BB	MB	BSH	B S B		
1	Ahmad	1					2					3				3		9	2.25
2	Alarik		2				2				2				2			8	2
3	Alexander		2					3			2				2			9	2.25
4	A.amin			3			2			1				1				7	1.75
5	Aqila	1				1					2				2			6	1.5
6	Arya		2					3		1					2			8	2
7	Citra	1				1					2			1				5	1.25
8	Dzaki				4			3				3				3		13	3.25
9	Faiz		2				2				2				2			8	2
10	Fatur		2					3			2				2			9	2.25
11	Fitri	1				1					2			1				5	1.25
12	Ica		2					3		1						3		9	2.25
13	Inarah		2				2				2				2			8	2
14	Khodijah	1				1					2				2			6	1.5
15	Lusih		2					3		1					2			8	2
16	M. Abyan	1				1					2			1				5	1.25
17	M. Al				4			3				3				3		13	3.25
18	Nurul		2			1					2				2			7	1.75
Jumlah		6	9	1	2	6	5	7		4	11	3		4	10	4	0	143	35.75
Rata-rata		33.3	50	5.5	11.1	33,3	27.8	38,9	0	22.2	61.1	16.7	0	22.2	55.6	22.2	0	-	-

Dalam penelitian ini peneliti membuat kategori penilaian aspek perkembangan sosial emosional anak menjadi empat kriteria yaitu belum berkembang dengan skor 1, mulai berkembang skor 2, berkembang sesuai harapan dengan skor 3 dan berkembang sangat baik dengan skor 4.

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diperoleh data bahwa perkembangan aspek sosial emosional anak pada anak kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo perlu di tingkatkan. Hal ini dapat dilihat dari indikator penilaian yang terdiri dari empat aspek yaitu:

- a. Pada indikator pertama pengendalian diri anak tidak memilih teman dalam bermain terdapat 6 orang anak mendapat skor 1 atau 33,3%, 9 orang anak mendapat skor 2 atau 50%, 1 orang anak mendapat skor 3 atau 5,56% dan 2 orang anak mendapat skor 4 atau 11,11%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak masih memilih teman dalam bermain.
- b. Pada indikator kedua aturan anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan terdapat 6 orang anak mendapat skor 1 atau 33,3%, 5 orang anak mendapat skor 2 atau 27,8%, 7 orang anak mendapat skor 3 atau 38,9% dan tidak ada anak mendapat skor 4 atau 0 %. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak sering tidak mematuhi aturan dalam permainan.
- c. Pada indikator ketiga bekerjasama anak dapat bekerjasama dalam permainan terdapat 4 orang anak mendapat skor 1 atau 22,22%, 11 orang anak mendapat skor 2 atau 61,11%, 3 orang anak mendapat skor 3 atau 16,67% dan tidak ada anak mendapat skor 4 atau 0 %. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak mulai tidak bekerja sama dalam permainan.
- d. Pada indikator keempat penghargaan anak dapat menghargai teman satu tim dalam permainan terdapat 4 orang anak mendapat skor 1 atau 22,22%, 10 orang anak mendapat skor 2 atau 55,56%, 4 orang anak mendapat skor 3 atau 22,22% dan tidak ada anak mendapat skor 4 atau 0 %. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak mulai tidak menghargai teman dalam permainan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa saat *pretest* sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo rata-rata mendapat persentase mulai berkembang dan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Berdasarkan data di atas

maka peneliti dan guru berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan perkembangan sosial emosional anak. Dengan kegiatan bermain peran di harapkan kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan serta mengalami perubahan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Rekapitulasi Hasil *pretest* perkembangan sosial emosional anak dapat dilihat pada tabel 4.2 dibawah ini.

