



**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
SOSIAL ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK ALFUTUHAT
PRAMPELAN SAYUNG DEMAK**

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan mencapai Sarjana Keperawatan

Oleh:

**Shinta Zulfatul Ulya
NIM. 30902100221**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025**



**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN
SOSIAL ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK ALFUTUHAT
PRAMPELAN SAYUNG DEMAK**

SKRIPSI

Oleh:

**Shinta Zulfatul Ulya
NIM. 30902100221**

**PROGRAM STUDI S1 ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
SEMARANG
2025**

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

Saya yang bertanda tangan dibawah ini, dengan sebenarnya menyatakan bahwa skripsi dengan judul **“Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak”**, merupakan karya asli yang Saya susun berdasarkan kaidah penulisan ilmiah dan bebas dari tindakan plagiarisme sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Apabila dikemudian hari terbukti dan ditemukan pelanggaran terhadap keaslian skripsi ini, Saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan penuh tanggung jawab.

Semarang, 25 Februari 2025

Mengetahui,
Wakil Dekan I

Peneliti,


(Dr. Ns. Hj. Sri Wahyuni, S.Kep., M.Kep., Sp.Kep.Mat)
NIDN. 0609067504


(Shinta Zulfatut Ulya)
NIM. 30902100215

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul:

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL
ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK ALFUTUHAT PRAMPELAN
SAYUNG DEMAK**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

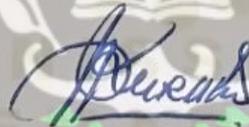
Nama : Shinta zulfatul ulya

NIM : 30902100221

Telah disahkan dan disetujui Pembimbing pada:

Pembimbing

Tanggal: 25 Februari 2025



Ns. Kurnia Wijayanti, S.Kep., M,Kep

NIDN. 0628028603

جامعة سلطان ابو جعفر الإسلامية

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul :

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL
ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK AL-FUTUHAT PRAMPELAN
SAYUNG DEMAK**

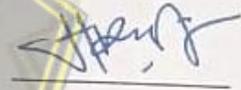
Disusun Oleh :

Nama : **Shinta Zulfatul Ulya**
Nim : **30902100221**

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 25 Februari 2025
dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

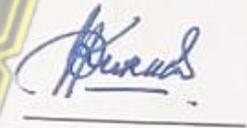
Penguji I,

Ns. Indra Tri Astuti, M.Kep., Sp.Kep.An
NIDN. 0618097805



Penguji II,

Ns. Kurnia Wijayanti, S.Kep., M.Kep
NIDN. 0628028603



Mengetahui

Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan



Dr. Iwan Ardian, SKM., S.Kep., M.Kep
NIDN. 0622087403

**PROGRAM STUDI ILMU KEPERAWATAN
FAKULTAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ILMU KEPERAWATAN
UNIVERSITAS ILMAL SULTAN AGUNG SEMARANG
Skripsi, Februari 2025**

ABSTRAK

Shinta Zulfatul Ulya

**PENGARUH BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL
ANAK USIA DINI 4-5 TAHUN DI TK AL-FUTUHAT PRAMPELAN
SAYUNG DEMAK**

71 halaman + 9 tabel + 3 gambar + 13 lampiran + xvi

Latar Belakang: Kemampuan sosial adalah kemampuan anak ketika berinteraksi dengan orang lain sesuai peran dalam struktur sosial. Kemampuan sosial yang perlu dimiliki oleh anak yaitu kemampuan dalam menjalin hubungan dengan orang lain, kemampuan melakukan kegiatan bermain, dan kemampuan anak mengatasi situasi sosial yang dihadapi. Kemampuan sosial anak usia dini merupakan kemampuan yang harus diajarkan dan dibiasakan namun dilakukan dengan cara yang menyenangkan dan sesuai karakteristik anak usia dini yaitu dengan kegiatan bermain.

Metode: Desain penelitian yang digunakan adalah *one grup pretest-posttest design*, dimana *one grup pretest-posttest design* merupakan satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulasi dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok perbandingan.

Hasil: Hasil menunjukkan ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok intervensi terapi bermain peran dengan nilai $p = 0,022$ ($p < 0,05$).

Kesimpulan: Ada Pengaruh antara sesudah dan setelah bermain peran anak terhadap kemampuan sosial pada anak usia dini di TK AL-Futuhah Prampelan Sayung Demak.

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

Daftar pustaka : 32 (2006-2022)

**NURSING SCIENCE STUDY PROGRAM
FACULTY OF NURSING SCIENCE
SULTAN AGUNG ISLAMIC UNIVERSITY SEMARANG
Thesis, February 2025**

ABSTRACT

Shinta Zulfatul Ulya

**THE INFLUENCE OF ROLE PLAYING ON THE SOCIAL ABILITIES OF
EARLY AGE CHILDREN 4-5 YEARS AT AL-FUTUHAT PRAMPELAN
SAYUNG DEMAK KINDERGARTEN**

71 pages + 9 tables + 3 images + 13 attachments + xvi

Background: *Social skills refer to a child's ability to communicate with other individuals according to their position in society. Important social skills for children include the ability to build relationships with others, skills in participating in games, and the ability to handle social conditions that arise. Social skills in early childhood are abilities that need to be taught and honed, but must be done in a way that is fun and in accordance with the characteristics of children at that age, namely through play activities.*

Method: *The research design used is one group pretest-posttest design, where one group pretest-posttest design is one experimental group whose dependent variable is measured (pre-test), then given stimulation and whose dependent variable is measured again (post-test), without any comparison group.*

Results: *The results showed that there was an effect before and after the intervention was given in the role-playing therapy intervention group with a p value of 0.022 ($p < 0.05$).*

Conclusion: *There is an effect between before and after children's role-playing on social skills in early childhood at AL-Futuhata Prampelan Sayung Demak Kindergarten.*

Keywords : *Role Playing, Social Skills, Early Childhood.*

References : *32 (2006-2022)*

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

“Take one step toward Me, I will take ten. Steps toward you. Walk toward Me. I will run toward you.”

(ALLAH SWT)

“Follow your gut always, trust yourself, take care of you first, fill your own cup & let them fall in love with the overflow. And if they are the one then they Will love the overflow.”

PERSEMBAHAN

Alhamdulillahirobbil a'laminn

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam

Penulisan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Bismillahirrahmanirrahim

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya Bapak tercinta Muat dan Ibu tersayang Solekah yang pernah memberikan dukungan, motivasi, yang baik untuk penulis dalam penyelesaian skripsi ini. Saya persembahkan karya tulis sederhana ini dan gelar untuk Bapak dan Alm&Almh Ibu saya tercinta
3. Teruntuk kakak-kakak saya terimakasih selalu menjadi penyemangat untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Terakhir, terima kasih kepada diri saya sendiri, Shinta Zulfatul Ulya yang telah berhasil menyelesaikan studi ini hingga akhir, meraih gelar sarjana, dan telah menunjukkan ketangguhan serta kesebaran dalam proses penyusunan skripsi hingga selesai

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyusun skripsi yang berjudul **“Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di TK AL-Futuhah Prampelan Sayung Demak** “. Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Gunarto, S.H., SE,Akt., M.Hum, selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang
2. Dr. Iwan Ardian, S.KM, M,Kep selaku Dekan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Ns. Dwi Retno Sulistyarningsih, M.Kep., Sp.KMB, selaku Keprodi S1 Keperawatan Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
4. Ns. Kurnia Wiyanti, S.Kep., M.Kep selaku Dosen pembimbing yang senantiasa memberikan arahan, masukan, dan nasihat dengan penuh kasih sayang selama proses penyusunan skripsi ini dengan baik. Ns. Dr. Indra Tri Astutik selaku penguji saya yang senantiasa memberikan masukan dan nasihat serta sara yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat dielesaikan dengan baik.
5. Seluruh Dosen pengajar dan Staff Fakultas Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang memberikan bekal ilmu dan pengetahuan serta bantuan kepada penulis.
6. Kepada kedua orang tua saya, bapak tercinta H. Muat dan ibu tersayang solekah yang telah tiada sebagai penulis yang pernah memberikan motivasi

telah dipanjatkan kepada Allah SWT. Khususnya sepanjang perjalanan menempuh Pendidikan sarjana.

7. Kepada kakak-kakak tercinta yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan kasih sayang yang tak terhingga.
8. Untuk sahabat baikku, Natasya Violita Anngreani, kak Lista Fadhilah, kak Faiz. Terima kasih telah menjadi bagian dari proses perjalanan ini.
9. Teman-teman Departemen Keperawatan Anak yang sudah berjuang Bersama selam penyelesaian skripsi.
10. Terimakasih untuk sidi sendi, karena telah mampu berusaha keras dan semangat sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini dengan menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dibanggakan untuk diri sendiri.
11. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu atas segala dukungan, semangat, dan ilmu pengetahuan yang diberikan.

