

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Anak usia taman kanak-kanak berada pada rentang usia 4-6 tahun. Di dalam UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 pada Bab VI Pasal 28 dijelaskan bahwa "Taman kanak-kanak merupakan pendidikan formal pada jalur pendidikan anak usia dini yang mendidik anak usia 4-6 tahun". Tujuan pendidikan taman kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, perilaku, pengakuan, keterampilan dan kreativitas yang diperlukan oleh anak dalam pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Dalam tumbuh kembangnya, anak usia taman kanak-kanak selalu mengikuti irama perkembangannya. Pada masa usia ini disebut juga dengan istilah masa keemasan (*golden age*) (Suryana, 2016:26).

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, 2015:109).

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, 2015:117). 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, 2017:159).

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 lingkungan sekitarnya. Menurut Yuspendi (dalam Kurniati 2016:9) keterampilan sosial adalah keterampilan anak untuk dapat membina hubungan

antar pribadi dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial. Berbagai perwujudan dari keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak, di antaranya anak mampu menjalin hubungan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hubungan antar teman sebaya (*peer relationship*), sebagai satu aspek penting dari perwujudan keterampilan sosial, sangat besar kontribusinya terhadap perkembangan sosial maupun kognitif anak. Seorang siswa dikatakan mampu berketerampilan sosial tatkala ia dapat berkomunikasi dengan baik sesuai aturan (tata cara) dengan sesamanya di dalam sebuah kelompok. Jadi, sarana kelompok (wadah) untuk berkomunikasi merupakan syarat yang harus ada di dalam memproses keterampilan sosial anak (Thalib, 2017:163).

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 pula 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 Syamsu Yusuf (dalam Ayu 2016:94), 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 berindikasi 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 upaya membantu tumbuhnya kemampuan penyesuaian diri, maka sejak dini anak diajarkan untuk lebih memahami dirinya sendiri (kelebihan dan kekurangannya) agar ia mampu mengendalikan dirinya sehingga dapat bereaksi secara wajar dan normatif. Agar anak mudah menyesuaikan diri dengan kelompok, maka tugas orang tua atau pendidik adalah membekali diri anak dengan membiasakannya untuk menerima dirinya, menerima orang lain, tahu dan mengakui kesalahannya. Dengan cara ini, anak akan mudah membaur dalam kelompok dan memiliki solidaritas yang tinggi sehingga mudah diterima oleh orang lain atau kelompok. Oleh karena itu, sejak awal sebaiknya orang tua atau pendidik telah memberikan bekal agar anak dapat mengetahui sikap dan etika.

Menurut John Jarolimek (dalam Thalib 2017:162) aspek-aspek keterampilan sosial 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. 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 (dalam Thalib 2017:163) metode-metode yang dapat digunakan untuk dapat mengembangkan keterampilan sosial, mencakup; diskusi kelompok, diskusi panel, simposium, ceramah, seminar, *role play* (bermain peran) atau sosiodrama, pemecahan masalah, dan tutorial. 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, 2014:241).

Dalam Diane E. Papalia (2010:385-386) permainan pura-pura atau bermain peran adalah satu dari empat kategori permainan yang diidentifikasi oleh Piaget dan dianggap mampu meningkatkan kompleksitas kognitif. Bermain peran atau permainan sandiwara yang disebut juga permainan fantasi, permainan drama atau permainan imajinatif biasanya mulai meningkat sepanjang tahun-tahun prasekolah dan kemudian menurun pada saat anak usia sekolah. Dalam permainan sandiwara, anak-anak mencoba peran, berhadapan dengan situasi yang tidak nyaman, mendapatkan pemahaman terhadap sudut pandang orang lain, dan mengkonstruksi gambaran dunia sosial, mereka mengembangkan pemecahan masalah dan keterampilan bahasa dan merasakan kegembiraan dari kreativitas. Sekitar 10-17% anak-anak pra sekolah bermain dan 33% permainan anak-anak TK adalah permainan sandiwara, sering kali dengan menggunakan boneka atau alat-alat nyata atau khayalan. Anak-anak yang sering kali bermain secara imajinatif cenderung untuk lebih bekerja sama dengan anak lain, lebih populer, dan lebih menyenangkan dibandingkan dengan yang tidak.

Banyak ahli berpendapat bahwa tahun-tahun pra sekolah merupakan "usia emas" dari bermain simbolik atau pura-pura yang memiliki sifat dramatik atau sosiodramatik. Tipe permainan pura-pura sering kali muncul sekitar usia 18 bulan dan mencapai

puncaknya di usia 4-5 tahun, kemudian secara perlahan menurun. Beberapa psikolog anak menyimpulkan bahwa permainan pura-pura adalah aspek penting dalam perkembangan anak-anak kecil dan sering kali menunjukkan kemajuan perkembangan kognitifnya (Santrock, 2011:307).