Tabel 4.2. Rekapitulasi Hasil *pretest* perkembangan sosial emosional anak

No	Keterangan	Pengendalian Diri		Aturan		Kerjasama		Penghargaan	
		F	P	F	P	F	P	F	P
1	BB	6	33,3%	6	33,3%	4	22,2%	4	22,2%
2	MB	9	50%	5	27,8%	11	61,1%	10	55,6%
3	BSH	1	5,6%	7	38,9%	3	16,7	4	22,2%
4	BSB	2	11,1%	0	0	0	0	0	0
Jumlah		18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

b. Pelaksanaan Perlakuan/Treatment

Setelah penulis menerapkan penelitian maka langkah selanjutnya adalah perencanaan pelakuan atau treatment yang peneliti berikan berupa permainan bermain peran. Penulis melakukan treatment di dalaman kelas karena kejadian covid-19 yang sedang marak saat sekarang ini sehingga penulis berani mengumpulkan anak untuk melakukan bermain peran. Pelaksanaan treatment atau perlakuan ini dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan.

Meteri yang diberikan sesuai dengan kebutuhan anak yang di peroleh dari hasil *pretest*. Hasil *pretest* menggambarkan bahwa bahwa perkembangan sosial emosional anak belum berkembang dengan baik sesuai dengan tahap usia 5-6 tahun, seperti anak masih memilih-milih teman dalam bermain, belum mematuhi peraturan, belum mau bermain bersama dan belum menghargai teman.

1. Deskripsi Treatment Pertama

a) Perencanaan

Melakukan penelitian di lapangan tentu perlu untuk merencanakan terlebih dahulu apa yang akan dilaksanakan di lapangan sehingga pelaksanaan treatment berjalan lancar dan mencapai hasil sesuai dengan apa yang diinginkan.. Treatment pertama dilakukan pada tanggal 29 dan 31 Maret 2021 di TK Opu Dg Risaju Palopo dengan jumlah semua anak 18 orang anak. Adapun langkah yang penulis lakukan dalam memberikan perlakuan sebagai berikut:

- 1) Membaca do'a
- 2) Mengenal anak terlebih dahulu
- 3) Melakukan komunikasi tentang kehadiran
- 4) Teknik bermain peran diajarkan langsung oleh peneliti
- 5) Menyiapkan lembar observasi dan dokumentasi
- 6) Menyiapkan rancangan pelaksanaan pembelajaran harian
- 7) Penutup

b) Pelaksanaan

Sebelum memulai pelaksanaan treatment pertama peneliti terlebih dahulu meminta izin kepada orang tua anak untuk meneliti, setelah mendapat izin dari orang tua peneliti mencoba untuk berinteraksi dengan anak, setelah anak mulai berinteraksi dengan peneliti, peneliti mengajak anak terlebih dahulu untuk melakukan pemanasan dan setelah itu peneliti mengajak anak untuk bernyanyi walaupun anak tidak terlalu hafal atau masih malu-malu tetapi anak sudah mulai bisa diajak untuk bermain peran dengan tema pekerjaan. Pada treatment pertama ini materi yang akan diajarkan adalah

mengenalkan profesi seorang dokter dan memainkan peran antara dokter, perawat dan pasien. Kegiatan yang dilakukan oleh anak adalah bermain menjadi profesi seorang dokter, perawat dan pasien. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah dalam permainan ini kepada anak-anak.

c) Pengamatan

Hasil pelaksanaan peneliti pada treatment pertama untuk indikator pengendalian diri (tidak memilih teman), mematuhi aturan-aturan permainan, dapat bekerjasama dan menghargai teman.

2. Deskripsi Treatment Kedua

a) Perencanaan

Treatment dilakukan dari tanggal 5 – 10 April 2021 peneliti berusaha mengumpulkan anak untuk melakukan treatment kedua peneliti melakukan treatment kedua di kelas. Sebelum kegiatan dilakukan peneliti terlebih dahulu berdoa, setelah berdoa peneliti mengajak anak untuk melakukan tepukan semangat dan setelah itu peneliti mengajak anak untuk pemanasan. Setelah itu peneliti menyiapkan beberapa perencanaan yang akan dilaksanakan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyiapkan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH).
- 2) Menyiapkan lembaran observasi beserta dokumentasi.

b) Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan pada tanggal 5 – 10 April 2021 di TK Opu Dg Risaju Palopo. Sebelum kegiatan dilakukan penulis terlebih dahulu berdoa. Berikut pelaksanaan dari treatment ke dua:

- 1) Peneliti menjelaskan kepada anak tentang profesi pekerjaan seorang guru.