Akhir kata semoga Tuhan Yang Maha Esa berkehendak untuk membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat terutama bagi pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis menerima segala kritik yang bersifat membangun guna mencapai kesempurnaan dan evaluasi pribadi bagi penulis

Semarang, 25 Februari 2025
Penyusun

Shinta Zulfatul Ulya
NIM : 30902100221

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
ABSTRAK.....	v
ABSTRACT.....	vi
MOTO DAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
A. Tinjauan Teori	9
1. Perkembangan Sosial.....	9
a. Pengertian Perkembangan Sosial	9
b. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial.....	10

c.	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial	13
d.	Faktor Penghambat perkembangan sosial	14
2.	Bermain Peran.....	16
a.	Metode Bermain Peran	16
b.	Asumsi-Asumsi Pembelajaran Bermain Peran	20
c.	Langkah-langkah Bermain Peran	20
d.	Kelebihan dan Kekurangan Strategi Bermain Peran..	23
3.	Anak Usia Dini (AUD)	24
a.	Pengertian Anak Usia Dini	24
b.	Karakteristik Umum Anak Usia Dini	25
c.	Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun	26
B.	Kerangka Teori	28
C.	Hipotesis	29
BAB III	METODE PENELITIAN	30
A.	Kerangka Konsep	30
B.	Variabel Penelitian	30
1.	Variabel Independent (bebas)	30
2.	Variabel Dependent (terikat)	30
C.	Desain Penelitian	31
D.	Populasi dan Sampel Penelitian.....	32
1.	Populasi.....	32
2.	Sampel	32
E.	Tempat dan Waktu Penelitian	33
1.	Tempat penelitian	33

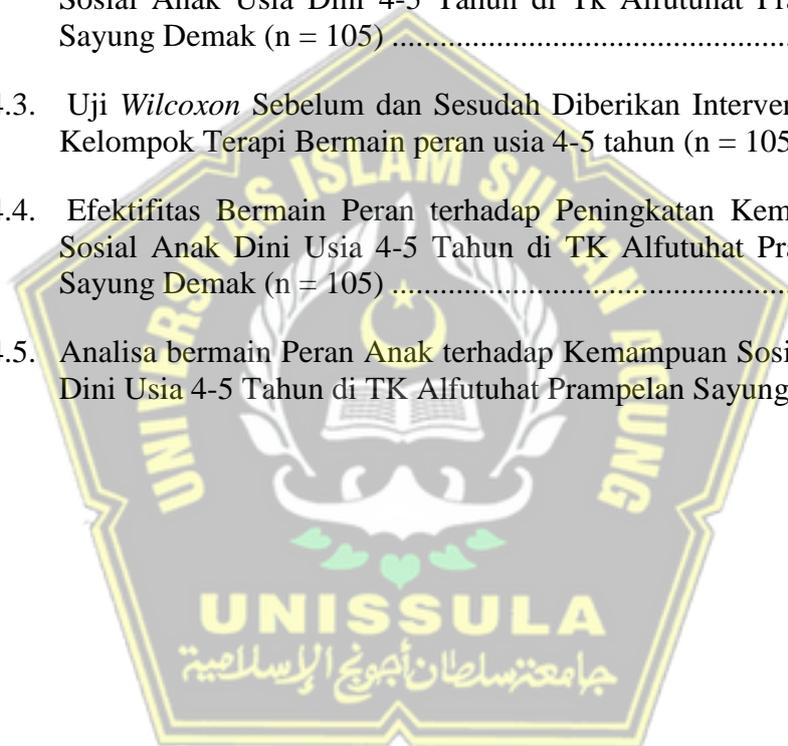
2. Waktu Penelitian.....	33
F. Definisi Operasional.....	33
G. Instrumen/Alat Pengumpulan Data	34
H. Uji Validitas.....	40
1. Uji Validitas	40
2. Uji Realibitas	40
I. Metode Pengumpulan Data	41
J. Rencana Analisa data	47
1. Analisis Univariat	48
2. Analisis Bivariat	48
K. Pengolahan Data.....	49
L. Etika Penelitian.....	50
BAB IV HASIL PENELITIAN	52
A. Karakteristik Responden	53
1. Karakteristik Umur dan Jenis Kelamin.....	53
B. Frekuensi Kemampuan Sosial Anak Usia pada anak sebelum dan sesudah Bermain Peran Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Alfutuhah Prampelan Sayung Demak.	53
B. Perbedaan Kemampuan Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi Terapi Bermain peran	54
C. Efektifitas Bermain Peran terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak.....	55
D. Hasil Analisa Efektifitas bermain Peran Anak terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak.....	55

BAB V PEMBAHASAN.....	56
A. Pengantar BAB.....	56
B. Karakteristik Responden	56
1. Usia.....	56
2. Jenis kelamin.....	58
C. Kemampuan (Pretest dan Posttest) pada Kelompok Bermain Peran di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak	60
D. Perbedaan Kemampuan Sosial Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi Bermain Peran di TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak	62
E. Efektifitas Bermain Peran Anak terhadap Peningkatan Kemampuan di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak	63
F. Keterbatasan penelitian	65
BAB VI PENUTUP.....	66
A. Kesimpulan.....	66
B. Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Definisi operasional.....	33
Tabel 3.2	Kisi kisi yang digunakan dalam pedoman pengamatan observasi	39
Tabel 3.3	Tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun.....	45
Tabel 4.1.	Deskripsi Anak Usia sekolah Bermain Peran (n = 105)	53
Tabel 4.2.	Destribusi Frekuensi Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Alfutuhah Prampelan Sayung Demak (n = 105)	53
Tabel 4.3.	Uji <i>Wilcoxon</i> Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Pada Kelompok Terapi Bermain peran usia 4-5 tahun (n = 105)	54
Tabel 4.4.	Efektifitas Bermain Peran terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak (n = 105)	55
Tabel 4.5.	Analisa bermain Peran Anak terhadap Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak	55



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Teori	28
Gambar 3.1	Kerangka Konsep	30
Gambar 3.2	Desain Peneliitian	31



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1. Surat Permohonan Ijin Survei Pendahuluan
- Lampiran 2. Surat keterangan telah melaksanakan Survei Pendahuluan
- Lampiran 3. Surat Permohonan Ijin Penelitian
- Lampiran 4. Surat Keterangan telah Melaksanakan Penelitian
- Lampiran 5. Surat Keterangan Lolos Uji Etik
- Lampiran 6. Instrument Penilaian Anak
- Lampiran 7. Angket Bermain Peran
- Lampiran 8. Tabel Tingkat Pencapaian Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak
- Lampiran 9. Tabulasi Data
- Lampiran 10. Hasil Uji Data dengan SPSS
- Lampiran 11. Dokumentasi Bermain Peran
- Lampiran 12. Jadwal Penelitian
- Lampiran 13. Daftar Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemampuan sosial adalah kemampuan anak ketika berinteraksi dengan orang lain sesuai peran dalam struktur sosial. Kemampuan sosial anak usia dini merupakan aspek krusial dalam pembentukan karakter dan keterampilan sosial mereka. Kemampuan sosial melibatkan perubahan pemahaman anak tentang diri mereka dan lingkungan mereka menuju pemahaman yang lebih baik. Anak-anak usia dini belajar menyesuaikan diri dengan aturan sosial dan beradaptasi dengan norma-norma yang ada. Namun, di lapangan sering ditemukan kesulitan dalam penerapan keterampilan sosial, seperti egoisme, kecenderungan pemalu, atau ketidakmampuan bekerja sama yang masih tampak pada anak usia 4 tahun sampai 5 tahun (Hadi, 2021).

Program Pendidikan anak usia dini di taman kanak-kanak merupakan lembaga yang hanya menyiapkan anak masuk Sekolah Dasar. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang dilakukan di TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak sejauh ini hanya sebatas pengembangan kemampuan membaca, menulis dan menghitung. Hal ini berarti hanya menggali kecerdasan *linguistic* dan logika matematika, sehingga kesempatan untuk meningkatkan kemampuan sosial yang dimiliki anak terabaikan (Nisak, 2020).

Kemampuan sosial anak usia dini merupakan aspek krusial dalam pertumbuhan mereka. Menurut data *Early Childhood Development Index* (ECDI) 2019, sekitar 88,3% anak Indonesia usia 4-5 tahun berkembang

sesuai tahapan usianya. Namun, penelitian lain menunjukkan bahwa sekitar 8,4% anak usia dini mengalami masalah emosional dan perilaku, termasuk dalam interaksi sosial. Data ini menyoroti pentingnya perhatian terhadap kemampuan sosial anak usia dini untuk memastikan mereka tumbuh optimal (MICS Unicef, 2019).

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan peneliti di TK Alfutuhut Prampelan Sayung Demak dengan 15 responden, kemampuan sosial anak usia dini (4-5 tahun). Observasi langsung terhadap aktivitas harian anak-anak seperti bermain, belajar kelompok, dan kegiatan fisik memperlihatkan bahwa sebesar 6 anak sudah mulai mengembangkan kemampuan sosial dasar seperti berbagi, bekerjasama, dan mengikuti aturan. Namun, 9 anak masih menghadapi kesulitan dalam aspek seperti empati dan menyelesaikan konflik dengan teman sebaya. Dari wawancara dengan guru, diperoleh informasi bahwa anak-anak masih memiliki perilaku egoisme, kecenderungan pemalu, atau ketidakmampuan bekerja sama yang masih tampak. Hasil awal ini menunjukkan pentingnya intervensi yang mendukung perkembangan kemampuan sosial anak. Hal itu menunjukkan variasi yang dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti pola asuh orangtua dan minimnya stimulasi perkembangan anak (Aprilia, 2022).