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 (Susanto, 2017:122). Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan dan diskusi. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang dan peran lainnya (Adriantoni, 2016:292).

Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Aulina, 2014) yang berjudul "*Bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial anak usia dini*". Bermain peran merupakan salah satu strategi yang efektif untuk anak-anak belajar dan berlatih kemampuan sosial. Pada penelitian lainnya yang

dilakukan oleh (Nurul & Amanda P. Rini, 2015) yang berjudul "*Penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada pendidikan anak usia dini*". Dari hasil nilai Z sebesar -4,676 dan  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan peningkatan skor kemampuan antara *pretest* dan *posttest* yang signifikan sehingga hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran atau dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.

Kegiatan bermain peran jarang dilakukan di TK Cendikia Faiha Palembang dan tidak pernah memasukan kegiatan bermain peran ini dalam kegiatan pembelajaran terutama untuk kegiatan peningkatan keterampilan sosial pada anak. Bila pun ada hanya saat acara perpisahan peserta didik yang dibuat disekolah. Bermain peran akan lebih menyenangkan jika dilakukan bersama dengan teman sebayanya, karena anak dapat belajar berkomunikasi, bergiliran, belajar berbagi peralatan atau alat permainan bersama. Sehingga, bermain peran dapat di jadikan sebagai salah satu stimulasi dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini. Melihat fenomena yang terjadi di lapangan dan berdasarkan teori yang ada maka peneliti tertarik mengangkat hal tersebut dalam suatu penelitian yang berjudul "*Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini diTaman Kanak-Kanak Cendikia Faiha Palembang*".

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan fenomena dari penjelasan latar belakang sebelumnya maka rumusan masalah penelitian ini adalah "Adakah pengaruh metode bermain peran (*role play*) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha Palembang?"

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran (*role play*) terhadap peningkatan keterampilan sosial pada anak usia dini di Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha Palembang.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain adalah:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Manfaat teoritis dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai bahan pengembangan keilmuan, khususnya dibidang psikologi islam, serta memberikan pengetahuan dan juga sebagai sumber referensi penelitian selanjutnya.

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat dimanfaatkan sebagai sebuah metode yang dapat digunakan dalam proses peningkatan keterampilan sosial pada anak usia dini dengan metode bermain peran.

### 1.5. Keaslian Penelitian

Berikut ini penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh para peneliti lain, dimana penelitian ini digunakan sebagai pembandingan untuk menentukan keaslian penelitian dengan tema bermain peran (*role play*) antara lain; (Selvy Wulan Khoirunnisa, 2016) Universitas Lampung Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan meneliti tentang "*Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas V SD Negeri 1 Pardasuka Katibung Lampung Selatan Tahun Ajaran 2015/2016*". Dari hasil penelitian pada siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka katibung Lampung Selatan tahun ajaran 2015/2016 pelaksanaan pembelajaran Bahasa Indonesia fokus berbicara dengan menggunakan model pembelajaran *role play* yang memperhatikan sintaks pembelajaran diperoleh hasil keterampilan berbicara siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *role playing* terhadap keterampilan berbicara siswa kelas V SD Negeri 1 Pardasuka katibung Lampung Selatan tahun ajaran 2015/2016.

Penelitian lainnya adalah penelitian yang telah dilakukan oleh (Muhammad Yusri Bachtiar, 2017) dari Universitas Negeri Makassar dengan judul "*Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kecerdasan Interpersonal Pada Anak Kelas A di Tk Buah Hati Kota Makassar*". Jenis penelitian yang digunakan adalah Pra-Eksperimen. Penelitian ini menggunakan

sampel sebanyak 15 orang. Desain penelitian adalah *one group pretest-posttest*. Teknik pengumpulan data melalui teknik observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah statistik deskriptif dan statistik nonparametrik. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah ada pengaruh bermain peran terhadap kecerdasan interpersonal pada anak.