- 2) Peneliti mencontohkan bagaimana profesi seorang guru yang sedang mengajar dikelas.
- 3) Anak memulai memerankan profesi seorang guru

Berikut pelaksanaan treatment kedua:



Gambar 4.2 Pelaksanaan treatment kedua

Berdasarkan dokumentasi di atas, kegiatan yang dilakukan oleh anak adalah permainan menjadi profesi seorang guru. Peneliti menjelaskan terlebih dahulu langkah-langkah dalam permainan ini kepada anak-anak.

d) Pengamatan

Hasil pelaksanaan peneliti pada treatment pertama untuk indikator pengendalian diri (tidak memilih teman), mematuhi aturan-aturan permainan, dapat bekerjasama dan menghargai teman.

c. Analisis data *posttest*

Setelah melakukan 2 kali treatment langkah selanjutnya adalah melakukan *posttest* untuk melihat sejauh mana peningkatan perkembangan sosial emosional anak

melalui kegiatan bermain peran setelah dilakukan treatment. Dengan cara melakukan pengukuran dari hasil treatment, hasil dari pengukuran inilah yang akan dijadikan pedoman apakah perkembangan sosial emosional dapat diterapkan dengan kegiatan bermain peran pada anak kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo.

Tabel 4.3 Hasil *posttest* perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran

No	Nama Anak	Pengendalian Diri				Aturan				Kerjasama				Penghargaan				Skor	Rata-Rata
		B B	M B	BS H	BSB	B B	MB	BS H	BSB	B B	M B	BS H	BS B	B B	MB	BS H	BS B		
1	Ahmad				4			3				4			3			14	3.5
2	Alarik			3					4				4				4	15	3.75
3	Alexander				4				4				4				4	16	4
4	A.amin				4			3				3					4	14	3.5
5	Aqila			3					4				4				4	15	3.75
6	Arya				4				4				4				4	16	4
7	Citra				4				4				4		3			15	3.75
8	Dzaki				4				4				4				4	16	4
9	Faiz			3					4			3					4	14	3.5
10	Fatur				4				4				4			3		15	3.75
11	Fitri				4				4				4				4	16	4
12	Ica				4				4				4		3			15	3.75
13	Inarah				4				4				4				4	16	4
14	Khodijah			3					4				4				4	15	3.75
15	Lusih				4			3					4				4	15	3.75
16	M. Abyan			3					4			3			3			13	3.25
17	M. Al				4				4				4				4	16	4
18	Nurul			3				3					4				4	14	3.5
	Jml	0	0	6	12	0	0	4	14	0	0	3	15	0		5	13	270	67.5
	P	0	0	33.3	66.7	0	0	22.2	77.8	0	0	16.7	83.3	0	0	27.8	72.2	-	-

Berdasarkan tabel di atas dapat di peroleh data *posttest* yang skor akhirnya 270 dan rata-rata 67,5. Anak yang mendapat kategori Berkembang Sangat Baik (BSB) berjumlah 13 orang sedangkan anak yang mendapatkan kategori Berkembang Sesuai Harapan berjumlah 5 orang anak.

Tabel 4.8. Rekapitulasi Hasil *post-test* kedua perkembangan sosial emosional anak

No	Keterangan	Pengendalian Diri		Aturan		Kerjasama		Penghargaan	
		F	P	F	P	F	P	F	P
1	BB	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
2	MB	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
3	BSH	6	33,3%	4	22,2%	3	16,7%	5	27,8%
4	BSB	12	66,7%	14	77,8	15	83,3%	13	72,2%
Jumlah		18	100%	18	100%	18	100%	18	100%

Berdasarkan tabel 4.8 dapat diperoleh data bahwa perkembangan aspek sosial emosional anak pada anak kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo dalam kategori berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari indikator penilaian yang terdiri dari empat aspek yaitu:

- a. Pada indikator pertama “pengendalian” diri anak tidak memilih teman dalam bermain terdapat tidak ada orang anak mendapat skor 1 dan 2 atau 0%, 6 orang anak mendapat skor 3 atau 3,33% dan 12 orang anak mendapat skor 4 atau 66,7%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak tidak memilih teman dalam bermain.
- b. Pada indikator kedua “aturan” anak dapat mematuhi peraturan dalam permainan tidak ada orang anak mendapat skor 1 dan 2 atau 0%, 4 orang anak mendapat skor 3 atau 22,2% dan 14 orang anak mendapat skor 4 atau 77,8%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak telah mematuhi aturan dalam permainan.
- c. Pada indikator ketiga “bekerjasama” anak dapat bekerjasama dalam permainan tidak ada orang anak mendapat skor 1 dan 2 atau 0%, 3 orang anak mendapat skor 3 atau 16,7% dan 15 orang anak mendapat skor 4 atau 83,3%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak bekerja sama dalam permainan.
- d. Pada indikator keempat “penghargaan” anak dapat menghargai teman satu tim dalam permainan tidak ada orang anak mendapat skor 1 dan 2 atau 0%, 5 orang anak

mendapat skor 3 atau 27,8% dan 13 orang anak mendapat skor 4 atau 72,2%. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa anak sudah menghargai teman dalam permainan.

Tabel 4.9. Rekapitulasi hasil rata-rata nilai *pretest*, *treatment* dan *post-test* pada perkembangan sosial emosional anak

No	Nama Anak	Pretest		Posttest		Ket
		Skor	Kategori	Skor	Kategori	
1	Ahmad	2.25	MB	3.5	BSH	Meningkat 1.25
2	Alarik	2	MB	3.75	BSB	Meningkat 1.75
3	Alexander	2.25	MB	4	BSB	Meningkat 1.75
4	A.amin	1.75	BB	3.5	BSH	Meningkat 1.75
5	Aqila	1.5	BB	3.75	BSB	Meningkat 2.25
6	Arya	2	MB	4	BSB	Meningkat 2
7	Citra	1.25	BB	3.75	BSB	Meningkat 2.5
8	Dzaki	3.25	BSH	4	BSB	Meningka 0.75
9	Faiz	2	MB	3.5	BSH	Meningkat 1.5
10	Fatur	2.25	MB	3.75	BSB	Meningkat 1.5
11	Fitri	1.25	BB	4	BSB	Meningkat 2.75
12	Ica	2.25	MB	3.75	BSB	Meningkat 1.5
13	Inarah	2	MB	4	BSB	Meningkat 2
14	Khodijah	1.5	BB	3.75	BSB	Meningkat 2.25
15	Lusih	2	MB	3.75	BSB	Meningkat 1.75
16	M. Abyan	1.25	BB	3.25	BSH	Meningkat 2
17	M. Al	3.25	BSH	4	BSB	Meningkat 0.75
18	Nurul	1.75	BB	3.5	BSH	Meningkat 1.75
Jumlah		35,75		67,5	-	
Rata-Rata		1,98		3,75	BSB	Meningkat 1.77

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dari *treatment* pertama sampai kedua sudah mengalami peningkatan. Dari kedua *treatment* dapat diperoleh data *posstest*. Dari data *pretest* jika dibandingkan dengan data *posstest* terlihat bahwa keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun meningkat. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posstest*.

d. Pengujian hipotesis

Hipotesis merupakan uji sementara karena jawaban yang diberikan baru berdasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data, hipotesis yang akan diuji disini merupakan hipotesis statistik karena penulis bekerja dengan sampel. Hipotesis statistik diperlukan untuk menguji apakah hipotesis yang diuji dengan data dapat diberlakukan untuk populasi atau tidak. Pengujian ini untuk signifikan, artinya hipotesis penelitian yang telah terbukti pada sampel itu dapat berlaku untuk populasi. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data hasil *pretest-posttest*, dengan cara melakukan uji statistik untuk melihat signifikan atau tidaknya peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui permainan bermain peran. Sebelum itu dapat diketahui melalui pretest dan posttest yang disajikan dalam tabel berikut ini:

Table 4.10. Perbandingan skor *pretest* dan *posttest*

No	Nama Anak	Pretest		Posttest	
		Skor	Kategori	Skor	Kategori
1	Ahmad	2.25	MB	3.5	BSH
2	Alarik	2	MB	3.75	BSB
3	Alexander	2.25	MB	4	BSB
4	A.amin	1.75	BB	3.5	BSH
5	Aqila	1.5	BB	3.75	BSB
6	Arya	2	MB	4	BSB
7	Citra	1.25	BB	3.75	BSB
8	Dzaki	3.25	BSH	4	BSB
9	Faiz	2	MB	3.5	BSH
10	Fatur	2.25	MB	3.75	BSB
11	Fitri	1.25	BB	4	BSB
12	Ica	2.25	MB	3.75	BSB
13	Inarah	2	MB	4	BSB
14	Khodijah	1.5	BB	3.75	BSB
15	Lusih	2	MB	3.75	BSB
16	M. Abyan	1.25	BB	3.25	BSH
17	M. Al	3.25	BSH	4	BSB
18	Nurul	1.75	BB	3.5	BSH
Jumlah		35,75		67,5	-
Rata-Rata		1,98		3,75	BSB

Pada tabel di atas menggambarkan bahwa semua anak kelompok B yang berada di TK Opu Dg Risaju Palopo perkembangan sosial emosionalnya meningkat. Setelah hasil *pretest* dan *posttest*, maka melihat signifikan atau tidaknya meningkat perkembangan sosial emosional anak kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo dilakukan dengan dengan analisis uji beda (uji-t). Dalam menjawab rumusan masalah tersebut maka uji hipotesis yang dilakukan menggunakan uji “t”. Sebelum dilaksanakan uji-t maka terlebih dahulu dibuat tabel perhitungan untuk memperoleh nilai t sebagai berikut

Tabel 4.11 Perhitungan Untuk Memperoleh “T” Dalam Rangka Menguji Kebenaran Hipotesis Alternatif

No	Nama Anak	Pretest		Posttest	
		Pretest	Posttest	D	D ²
1	Ahmad	2.25	3.5	1.25	1.56
2	Alarik	2	3.75	1.75	3.06
3	Alexander	2.25	4	1.75	3.06
4	A.amin	1.75	3.5	1.75	3.06
5	Aqila	1.5	3.75	2.25	5.06
6	Arya	2	4	2	4
7	Citra	1.25	3.75	2.5	6.25
8	Dzaki	3.25	4	0.75	0.56
9	Faiz	2	3.5	1.5	2.25
10	Fatur	2.25	3.75	1.5	2.25
11	Fitri	1.25	4	2.75	7.5
12	Ica	2.25	3.75	1.5	2.25
13	Inarah	2	4	2	4
14	Khodijah	1.5	3.75	2.25	5.06
15	Lusih	2	3.75	1.75	3.06
16	M. Abyan	1.25	3.25	2	4
17	M. Al	3.25	4	0.75	0.56
18	Nurul	1.75	3.5	1.75	3.06
Jumlah		35,75	67,5	31,75	60,68

1) Mencari mean *pretest*

$$Mx = \frac{\sum FX}{N} \text{ sehingga diperoleh } Mx = \frac{35,75}{18} = 1,98$$

2) Mencari mean *posttest*

$$Mx = \frac{\sum FX}{N} \text{ sehingga diperoleh } Mx = \frac{67,5}{18} = 3,75$$

3) Mencari deviasi standar dari difference (M_D)

$$M_D = \frac{\sum D}{N} \text{ sehingga diperoleh } M_D = \frac{31,75}{18} = 1,76$$

4) Mencari deviasi standar dari difference (SD_D)

$$SD_D = \sqrt{\frac{A=\sum D^2}{N} - \left(\frac{\sum D}{N}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{60,68}{18} - \left(\frac{31,75}{18}\right)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{3,37 - (1,76)^2}$$

$$SD_D = \sqrt{3,37 - 3,09}$$

$$SD_D = \sqrt{0,28}$$

$$SD_D = 0,53$$

5) Mencari Standar Error Dari Mean Of Difference (SE_{MD})

$$(SE_{MD}) = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}} = \frac{0,53}{\sqrt{18-1}} = \frac{0,53}{\sqrt{17}} = \frac{0,53}{4,12} = 0,12$$