Kemampuan sosial anak usia dini sering kali muncul seiring dengan perkembangan mereka dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada awal usia 3-4 tahun, anak-anak mulai belajar berinteraksi secara lebih kompleks dengan teman sebaya, namun beberapa anak menunjukkan

kesulitan dalam hal berbagi, berempati, atau bekerja sama. Pada tahap ini, kurangnya pengalaman sosial, pola asuh yang kurang perhatian, serta minimnya stimulasi dari lingkungan dapat memperlambat perkembangan kemampuan sosial. Ketika anak-anak mencapai usia 4-5 tahun, tantangan ini menjadi lebih nyata, terutama di lingkungan sekolah seperti taman kanak-kanak, di mana interaksi sosial lebih terstruktur. Anak yang tidak mampu beradaptasi atau memahami aturan sosial cenderung mengalami kesulitan dalam bermain bersama teman atau mengikuti aktivitas kelompok. Masalah ini dapat diperparah oleh faktor-faktor seperti kurangnya keterlibatan orang tua dalam mendukung perkembangan sosial anak, serta keterbatasan metode pengajaran yang diterapkan di sekolah. Akibatnya, anak-anak yang kurang berkembang secara sosial mungkin akan menghadapi tantangan dalam membangun hubungan sosial di masa depan, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sosial mereka (Marina, 2020).

Pada dunia anak dan pendidikan anak usia dini, mencari kegiatan yang sebanding dengan bermain, termasuk pembelajaran formal di kelas, sangat sulit. Hal ini karena, bagi anak usia dini, bermain lebih efektif dalam mencapai tujuan daripada metode pembelajaran formal di kelas. Salah satu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada stimulasi perkembangan sosial anak adalah metode bermain peran (Husnah & Hisbiyatul, 2019).

Bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif, Permainan metode bermain peran/drama menimbulkan kesenangan bagi anak dan

menghilangkan rasa bosan bosan yang dialaminya apabila tidak ada teman bermain, Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu; Mempertahankan keseimbangan, meningkatkan kemandirian anak, menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang, meningkatkan keterampilan sosial anak dan meningkatkan keterampilan bahasa (Aini, 2019), Bermain peran melibatkan aktivitas pura-pura, dramatis, simbolis, atau berfantasi. Kegiatan ini umumnya dilakukan oleh anak usia dini, baik secara individu maupun bersama teman, dengan atau tanpa menggunakan peralatan permainan. Melalui metode bermain peran, diharapkan anak-anak dapat berkolaborasi dengan teman-temannya dan mengembangkan keterampilan sosial tanpa melakukan seleksi dalam memilih teman (Hadi, 2021).

Menurut hasil penelitian oleh Engga, Atti Yudiernawati, dan Neni Maemunah (2017), ditemukan bahwa penggunaan metode bermain peran memiliki dampak positif pada perkembangan sosial anak. Penelitian ini fokus pada pencapaian indikator perkembangan, seperti kemampuan berkomunikasi yang baik dan keterampilan bergaul dengan teman sebaya. Hasil dari penelitian Engga menunjukkan bahwa melalui penerapan metode bermain peran, anakanak mampu berkomunikasi secara efektif dan dapat berinteraksi dengan teman-teman mereka dengan baik.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi, Novia Kadek pada (2017) menyajikan temuan bahwa bermain peran memiliki dampak positif terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Dalam penelitian ini, metode bermain peran yang diadopsi adalah berjualan di pasar, sebuah pilihan yang disukai

oleh anak-anak pada usia ini karena memiliki kecenderungan suka berbelanja. Melalui permainan peran ini, anak-anak terlibat dalam berbagai bentuk komunikasi, seperti menanyakan harga barang, proses tawar-menawar, dan sebagainya. Penelitian ini menunjukkan bahwa indikator perkembangan sosial yang ingin dikembangkan melalui bermain peran ini mencakup perilaku anak, seperti berbagi dengan orang lain, memahami perasaan teman, bermain dengan teman sebaya, dan merespons dengan tepat. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan yang diharapkan telah tercapai melalui penerapan bermain peran.

Dari masalah yang telah dijelaskan di atas, untuk memfasilitasi perkembangan sosial anak, peneliti memilih menggunakan metode bermain peran sebagai strategi pengajaran. Pilihan ini didasarkan pada tujuan metode tersebut, yang bertujuan untuk membantu menemukan pola dan memahami relasi antar pemeran, serta membangun hubungan yang baru dan umumnya terjadi dalam interaksi sosial. Oleh karena itu, peneliti bermaksud menerapkan metode bermain peran, khususnya yang bersifat sederhana, guna mencapai tujuan pengembangan sosial anak (Nisak Aulina, 2015).

Perbedaan antara penelitian yang dilakukan peneliti dengan penelitian sebelumnya terletak pada jenis permainan yang akan digunakan, yaitu peneliti akan fokus pada tema profesi. Dalam konteks ini, permainan bermain peran profesi yang akan saya gunakan mencakup peran guru dan murid, dokter dan pasien, polisi, supir dan penumpang, serta profesi pedagang. Pemilihan permainan ini didasarkan pada frekuensi paparan anak-anak terhadap profesi-prosesi ini hampir setiap hari, sehingga diharapkan anak-anak akan lebih

mudah terlibat dalam peran-peran tersebut. Indikator yang akan saya teliti adalah kemampuan anak untuk tidak memilih teman, kemauan untuk bekerja sama, dan ketaatan terhadap aturan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dukungan teori dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak”.

B. Rumusan Masalah

Kemampuan sosial melibatkan perubahan pemahaman anak tentang diri mereka dan lingkungan mereka menuju pemahaman yang lebih baik. Anak-anak usia dini belajar menyesuaikan diri dengan aturan sosial dan beradaptasi dengan norma-norma yang ada. Namun, di lapangan sering ditemukan kesulitan dalam penerapan keterampilan sosial, seperti egoisme, kecenderungan pemalu, atau ketidakmampuan bekerja sama yang masih tampak pada anak usia 4 tahun sampai 5 tahun (Hadi, 2021). Aktivitas bermain pada anak usia dini dapat menjadi wahana efektif untuk pembelajaran, di mana mereka dapat memperoleh pemahaman tentang aturan, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, belajar menempatkan diri, mengelola emosi, meningkatkan toleransi, mengembangkan kerja sama, dan menanamkan nilai sportivitas.

Pada dunia anak dan pendidikan anak usia dini, mencari kegiatan yang sebanding dengan bermain, termasuk pembelajaran formal di kelas, sangatlah sulit. Hal ini karena, bagi anak usia dini, bermain lebih efektif dalam

mencapai tujuan daripada metode pembelajaran formal di kelas. Salah satu pendekatan pembelajaran yang menitikberatkan pada stimulasi perkembangan sosial anak adalah metode bermain peran (Hadi, 2021).

Berdasarkan latar belakang tersebut, dukungan teori dan penelitian terdahulu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak”.

C. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Umum Penelitian:

Menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan kemampuan sosial anak usia dini 4-5 tahun di TK Alfutuhat Perampelan Sayung Demak.

2. Tujuan Khusus Penelitian:

- a. Mengidentifikasi karakteristik responden meliputi usia, jenis kelamin, tingkat pendidikan.
- b. Mendeskripsikan tingkat kemampuan sosial anak usia dini sebelum dan setelah mengikuti kegiatan bermain peran di TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak.
- c. Menganalisis pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini sebelum dan setelah mengikuti kegiatan bermain peran di TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai pengaruh bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini di sebuah TK memiliki manfaat yang luas, mencakup profesi, institusi pendidikan, dan masyarakat secara umum.

1. Bagi Profesi

Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi pada pengembangan metode pembelajaran yang efektif untuk guru dan pendidik TK. Menyediakan wawasan untuk penyempurnaan kurikulum TK dengan menekankan pentingnya peran bermain dalam pengembangan kemampuan sosial anak.

2. Bagi Institusi Pendidikan

Menjadi landasan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di TK dengan memberikan pendekatan inovatif. Memperkaya pengetahuan guru dan staf pendidikan TK dalam mendukung perkembangan sosial anak melalui bermain peran.

3. Bagi Masyarakat

Peran aktif orang tua mendorong partisipasi orang tua dalam mendukung perkembangan sosial anak di rumah, menyadarkan mereka akan pentingnya bermain peran dalam pembelajaran anak. Pemahaman masyarakat meningkatkan pemahaman masyarakat tentang peran penting bermain peran dalam perkembangan anak, mengurangi stigma terhadap pendekatan pendidikan alternatif.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teori

1. Perkembangan Sosial

a. Pengertian Perkembangan Sosial

Perkembangan Sosial adalah salah satu aspek penting pada perkembangan yang harus diutamakan dalam pembelajaran melalui bermain dengan teman sebaya. Perkembangan sosial anak usia dini menjadi ciri khas seorang anak bagaimana cara anak bersosial dengan lingkungan terutama dengan teman sebaya (Aprilia, 2022).

Adapun aspek-aspek perkembangan yaitu, perkembangan fisik perkembangan intelegensi, perkembangan bahasa, perkembangan sosial dan perkembangan moral. Perkembangan sosial adalah perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan sosial. Perkembangan sosial 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 (Hadi, 2021).

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 social mencerminkan pencapaian kematangan dalam hubungan social (Amirudin, 2019).

Perkembangan sosial merupakan kematangan yang dicapai dalam hubungan sosial. Perkembangan sosial 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 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 orang lain, terutama ibu dan anggota keluarganya. Anak mulai mampu membedakan arti senyum dan perilaku sosial lainnya (Nisak, 2020).

b. Ciri-Ciri Perkembangan Sosial

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 derung

kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok ini mudah berganti (Agung, 2021).