Selanjutnya pada penelitian yang dilakukan oleh (Choirun Nisak Aulina, 2014) dari Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sidoarjo yang berjudul "*Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*". Pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen kuasi (semu). Adapun teknik sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling* sehingga ditarik sampel dengan cara undian didapatkan sebanyak 20 orang anak untuk kelompok eksperimen (B1) dan 20 orang anak untuk kelompok kontrol (B2). Hasil penelitian menunjukkan perlakuan bermain peran dan tanpa diberikan perlakuan bermain peran nilai Mann-Whitney U sebesar 1.000 dan nilai Wilcoxon W sebesar 211.00, nilai signifikansinya sebesar 0.000. Karena nilai probabilitas jauh lebih kecil dari taraf signifikan 0,05 atau ( $0.000 < 0.05$ ), maka kelompok eksperimen dengan perlakuan bermain peran jauh lebih baik dibanding kelompok kontrol yang tanpa perlakuan

bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Yuliarti, 2015) yang berjudul "*Analisis Pembelajaran Bermain Peran Terhadap Perkembangan Komunikasi Anak Usia 4 – 5 Tahun di Paud Melati 1 Tahun Ajaran 2015/2016*". Kegiatan bermain peran menjadi sebuah milieu yang tak tertandingi dalam mendukung perkembangan berbagai aspek terutama dalam perkembangan bahasa atau komunikasi dan belajar anak. Ini juga alasan mengapa anak usia dini memerlukan waktu main lebih besar dalam sepanjang harinya karena dengan bermain peran anak akan belajar untuk mengekspresikan emosi, bahasa atau komunikasi kreatifitasnya. Jika anak belajar dengan bermain, maka ia akan memiliki ketahanan belajar lebih baik jika dibandingkan dengan yang sering dilakukan dengan kegiatan belajar seperti biasanya. Dengan melihat kondisi tersebut hendaknya dilakukan pengelolaan terhadap kegiatan bermain anak dengan baik, tujuannya adalah agar kegiatan bermain dapat diarahkan untuk mengembangkan kemampuan anak.

Pada penelitian yang telah dilakukan oleh (Siagian, 2014) "*Pengaruh Metode Bermain Peran dan Konsep Diri terhadap Kemampuan Berbicara Anak Usia Dini*". Metode penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen*, populasi 60 orang, teknik pengambilan sampel dengan *Cluster Random Sampling*, analisis varians dua jalur *Two Way Anava*

(2x2), taraf signifikansi 0,05, menggunakan Uji-F, dan pengujian uji lanjut dengan uji Scheffe. Hasil penelitian diperoleh; kemampuan berbicara anak yang mengikuti pembelajaran lebih tinggi daripada anak yang mengikuti pembelajaran bermain peran mikro, kemampuan berbicara anak yang memiliki konsep diri positif lebih tinggi daripada kemampuan berbicara yang memiliki konsep diri negative, dan terdapat pengaruh interaksi antara belajar dengan metode bermain peran dan konsep diri secara terhadap kemampuan berbicara.

Pada penelitian lainnya yang dilakukan oleh (Nurul & Amanda P. Rini, 2015) yang berjudul "*Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Pendidikan Anak Usia Dini*". Dari hasil nilai Z sebesar -4,676 dan  $p=0,000$  ( $p < 0,05$ ). Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan peningkatan skor kemampuan antara *pretest* dan *posttest* yang signifikan sehingga hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran atau dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak.

Berdasarkan uraian di atas bahwa penelitian ini terdapat persamaan yaitu menggunakan metode bermain peran sebagai *treatment* tetapi berbeda pada variabel yang akan diukur, pada penelitian ini akan mengukur peningkatan keterampilan sosial berdasarkan aspek-aspek keterampilan sosial menurut John Jarolimek (1993). Selain itu, terdapat perbedaan pada jenis penelitian yang menggunakan eksperimen murni dan terdapat pembagian

kelompok kontrol dan eksperimen sedangkan pada penelitian ini menggunakan *quasi* eksperimen yang hanya terdapat kelompok eksperimen tanpa kelompok pembanding. Terdapat pula perbedaan pada desain penelitian yang digunakan yaitu *pretest-posttest control group design* dengan pemilihan sampel secara acak (random) dan desain penelitian *one group pretest-posttest design*.

Penelitian ini diberi judul "*Pengaruh Bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial pada Anak Usia Dini di Taman Kanak-kanak Cendikia Faiha Palembang*". Subjek yang akan diberikan *treatment* berjumlah 8 anak yang dipilih berdasarkan beberapa karakteristik yang telah dibuat oleh peneliti. Metode dalam penelitian ini adalah *Quasi Eksperimen*, desain penelitian *Time Series Design*. Pada desain ini terdapat *pre-test* sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Kemudian setelah diberi perlakuan maka subjek penelitian diberikan *post-test*. Desain ini juga termasuk dalam desain satu kelompok (Alhamdu, 2016:145).