6) Mencari harga t_0 dengan rumus: (t_0)

$$(t_0) = \frac{M_D}{SE_{MD}} = \frac{1,76}{0,12} = 14,66$$

Langkah berikutnya berikan interpretasi terhadap t_0 , dengan terlebih dahulu memperhitungkan df dan dbnya, $df = N-1 = 18-1 = 17$. Membandingkan besarnya “t” yang diperoleh dengan perhitungan ($t_0 = 14,66$) dan besar “t” yang tercantum pada tabel nilai t pada taraf signifikan 5% yaitu 1,740 maka dapat diketahui bahwa t_0 lebih besar dari t_{table} yaitu $14,66 > 1,740$ karena t_0 lebih besar dari t_{table} maka hipotesis nihil (h_0) yang diajukan ditolak dan hipotesis alternative diterima (h_a) pada signifikan 5% ini berarti bahwa perkembangan sosial emosional dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran untuk anak kelompok B usia 5 – 6 tahun di TK Opu Dg Risaju Palopo.

4.2 Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil analisis data terakhir terlihat bahwa perkembangan sosial emosional anak di kelompok B meningkat dengan baik setelah diberikan kegiatan bermain peran. Pengamatan yang peneliti lakukan selama penelitian bahwa perkembangan sosial emosional dapat di terapkan dengan kegiatan bermain peran untuk anak usia 5-6 tahun.

Pada saat *pretest*, anak-anak masih bingung karena belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran dengan aturan, masih memilih teman dalam bermain, sering lupa dengan aturan yang berlaku, tidak mau berbagi mainan dan masih belum menghargai teman.

Hasil *pretest* menggambarkan bahwa bahwa perkembangan sosial emosional anak belum berkembang dengan baik sesuai dengan tahap usia 5-6 tahun, seperti anak masih memilih-milih teman dalam bermain, belum mematuhi peraturan, belum mau bermain bersama dan belum menghargai teman. Pada *treatment* pertama sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo rata-rata mendapat persentase mulai berkembang sehingga peneliti dan guru berusaha mencari solusi untuk melakukan perbaikan perkembangan sosial emosional anak. Di *treatment* kedua sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo rata-rata mendapat persentase mulai berkembang dan belum mencapai tujuan yang diharapkan. Dari data *posstest* terlihat bahwa keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun meningkat dan berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata *pretest* dan *posstest*.

Aturan yang perlu banyak bimbingan adalah lupa dengan aturan yang berlaku, berbagi mainan, tidak menghargai teman, dan masih memilih-milih teman dalam

bermain. Padahal anak-anak harus dibiasakan dengan aturan hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rita Eka Izzaty (2015:70) yaitu aturan penting diberikan oleh orang tua, pendidik atau teman bermain tujuannya memberi anak semacam pedoman bertingkah laku yang dapat diterima sesuai situasi dan kondisi saat itu sehingga anak-anak akan terbiasa menerima aturan yang berlaku ketika dewasa dan terjun ke lingkungan masyarakat.

Anak-anak pada umumnya masih egosentris ini sesuai dengan pernyataan Sofia Hartati (2013: 8-11) yang menyatakan anak usia dini masih memikirkan egonya tanpa memikirkan orang lain. Misalnya dalam hal berbagi mainan, bila sudah asyik bermain dan anak akan merasa berat bila harus membagi dengan temannya sehingga akhirnya akan berkelahi dan berebut mainan itu. Guru kemudian mengingatkan dengan aturan yang bila melanggar aturan anak menerima konsekuensi tetapi karena masih egosentris biasanya anak tidak mau, dan sesuai pernyataan Rita Eka Izzaty (2015: 70) yaitu anak-anak dibiasakan untuk menerima konsekuensi apabila sudah menyetujui aturan main yang telah disepakati bersama pendidik dan teman sebaya. Tindakan hukuman perlu diterapkan agar anak belajar untuk bertanggung jawab dengan perbuatan yang dilakukan. Hukuman yang diterapkan sesuai dengan kesepakatan dan tidak menyakiti anak baik secara fisik dan psikis. Misalnya dengan duduk di kursi diam selama 2 menit, setelah itu boleh bergabung bermain lagi.