Menurut Sriyanti, masa peka dalam perkembangan sosial anak usia dini dapat dicirikan melalui berbagai kegiatan yang ditunjukkan oleh seorang anak kepada anak lainnya, sebagai berikut:

1) adanya minat untuk melihat anak yang lain dan berusaha mengadakan kontak sosial dengan mereka, 2) mulai bermain dengan mereka, 3) mencoba untuk bergabung dan bekerja sama dalam bermain, 4) lebih menyukai bekerja dengan 2 atau 3 anak yang dipilihnya sendiri (Sriyanti, 2020).

Secara rinci, Hurlock mengategorikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ke dalam beberapa klasifikasi sebagai berikut:

- 1) Meniru: Anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi untuk mencocokkan dirinya dengan kelompok.
- 2) Persaingan: Terdapat keinginan untuk mengungguli dan mengalahkan orang lain.
- 3) Kerjasama: Anak mulai bermain secara kooperatif dan kegiatan berkelompok mulai berkembang.
- 4) Simpati: Semakin banyak interaksi bermain, semakin cepat simpati berkembang.
- 5) Empati: Mirip dengan simpati, empati memerlukan pemahaman tentang perasaan dan emosi orang lain, termasuk kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain.

- 6) Dukungan sosial: Menuju akhir masa kanak-kanak, dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting daripada persetujuan dari orang dewasa.
- 7) Membagi: Anak menyadari bahwa salah satu cara mendapatkan persetujuan sosial adalah dengan berbagi miliknya, terutama mainan untuk anak lain.
- 8) Perilaku akrab: Anak mengekspresikan kasih sayang kepada guru dan teman-teman, yang terlihat dalam bentuk canda gurau dan tawa riang di antara mereka (Hurlock, 2019).

Ciri-ciri umum perkembangan sosial anak usia dini melibatkan beberapa aspek, antara lain:

- 1) Anak sudah memiliki pemahaman terhadap aturan, baik itu dalam lingkungan keluarga maupun saat bermain.
- 2) Anak mulai menunjukkan ketaatan terhadap aturan yang ada.
- 3) Anak sudah mulai menyadari hak dan kepentingan orang lain.
- 4) Anak mampu berinteraksi dan bermain dengan teman-temannya dalam kelompok kecil (pergroup) (Asrul, 2019).

Perkembangan sosial anak pada tahap ini sangat dipengaruhi oleh kondisi sosial dan psikologis, baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan taman kanak-kanak (TK). Melalui interaksi sosial ini, anak dapat belajar banyak dan mengumpulkan pengalaman berharga. Proses ini akan memberikan kontribusi besar dalam pengembangan kreativitas anak, yang menjadi aset berharga dalam kehidupan mereka di masa depan.

Penilaian terhadap aspek perkembangan sosial melibatkan beberapa kriteria, antara lain:

- 1) Tenggang rasa terhadap orang lain
 - 2) Bekerja sama dengan teman
 - 3) Mudah bergaul/berinteraksi dengan orang lain
 - 4) Dapat berkomunikasi dengan orang yang sudah dikenalnya
 - 5) Meniru kegiatan orang dewasa
 - 6) Mau berbagi dengan teman, mau bermain dengan teman sebaya
 - 7) Tolong-menolong sesama teman
 - 8) Dapat mengikuti aturan permainan
 - 9) Dapat mematuhi peraturan yang ada
- c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial

Beberapa faktor dapat memengaruhi perkembangan sosial anak, termasuk (Hadi, 2021).

- 1) Keluarga

Selama masa pra-sekolah, keluarga menjadi agen sosialisasi utama dan memberikan pengaruh besar pada berbagai aspek perkembangan sosial anak. Keluarga adalah lingkungan pertama yang memengaruhi perkembangan sosial, memberikan nilai-nilai awal, dan orangtua menjadi model perilaku bagi anak.

- 2) Kematangan

Kematangan fisik dan psikis diperlukan agar anak dapat bersosialisasi dengan baik, mempertimbangkan proses sosial, dan menerima masukan dari orang lain. Kematangan intelektual juga diperlukan dalam hal ini.

3) Pengaruh Teman Sebaya

Teman sebaya, atau orang-orang sebaya yang kurang lebih berusia sama, mulai memainkan peran penting dalam sosialisasi anak pada masa kanak-kanak akhir. Interaksi dengan teman sebaya membantu anak memahami hubungan sosial yang lebih luas daripada hanya keluarga. Pendapat teman sebaya sering kali menjadi perhatian penting bagi anak, terutama bagi yang memiliki peran sebagai pemimpin kelompok.

4) Sekolah

Sekolah memiliki peran signifikan dalam memengaruhi perkembangan sosialisasi anak. Salah satu fungsi sekolah untuk anak usia dini adalah mengembangkan kemampuan sosialisasi agar anak dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan sekolah dan masyarakat.

5) Status Sosial Ekonomi

Kondisi sosial ekonomi keluarga memengaruhi kehidupan sosial anak, karena perilaku anak cenderung mencerminkan nilai dan norma yang diajarkan oleh keluarga. Factor ini berpengaruh pada interaksi sosial anak di luar lingkungan keluarga, termasuk pengaruh dari teman sebaya. (Yudrik, 2019).

d. Faktor Penghambat perkembangan sosial

Faktor-faktor yang dapat menghambat perkembangan sosial anak melibatkan beberapa aspek, antara lain (Hasnida, 2019):

1) Kurang Berkesempatan

Bersosialisasi Ini dapat disebabkan oleh kurangnya waktu yang dimiliki orang tua dan anggota keluarga untuk berinteraksi sosial. Sikap orang tua yang terlalu protektif juga dapat menjadi penyebabnya.

2) Motivasi Diri Rendah

Anak mungkin menarik diri dari lingkungan sosial karena kurang mendapatkan kepuasan atau menjadi korban prasangka dan ejekan.

3) Ketergantungan yang Berlebihan

Anak yang terlalu bergantung pada orang tua dapat mengalami hambatan dalam perkembangan sosialnya.

4) Penyesuaian yang Berlebihan

Bila anak berusaha terlalu keras untuk memenuhi harapan orang lain dengan harapan akan mendapatkan penerimaan, hal ini dapat menghambat perkembangan sosialnya.

5) Adaptasi Diri Rendah

Anak yang kurang memiliki motivasi untuk menyesuaikan diri atau kurang memahami harapan kelompok dapat mengalami hambatan dalam perkembangan sosialnya.

6) Prasangka

Anak yang memiliki sikap prasangka cenderung menjadi kejam dan tidak toleran, sedangkan anak yang menjadi korban prasangka dapat menjadi agresif dan merasa bahwa lingkungan sosial bersifat tidak ramah terhadap mereka (Hasnida, 2019).

Senada dengan pernyataan sebelumnya, Nasution (2019) menyebutkan bahwa kemampuan sosial anak merupakan cara anak dalam melakukan interaksi, baik dalam bertingkah laku maupun dalam hal berkomunikasi dengan orang lain. Sedangkan menurut Avcioglu dalam (Simonsen,2019) untuk mengidentifikasi sosial keterampilan pada anak berusia 4-5 tahun. Terdapat sembilan dimensi yaitu: kemampuan interpersonal, mengendalikan kemarahan dan adaptasi terhadap perubahan, mengatasi rekan tekanan, memeriksa diri sendiri, menerima hasil, mendengarkan, pembangunan tujuan, penyelesaian tugas, dan kemampuan verbal.

2. Bermain Peran

a. Metode Bermain Peran

1) Definisi Bermain Peran

Dalam konteks kegiatan belajar mengajar, strategi pembelajaran memiliki peran penting dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pilihan strategi pembelajaran yang diimplementasikan oleh guru akan bergantung pada pendekatan pembelajaran yang diterapkan. Pelaksanaan strategi ini, pada gilirannya, dapat diatur melalui berbagai metode pembelajaran.

Pendidikan anak usia dini sering menghadapi sejumlah masalah, baik dalam pengembangan anak maupun dalam konteks hubungan sosial. Melalui metode bermain peran, anak-anak dapat aktif mengeksplorasi dan meresapi dinamika

hubungan antar manusia. Dengan cara ini, mereka dapat menggambarkan, membahas, dan bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, serta berbagai strategi pemecahan masalah. Metode bermain peran menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak memahami dan mengatasi tantangan dalam interaksi sosial mereka.

Peran dapat diartikan sebagai rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan yang membentuk suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap dirinya sendiri dan terhadap orang lain. Bermain peran bertujuan membantu individu memahami perannya sendiri serta peran yang dimainkan oleh orang lain. Dalam proses ini, individu juga dapat memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasari peran-peran tersebut. Dengan demikian, bermain peran menjadi suatu cara yang efektif untuk eksplorasi dan pemahaman lebih dalam terhadap dinamika interaksi dan hubungan sosial. (Mulyasa, 2019).

Bermain peran dikenal sebagai kegiatan bermain yang melibatkan pura-pura, dramatisasi, simbolisme, atau fantasi. Jenis bermain ini umumnya dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan secara individu atau bersama dengan teman-teman, baik dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan. Secara umum, bermain peran dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu bermain

peran makro dan bermain peran mikro. Pada bermain peran makro, anak-anak berperan sebagai seseorang atau sesuatu, dimana mereka memerankan peran tersebut secara langsung. Contohnya, anak menggunakan pakaian ayahnya dan menirukan gaya serta sikap ayah. Sementara pada bermain peran mikro, anak menggunakan benda-benda untuk memainkan peran yang mereka bayangkan. Sebagai contoh, anak dapat menggunakan boneka dan berinteraksi dengan boneka tersebut seperti berbicara dengan boneka lainnya. Secara sederhana, pada bermain peran makro anak menjadipemeran atau artis, sementara pada bermain peran mikro anak menjadi sutradara. (Delphie, 2019).

2) Tujuan dan Fungsi Bermain Peran

Hakikat bermain peran dalam pembelajaran TK terletak pada keterlibatan pemeran dan pengamat dalam situasi masalah yang dihadapi secara nyata. Melalui bermain peran dalam pembelajaran, diharapkan anak-anak dapat mencapai beberapa tujuan, antara lain:

- a) Mengeksplorasi Perasaan Anak-anak dapat mengeksplorasi dan memahami perasaan mereka sendiri.
- b) Memperoleh Wawasan tentang Sikap, Nilai, dan Persepsi Melalui bermain peran, anak-anak dapat memperoleh wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi yang terlibat dalam situasi yang dimainkan.

- c) Mengembangkan Keterampilan dan Sikap dalam Memecahkan Masalah Anak-anak dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang muncul dalam peran yang dimainkan.
- d) Mengeksplorasi inti Permasalahan dengan Berbagai Cara Bermain peran memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengeksplorasi inti permasalahan melalui berbagai cara dan sudut pandang (Masganti, 2019).

Tujuan dari kegiatan bermain peran adalah membantu anak dalam mengekspresikan ide-ide mereka dan mengembangkannya melalui berbagai bentuk kegiatan kreatif. Melalui bermain peran, anak dapat merasakan pengalaman yang esensial untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan mereka di masa depan. Pengalaman selama bermain peran mendukung semua aspek perkembangan anak, termasuk aspek agama dan moral, sosial, fisik, kognitif, dan bahasa. Dengan demikian, kegiatan bermain peran tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berkontribusi pada perkembangan holistik anak (Masganti, 2019).

Dalam kehidupan anak, bermain pura-pura memiliki berbagai fungsi, termasuk untuk mengatasi keterbatasan kemampuan, menghadapi larangan-larangan, menjadi alternatif untuk kebutuhan yang tidak terpenuhi, menghindari situasi yang

dapat menyakiti hati, dan mengekspresikan perasaan negatif yang sulit ditampilkan secara langsung (Djamarah, 2019).

b. Asumsi-Asumsi Pembelajaran Bermain Peran

Terdapat empat asumsi yang menjadi dasar dalam pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial, yang sejajar dengan model-model pengajaran lainnya. Keempat asumsi tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Bermain peran secara implisit mendukung situasi belajar berdasarkan pengalaman, dengan fokus pada konteks "di sini pada saat ini". Model ini meyakini bahwa kelompok peserta didik dapat menciptakan analogi dengan situasi kehidupan nyata.
- 2) Bermain peran memberikan anak-anak kesempatan untuk mengekspresikan perasaan yang mungkin sulit diungkapkan tanpa harus mencerminkannya pada orang lain.
- 3) Model bermain peran berpendapat bahwa gagasan dan ide-ide dapat ditingkatkan melalui proses kelompok, di mana pemahaman dan konsep dapat diangkat ke tingkat kesadaran.
- 4) Asumsi model bermain peran adalah bahwa proses psikologis yang tersembunyi, seperti sikap, nilai, perasaan, dan sistem keyakinan, dapat diakses secara sadar melalui kombinasi peran-peran yang dimainkan secara spontan. (Djamarah, 2019)

c. Langkah-langkah Bermain Peran

Berikut adalah langkah-langkah dan persiapan dalam model pembelajaran bermain peran:

1) Persiapan

- a) Cuci tangan
- b) Pembukaan
- c) Pemanasan (*warming up*).

Dalam tahap ini, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya.

- d) Memilih partisipan. Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya.
- e) Menata panggung. Dalam hal ini guru mendiskusikan dengan siswa dimana dan bagaimana peran itu akan dimainkan. Apa saja kebutuhan yang diperlukan.

2) Pelaksanaan

- a) memberikan pensil, buku, penghapus, penggaris, polpen atau menyusun skenario yang akan ditampilkan.
- b) Beberapa siswa ditunjuk untuk mempelajari skenario tersebut satu atau dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar.
- c) Guru membentuk 2 kelompok 1 kelompok ada 53%52 siswa.
- d) Memberikan penjelasan tentang bermain peran.

- e) Memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakukan skenario yang telah dipersiapkan yaitu pegawe di cafe.
 - f) Setiap siswa duduk di kelompoknya sambil menyaksikan peragaan peran.
 - g) Setelah pertunjukan selesai, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas.
 - h) Setiap kelompok menyampaikan hasil pembahasan yang telah ditulis.
- 3) Evaluasi
- a) Diskusi dan evaluasi. guru bersama siswa mendiskusikan permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan selama 2 kali. Usulan perbaikan akan muncul.
 - b) Memainkan peran ulang (manggung ulang). Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario.
 - c) Diskusi dan evaluasi kedua. pembahasan diskusi dan evaluasi lebih di arahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan. banyak peran yang melampaui batas kenyataan.
 - d) Berbagi pengalaman dan kesimpulan. siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.(Aqib, 2013).

3. Kelebihan dan Kekurangan Strategi Bermain Peran

Berikut adalah kelebihan yang dengan melaksanakan metode bermain peran:

- 1) Peran yang ditampilkan oleh peserta didik akan segera menarik perhatian peserta didik lainnya.
- 2) Teknik ini dapat digunakan efektif baik dalam kelompok besar maupun kelompok kecil.
- 3) Metode bermain peran dapat membantu peserta didik untuk memahami pengalaman orang lain yang melakukan peran.
- 4) Peserta didik dapat menggunakan metode ini untuk menganalisis dan memahami situasi serta mempertimbangkan masalah yang muncul dalam bermain peran.

Berikut adalah kelemahan dari penggunaan strategi bermain peran dalam proses belajar mengajar:

- 1) Adanya potensi bahwa sebagian peserta didik tidak akan menyukai peran yang diberikan.
- 2) Lebih menekankan pada masalah daripada pada aspek positif dari bermain peran.
- 3) Mungkin terjadi kesulitan dalam penyesuaian diri terhadap peran yang harus dilakukan.
- 4) Dapat membutuhkan waktu lebih lama untuk memerankan sesuatu dalam kegiatan belajar (Sudjana, 2019).

4. Anak Usia Dini (AUD)

a. Pengertian Anak Usia Dini

Anak usia dini pada anak yang berada dalam rentang usia dari kelahiran hingga enam tahun. Periode ini memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian anak, karena pada masa ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Sering kali, usia ini disebut emas atau golden age. Penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa masa anak-anak, terutamamasa anak usia dini, dianggap sebagai dalam perkembangan anak, yang dapat diamati dari berbagai aspek termasuk perkembangan intelektual dan daya serap otak. (Khadijah, 2019).

Anak usia dini merujuk pada kelompok anak yang berusia 0-6 tahun, yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan fundamental pada tahap-tahap awal kehidupan mereka. Anak usia dini mencakup rentang usia dari nol hingga delapan tahun. Kategori ini melibatkan anak-anak yang terdaftar dalam program pendidikan, seperti taman penitipan anak di keluarga, lembaga pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, Taman Kanak-Kanak (TK), (Susanto, 2019).

Anak usia dini merupakan kategori anak yang sedang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak usia dini dapat didefinisikan sebagai kelompok anak yang berusia 0-6 tahun, sering dianggap sebagai masa emas karena pada periode ini terjadi

pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat pesat (Nisak, 2020).

Anak dianggap sebagai individu yang baru mengenal dunia dan belum familiar dengan tatakrama, sopan santun, norma, etika, dan aspek-aspek lainnya tentang kehidupan. Pada tahap ini, mereka sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan memahami orang lain. Dengan bimbingan yang tepat, anak perlu memahami dunia dan segala isinya, termasuk memahami fenomena alam sertamengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda-benda di sekitarnya penting untuk membentuk kepribadian, watak, dan akhlak yang baik (Hadi, 2021).

Masa usia dini dianggap sebagai periode yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan sosial yang akan berguna dalam kehidupan anak di masa mendatang. (Khadijah, 2019).

b. Karakteristik Umum Anak Usia Dini

Menurut Khadijah (2019) karakteristik umum anak usia dini atau anak pra sekolah melibatkan beberapa aspek, antara lain:

- 1) Memiliki kecenderungan untuk meniru,
- 2) Merasa ingin mencoba berbagai hal,
- 3) Bersifat spontan dalam tindakan dan respons,
- 4) Menunjukkan sikap jujur,

- 5) Cenderung riang dan ceria,
- 6) Senang bermain,
- 7) Memiliki rasa ingin tahu dan sering bertanya,
- 8) Aktif dan senang bergerak,
- 9) Suka menunjukkan identitas diri,
- 10) Memiliki sifat unik yang membedakan satu anak dengan yang lain.