Waktu kegiatan bermain, anak-anak sering lupa dengan aturan main yang berlaku meskipun pada awal kegiatan bermain sudah dibacakan oleh guru dan ini menunjukkan kalau anak masih mempunyai daya konsentrasi yang pendek. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sofia Hartati (2013: 8) bahwa anak mempunyai daya

konsentrasi yang pendek karena anak-anak pada umumnya memperhatikan tidak lebih dari 5 menit setelah itu anak-anak akan mengalihkan perhatian pada obyek yang lebih menarik perhatiannya.

Kegiatan bermain peran sangat jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sehingga ketika kegiatan bermain peran digunakan untuk pembelajaran bagi anak-anak adalah hal yang baru sehingga sangat antusias untuk bermain karena anak memiliki rasa ingin tahu yang besar karena sesuatu hal yang baru akan menarik perhatian dan membuat penasaran anak dan biasanya anak-anak menjadi tidak sabar menunggu giliran untuk bermain.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Pada kelas *pretest* dan *posttest* dalam aspek perkembangan sosial emosional anak, tampak perbedaan yang signifikan pada nilai yang diperoleh anak. Nilai rata-rata hasil *pretest* hanya mencapai 35,75 sedangkan nilai rata-rata hasil *posttest* mencapai 67,5 hal ini mengindikasikan bahwa kegiatan bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Selain itu, didukung oleh analisis statistik yang menyatakan bahwa t_{hitung} sebesar 14,69 dan nilai t_{tabel} 1,740. Karena nilai $t_{hitung} < \text{nilai } t_{tabel}$ (14,69 > 1,740) sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan bermain peran berpengaruh terhadap aspek perkembangan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Opu Dg Risaju Palopo

5.2 Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi di atas, dapat disarankan beberapa hal sebagai berikut:

1. Bagi guru hendaknya dapat menggunakan kegiatan bermain peran dalam pembelajaran untuk meningkatkan sosial emosional anak
2. Bagi sekolah agar mengupayakan pengadaan media pembelajaran dapat meningkatkan sosial emosional anak
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat meneliti sosial emosional anak dengan menggunakan berbagai media dan kegiatan pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Akhmad Mukhlis dan Furkanawati Handani Mbelo, 2019. *Analisis Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Permainan Tradisional*. *Preschool*, Vol. 1 No. 1 Oktober 2019.
- Amiruddin, 2016, *Strategi Pendidikan AUD*, Medan: Perdana Publishing
- Anita Yus, 2010. *Penilaian Perkembangan Belajar Anak Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: Prenada Media
- Asrul dan Ahmad Syukri, 2016, *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing
- Diana Mutiah, 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010
- Djaila dan Hanis. 2015. *Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Pada Pokok Bahasan Kegiatan Jual Beli Di Kelas III SD Negeri Simdo*. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, Volume 5, Nomor 1 (hlm 101- 116).
- Elizabeth B Hurlock, 2010, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga
- Hibama S. Rahman, 2012. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Galah
- M. Ngalim Purwanto, 2010. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Marzuki, 2011. *Metodologi riset*, Yogyakarta: Prasetia Widia Pratama
- Mira Yanti Lubis, 2019. *Mengembangkan Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain*. *Generasi Emas*. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini* Volume 2, No. 1, Mei 2019
- Moejono Hasibuan, *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012
- Moeslichatoen, 2014. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Oemar Hamalik. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Roestiyah, 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan R&D*. Bandung: Alfabet.
- Winda gunarti Dkk, 2010. *Metode Pengembangan Prilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, Jakarta : Universitas Terbuka.
- Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks
- Yuliani Nurani Sujiono, 2013. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, Jakarta: Indeks Jakarta.