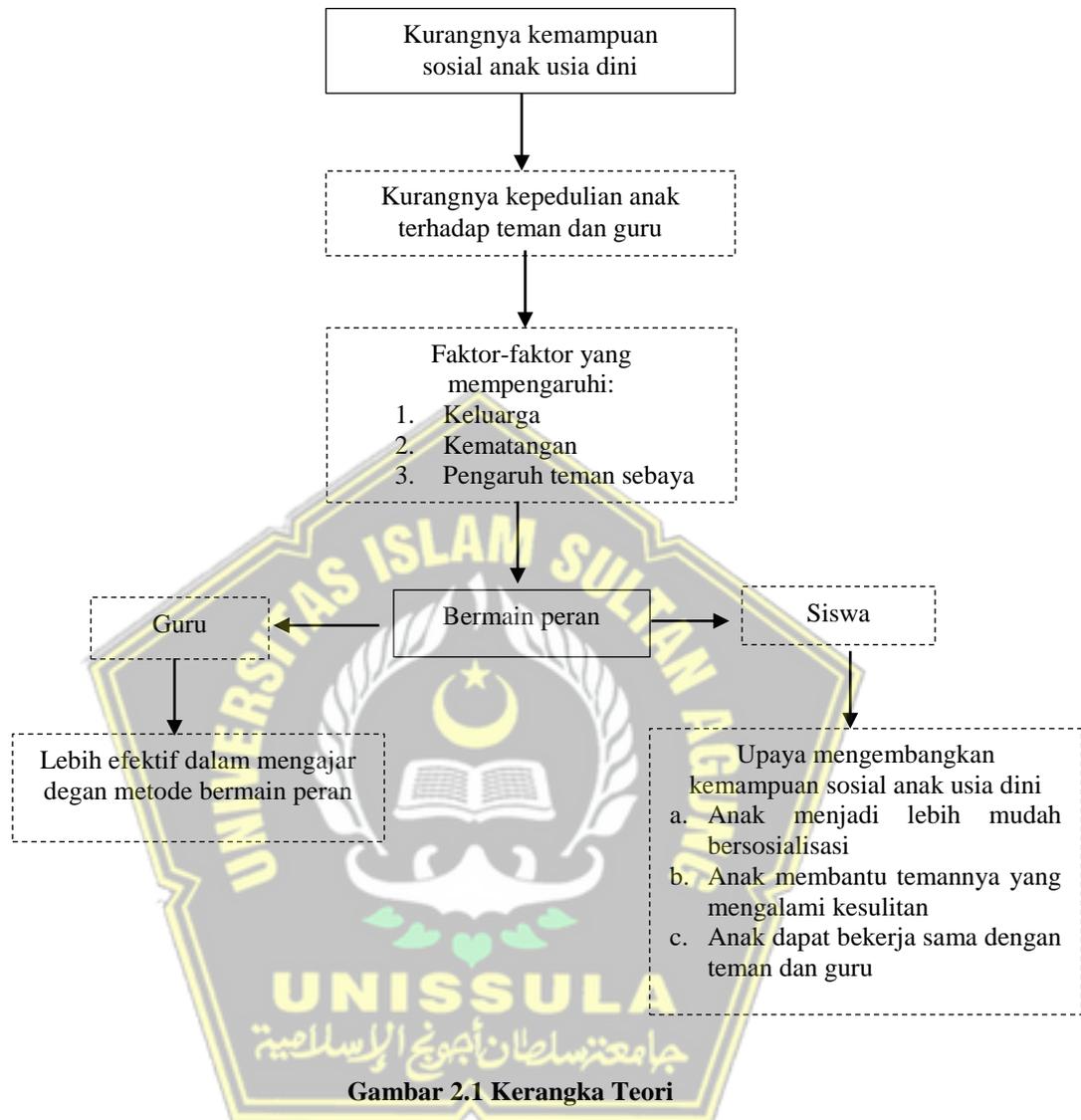
c. Perkembangan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun

Perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun merupakan tahap yang sangat penting dalam pembentukan keterampilan sosial mereka. Pada usia ini, anak-anak mulai memperluas lingkaran interaksi sosial mereka, tidak hanya dengan keluarga tetapi juga dengan teman sebaya dan orang dewasa lainnya, terutama di lingkungan sekolah atau taman kanak-kanak. Jika mereka mendapatkan dukungan yang tepat, mereka akan merasa percaya diri dan mengembangkan keterampilan sosial yang positif. Secara keseluruhan, perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun sangat bergantung pada pengalaman mereka dalam berinteraksi dengan orang lain. Lingkungan yang mendukung, baik di rumah maupun di sekolah, akan membantu anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial yang penting, yang akan mereka bawa hingga usia yang lebih besar (Santrock, 2019).

Pada usia 4-5 tahun, anak-anak memasuki fase perkembangan sosial yang sangat penting. Di tahap ini, mereka mulai menunjukkan kemampuan untuk berinteraksi dengan teman sebaya secara lebih aktif. Anak-anak tidak hanya bermain sendiri, tetapi mulai terlibat dalam permainan kelompok, di mana mereka belajar untuk berbagi, bergiliran, dan bernegosiasi. Ini adalah langkah awal yang krusial dalam membangun keterampilan sosial yang akan mereka gunakan sepanjang hidup mereka (Nisa, 2022).

Anak-anak pada usia ini juga mulai memahami konsep emosi, baik emosi diri mereka sendiri maupun emosi orang lain. Mereka belajar untuk mengenali perasaan seperti senang, sedih, marah, dan takut, serta bagaimana mengekspresikannya dengan cara yang sesuai. Misalnya, ketika seorang teman merasa sedih, anak dapat menunjukkan empati dengan menawarkan bantuan atau sekadar menemani teman tersebut. Proses ini membantu mereka mengembangkan kesadaran sosial yang lebih dalam, yang sangat penting untuk hubungan interpersonal yang sehat di masa depan. Secara keseluruhan, perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun adalah proses yang dinamis dan kompleks. Melalui interaksi dengan teman sebaya, pengelolaan emosi, dan dukungan dari lingkungan, anak-anak mulai membangun fondasi yang kuat untuk keterampilan sosial yang akan mereka gunakan sepanjang hidup mereka (Wahyuni, 2020).

B. Kerangka Teori



Sumber: Hadi (2021), Nisak (2019), Wahyuni (2020).

Keterangan:

————— : Area yang diteliti

----- : Area yang tidak diteliti

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara atas permasalahan atau pertanyaan yang diajukan. Hipotesis berperan menjembatani teori dan fakta. Dengan kata lain, hipotesis menghubungkan antara konsep teoritis dan fenomena aktual. Hipotesis berfungsi sebagai alat ampuh untuk pengembangan ilmu pengetahuan selama masih mampu menghasilkan temuan baru. Hipotesis juga menjadi petunjuk dalam mengidentifikasi dan menafsirkan hasil penelitian (Nursalam, 2015).

Ha:

Ada Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Alfutuhah Prampelan Sayung Demak.

Ho:

Tidak ada Pengaruh Bermain Peran terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Alfutuhah Prampelan Sayung Demak.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan yang menghubungkan antara variable-variabel yang diteliti.



Gambar 3.1 Kerangka Konsep

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah nilai/sifat dari objek yang mempunyai banyak variasi tertentu antara satu dan lainnya yang telah ditentukan peneliti untuk dipelajari dan dicari informasinya serta ditarik kesimpulannya (Ridha, 2019).

1. Variabel Independent (bebas)

Variabel *independent* adalah variabel yang mempengaruhi kepada variabel lain. Variabel *independent* dalam penelitian ini adalah bermain peran.

2. Variabel Dependent (terikat)

Variabel *dependent* adalah variabel yang dijadikan sebagai faktor yang dipengaruhi variabel lain. Variabel *dependent* dalam penelitian ini adalah kemampuan sosial anak usia dini.

C. Desain Penelitian

Menurut John W. Best eksperimen terbagi menjadi tiga jenis yaitu, praeksperimen (*pre-eksperimental*), eksperimen yang benar (*true experiment*). Desain penelitian yang digunakan adalah *one grup pretest-posttest design*, dimana *one group pretest-posttest design* merupakan satu kelompok eksperimen diukur variabel dependennya (*pre-test*), kemudian diberikan stimulasi dan diukur kembali variabel dependennya (*post-test*), tanpa ada kelompok perbandingan. *One group pretest-posttest* ini terlebih dahulu dilakukan *pre-test*, sebelum diberikan perlakuan sehingga pengaruh dari hasil perlakuan tersebut dapat diketahui lebih akurat dengan membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Sebelum memberikan perlakuan peneliti memberikan *pretest* kepada anak setelah itu peneliti mengobservasi anak kemudian memasukkan kedalam nilai *pretest*. Setelah melakukan *pretest*, peneliti melakukan *posttest* untuk menilai hasil dari *posttest* (setelah melakukan perlakuan).

Desain penelitian dengan menggunakan *one group pretest-posttest design* dapat dilihat pada gambar di bawah ini:

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Gambar 3.2 Desain Peneliitian

Keterangan:

O₁ : Nilai *pretest* sebelum diberikan perlakuan

O₂ : Nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan

X : Perlakuan yang diberikan

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi ialah area generalisasi terdiri dari objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh anak didik di TK Alfutuhah Tahun Pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 105 siswa yang kemudian dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok I 52 anak dan kelompok II 53 anak. Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017).

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Sampel juga dimaknai sebagai bagian dari jumlah dan kriteria yang dipunyai oleh populasi yang diambil, menurut adapun metode penarikan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah dengan *total sampling*, yaitu Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel dan Metode dalam penentuan ukuran sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *experimental design* yaitu jumlah sampel 105 siswa di TK Alfutuhah yang terdistribusi dalam 4 kelas yaitu, kelas TK A1 berjumlah sebanyak 27 siswa dan kelas TK A2 berjumlah sebanyak 25 siswa kelas TK B1 berjumlah sebanyak 27 siswa kelas TK B2 berjumlah sebanyak 26 siswa. Teknik pengambilan sampel ini berdasarkan suatu peristiwa tertentu yang dibuat penelitian sendiri didasarkan ciri/sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Nursalam, 2016).

Adapun kriteria inklusi dalam penelitian ini adalah :

- a. Anak usia 4-5 tahun
- b. Bersedia menjadi responden
- c. Mampu berkomunikasi dengan baik

Kriteria eksklusi dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Anak tidak masuk kelas karena lagi sakit demam
- b. Memiliki gangguan penglihatan
- c. Guru mempertimbangkan atribut setiap anak

E. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Tempat penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah di TK Alfutuhat Perampelan Sayung Demak.

2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian yang dilakukan oleh penulis ialah dari bulan Juli - bulan Oktober 2024.

F. Definisi Operasional

Dalam penelitian terdapat variabel terikat dan variabel, untuk lebih memahami penjelasan dari variabel-variabel tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Definisi operasional

Variable	Definisi operasional	Alat Ukur	Hasil ukur	Skala
Independent Bermain peran	Bermain pura-pura, dramatic, simbolik atau fantasi. Kegiatan bermain ini merupakan jenis bermain yang	SOP		

	lazim dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun. Berbentuk roleplay				
Dependent Kemampuan social	Peroleh kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan dan harapan social.	Kuesioner	Penjelasan	Ordinal	
			1-4: belum berkembang		
			5-8: mulai berkembang		
			9-12: berkembang sesuai harapan		
			13-16: berkembang sangat baik		

G. Instrumen/Alat Pengumpulan Data

Instrumen dalam penelitian ini adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data (Sugiyono, 2017). Dengan menggunakan instrumen pengumpulan data bertujuan untuk memperoleh data kemudian dibandingkan dengan standar yang telah ditentukan. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu observasi test berupa *checklist*. *Checklist* merupakan pedoman observasi yang berisikan daftar dari semua aspek yang diamati. Pedoman observasi dengan memberikan tanda *checklist* untuk menentukan ada atau tidak ada sesuatu berdasarkan pengamatan.

Adapun permainan peran yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini ialah bermain peran sebagai pelayan cafe. Dimana sebagian dari anak-anak ada yang menjadi pelayan cafe dan sebagian lagi sebagai pembeli. Permainan ini akan berlangsung selama 15 menit dan diakhiri dengan bersih-bersih bersama. Dalam permainan peran tersebut, peneliti akan melihat kekompakan dan kerja tim dari anak-anak dan juga mengamati jiwa social dan kepekaan terhadap orang lain serta lingkungan sekitar yang dimiliki oleh anak-anak. Dimana permainan ini terdiri dari beberapa aspek, diantaranya :

1. Skenario

Membangun keterampilan literasi dasar dengan mengaitkannya kepada kegiatan sehari-hari, sekaligus mengajarkan soal kepekaan terhadap orang lain dan lingkungan sosial kepada anak usia dini, merupakan sebuah tantangan tersendiri. Tahapan belajar anak usia 4-5 tahun berada pada tahap pra operasional yang membutuhkan hal konkrit untuk dilakukan.

Permainan peran yang digunakan oleh peneliti dalam menguji jiwa sosial mereka ialah bermain peran menjadi prgawai cafe. Kami pun mulai menulis susunan menu yang terdiri tiga jenis makanan dan minuman yang akan dijual, yaitu susu dan sereal, dan roti oles selai; serta menuliskan harga jual per-menu yang semuanya ditetapkan senilai Rp. 2.000,-. Anak-anak dengan senang hati menulis atau menggambar papan petunjuk di dalam kafe, misalnya ‘masuk’, ‘keluar’, ‘antrian’, ‘kasir’, ‘jangan buang sampah sembarangan’, dan lain-lain. Saya juga sangat senang dapat mendampingi mereka belajar mengembangkan keterampilan menulis, mengenal banyak kosa kata baru terkait Kafe Santai ini an mengenali tanada atau simbul yang mewakili huruf tertentu. Bahkan lebih jauh, mereka sekaligus belajar mengembangkan ketrampilan numerasi dasar misalnya menulis angka untuk harga makanan dan minuman.

Dimana dalam permainan peran ini, ada beberapa peran yang dapat dimainkan diantaranta; sebagai kasir, sebagai pelayan, sebagai koki dan sebagai pembeli.

2. Tempat

Lokasi yang akan digunakan dalam permainan peran ini ialah aula yang ada di TK Alfutuhat Perampelan Sayung Demak, tempat ini dipilih karena mempunyai ruang yang luas, sehingga memudahkan anak-anak dalam praktik bermain peran.

3. Anak-anak yang akan bermain peran

Anak-anak yang akan bermain dalam permainan peran ini ialah semua anak-anak TK

4. Alat dan Bahan

Adapun alat dan bahan yang dibutuhkan:

- a. Pensil
- b. Meja
- c. Kursi
- d. Kertas
- e. Roti tawar
- f. Selai
- g. Susu
- h. Sereal

5. Waktu

Permainan peran ini dilakukan dalam kurun waktu 20 menit. 15 menit untuk praktik, 5 menit terakhir untuk bersih-bersih.

6. SOP (Peraturan dalam Permainan)

Kami pun bersepakat soal aturan/tata cara jual-beli; pembeli perlu membeli voucher terlebih dahulu sebelum ditukarkan dengan menu

makanan yang diinginkan. Kami menciptakan 2 voucher dengan nilai dan warna lembaran yang berbeda, masing-masing senilai Rp. 2.000,- (lembar kuning) dan Rp.5.000,- (lembar ungu).

Setelah semua persiapan telah dilakukan, kami pun mematangkan pembagian peran. Terdapat sejumlah peran utama yang dapat anak-anak mainkan untuk menjalankan kegiatan kafe ini. Setiap peran dapat dijalankan oleh 3-4 anak, dan tentu saja mereka bebas memilih peran yang ingin mereka mainkan. Peran-peran tersebut adalah penerima tamu dan layanan pelanggan, koki, kasir dan petugas penghitung penjualan.

Anak yang bertugas sebagai penerima di depan pintu harus aktif mempromosikan kafe, ia juga merangkap sebagai pelayan pelanggan. Mereka belajar membacakan menu, mengartikulasikan pilihan dan menjelaskan harga, juga mempersuasi pelanggan untuk masuk ke kafe dan membeli hidangan. Setelah tamu selesai makan dan minum, mereka pun memberanikan diri untuk menanyakan kesan pelanggan, serta menuliskan testimoni mereka sebagai bahan masukan bagi kafe. Di sini mereka belajar menyusun kalimat, belajar membuka pembicaraan, belajar menyampaikan pesan, serta belajar beramah tamah secara interaktif – bahkan dengan orang tua lain yang mungkin tidak mereka kenal.

Di area lain, masing-masing anak sibuk dengan perannya masing-masing. Ada koki pertama di dapur yang bertugas mengolah makanan dan minuman. Melalui peran yang dilakukan mereka belajar mengenai takaran. Selain itu, mereka juga saling bekerja sama dan saling membantu satu sama lain.

Begitupun koki di dapur kedua, mereka bertugas menjual

makanan, belajar tentang pembagian makanan, melayani konsumen dengan baik, yaitu mengajukan opsi (menu coklat atau strawberry) dengan sopan.

Sementara, koki di dapur ketiga bertugas menyiapkan menu lain, yaitu minuman jus. Di sini mereka kembali belajar takaran liter sesuai ukuran gelas dan juga dapat melayani sesuai permintaan konsumen serta melakukan negosiasi secara verbal.

Anak yang berperan sebagai petugas kasir dibekali beberapa kotak sebagai tempat penyimpanan uang dan voucher berdasarkan kelompoknya. Mereka belajar mengembangkan keterampilan numerasi dasar, yaitu pengelompokan, penambahan, dan pengurangan.

Kesibukan petugas penghitung jumlah penjualan berbeda lagi. Petugas ini berkoordinasi dengan para koki yang menerima voucher dari pembeli kemudian menghitung hasil penjualan mereka dan mencatatnya dalam bentuk grafik yang ditandai dengan warna spidol untuk masing-masing dapur. Di sini terjadi pengembangan keterampilan numerasi dasar seperti menghitung penjumlahan dan menyusun data.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah pedoman observasi. Pedoman observasi adalah mengamati partisipan anak dalam kegiatan bermain peran. Dalam mengobservasi perkembangan sosial emosional anak, peneliti menilai anak mulai dari bagaimana mereka melakukan interaksi dan kerjasama tim. Pada penilaian ini peneliti menggunakan *checklist* untuk menilai kemampuan sosial emosional anak.

Bagian pertama data demografi, berisi tentang data umum

identitas responden meliputi inisial nama siswa, umur, agama dan jenis kelamin.

Bagian kedua berisi tentang perkembangan social menggunakan kuesioner dengan 12 pertanyaan tentang perkembangan social. Dengan kereteria masing-masing jawaban :

Adapun kisi kisi yang digunakan dalam pedoman pengamatan observasi sebagai berikut:

Tabel 3.2 Instrumen yang digunakan dalam pedoman pengamatan observasi

No	Indikator	Aspek penilaian	Ya	Tidak
1	Tidak memilih- milih teman dalam bermain	a. Anak berteman dengan 1 orang		
		b. Anak berteman dengan sesame jenis		
		c. Anak berteman dengan sesame dan lawan jenis		
		d. Anak berteman dengan satu kelas		
2	Mematuhi aturan- aturan dalam bermain	a. Anak ikut bermain		
		b. Anak bermain sesuai perannya		
		c. Anak bermain sampai perannya saja		
		d. Anak ikut bermain sampai permainan selesai		
3	Bekerja sama	a. Anak bekerja samadengan 1 anak		
		b. Anak bekerja sama dengan sesame jenis		
		c. Anak bekerja sama dengan sesame dan lain jenis		
		d. Anak bekerja sama dengan semua teman		

No	Indikator	Aspek penilaian	Ya	Tidak
4	Menghargai teman	a. Anak diam saat kawan sedang memaikan perannya b. Anak memperhatikan kawannya yang sedang memainkan peran c. Anak memahami peran kawannya d. Anak dapat berpartisipasi dalam perankawan nya		

H. Uji Validitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah pengukuran dan ketepatan atau ketelitian pada instrumen dalam mengumpulkan data (Nursalam, 2016). Menguji validitas instrumen bisa menggunakan uji product moment. Dimana yang dikatakan apabila kolom *corrected item-total correlation* (r hasil) lebih tinggi daripada r tabel. Berdasarkan instrumen yang digunakan peneliti dapat dikatakan valid karena dari 15 dan 12 pertanyaan di dapatkan hasil lebih tinggi daripada r tabelnya yang dinyatakan valid.

2. Uji Realibitas

Uji realibilitas adalah persamaan hasil pengukuran atau pengamatan pernyataan hidup dapat diamati kembali dalam kurun waktu yang bergantian (Nursalam, 2016).

Uji realibilitas dilaksanakan dengan membandingkan angka *cronbach alpha* dengan ketentuan nilai *cronbach alpha* minimal ialah 0,6. Berdasarkan instrumen yang digunakan oleh peneliti Zulya dalam skripsi yang berjudul “ Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun” Yang berarti jika nilai *cronbach alpha*

dari hasil perhitungan $SPSS \geq 0,6$ maka disimpulkan kuosioner valid dan reabel.

I. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ialah data primer Data primer didapatkan dari reponden penelitian dengan menggunakan kuesioner langkah-langkahnya sebagai berikut:

1. Tahap persiapan
 - a. Peneliti mengajukan permohonan izin untuk melakukan studi pendahuluan kepada kepala program pendidikan S1 Ilmu Keperawatan Universitas Islam Sultan Agung.
 - b. Peneliti mengajukan permohonan izin kepada pihak akademik untuk melakukan survei di TK Alfutuhat .
 - c. Peneliti memberikan surat permohonan izin survei dari pihak akademik kepada Kepala sekolah TK Alfutuhat.
2. Tahap penelitian
 - a. Peneliti memberikan penejelasan kepada responden tentang tujuan penelitian dan meminta persetujuan responden dalam keikutsertaan di penelitian ini. Responden diminta untuk menandatangani *informed consent*.
 - b. Peneliti memberikan lembar penilaian observasi kepada guru, untuk memberikan penilaian terhadap kemampuan sisoal anak baik sebelum diberikan intervensi maupun sesudah diberikan intervensi.
3. Tahap intervensi

a. Tahap Bermain Peran

Prosedurnya peneliti menyiapkan tempat untuk dilakukannya bermain peran yang pertama adalah Pembukaan, Pemanasan (warming up). Dalam tahap ini, guru berupaya memperkenalkan siswa pada permasalahan yang mereka sadari sebagai suatu hal yang bagi semua orang perlu mempelajari dan menguasainya. Memilih partisipan. Siswa dan guru membahas karakter dari setiap pemain dan menentukan siapa yang akan memainkannya. Dalam hal ini guru berdiskusi dengan siswa tentang bagaimana pembagian peran yang nantinya akan didapatkan oleh masing-masing siswa, dalam bermain peran ini terdapat 2 kelompok yang terdiri dari 52 sampai 53 siswa. Peran yang didapatkan dalam kelompok bisa di perankan oleh 3-4 siswa. Guru selanjutnya memberikan pensil, buku, penghapus, penggaris, polpen dan menyusun skenario yang akan ditampilkan. Beberapa siswa ditunjuk untuk mempelajari skenario tersebut satu atau dua hari sebelum kegiatan belajar mengajar. Guru memmmberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai sebelum bermain peran dimulai. Guru memanggil siswa yang sudah ditunjuk untuk melakonkan skenario yang telah dipersiapkan. Setiap siswa duduk di kelompoknya sambil menyaksikan peragaan peran. Setelah pertunjukan selesai, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas. Setiap kelompok menyampaikan hasil pembahasan yang telah ditulis, guru bersama siswa mendiskusikan

permainan tadi dan melakukan evaluasi terhadap peran-peran yang dilakukan. Usulan perbaikan akan muncul. Memainkan peran ulang (manggung ulang). Seharusnya, pada permainan peran kedua ini akan berjalan lebih baik. Siswa dapat memainkan perannya lebih sesuai dengan skenario. Diskusi dan evaluasi kedua. pembahasan diskusi dan evaluasi lebih di arahkan pada realitas. Mengapa demikian? Karena pada saat permainan peran dilakukan. banyak peran yang melampaui batas kenyataan. Berbagi pengalaman dan kesimpulan. siswa diajak untuk berbagi pengalaman tentang tema permainan peran yang telah dilakukan dan dilanjutkan dengan membuat kesimpulan.

b. Tahap kemampuan sosial

Pada tahap ini Peneliti dan wali kelas melakukan observasi dengan mahasiswa checles dari kuesioner kemampuan sosial. Pada usia dini, standar tingkat pencapaian perkembangan adalah mampu untuk berinteraksi dengan orang lain dan mulai dapat mematuhi peraturan, dapat mengendalikan emosinya, menunjukkan sikap percaya diri, serta dapat menjaga diri sendiri, seperti sebagai berikut:

- 1) Dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, pada usia 5-6 tahun, hubungan yang terjalin dengan teman sebaya akan lebih dalam dan dapat menghabiskan lebih banyak waktu. Teman sebaya tidak hanya menjadi teman bermain, tetapi juga menjadi perbandingan di luar keluarga mereka. Melalui teman

sebaya, anak mendapatkan umpan balik tentang kemampuan mereka, mempelajari kembali apa yang mereka lakukan.

- 2) Dapat menunjukkan kepercayaan diri, sikap positif yang ditunjukkan oleh orang tua atau pendidik kepada anak-anak sangat berpengaruh terhadap perkembangan kepercayaan pada anak usia 4-5 tahun. Memberi hadiah, pujian, pengasuhan yang demokratis, sikap ramah dan tersenyum dari orang tua, orang dewasa di sekitar kediaman atau pendidik adalah sikap positif yang sangat mempengaruhi perkembangan kepercayaan diri anak-anak. Anak-anak berusia 4-5 tahun yang memiliki kepercayaan diri, ditunjukkan oleh enam kemampuan berikut:
 - a) Berani bertanya dan menjawab saat ditanya teman, guru, orang tua atau orang dewasa lainnya.
 - b) Mau mengemukakan pendapat secara sederhana
 - c) Mengambil keputusan secara sederhana
 - d) Bermain pura-pura atau bermain peran tentang suatu profesi yang biasanya anak sukai bahkan anak kagumi
 - e) Bekerja secara mandiri mampu menggunakan pakaian, makan, mandi dan lain-lain
 - f) Berani bercerita secara sederhana
- 3) Dapat menunjukkan emosi yang wajar seperti menangis, tertawa setiap anak mempunyai masalah di dalam rumahnya biasanya akan terbawa sampai di sekolah.
- 4) Dapat bertanggung jawab terhadap apa yang telah ia lakukan.

- 5) Terbiasa menjaga lingkungan seperti membuang sampah pada tempatnya, mencuci tangan ketika kotor, membersihkan bekas makannya, dan lainlain (Afif Khoirudin, 2020).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa tahapan perkembangan kemampuan sosial pada anak tidak terjadi secara instan, melainkan secara bertahap yaitu dimulai dari proses dapat berinteraksi dengan teman sebaya dan orang dewasa, dapat menunjukkan kepercayaan diri, dapat menunjukkan sikap kemandirian, dapat menunjukkan emosi yang wajar, membiasakan menunjukkan sikap kedisiplinan, dan terbiasa menjaga lingkungan.

Berikut tabel tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun menurut Peraturan Menteri dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014.

Tabel 3.3 Kuisisioner tingkat pencapaian perkembangan sosial anak usia 4-5 tahun

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1.	Anak dapat memperhatikan dengan baik saat guru menjelaskan apa saja aturan dalam bermain peran					
2.	Anak sangat berkonsentrasi ketika guru menjelaskan aturan bermain peran					
3.	Anak dapat memahami gambaran suatu peran yang guru jelaskan di dalam penjelasan aturan bermain peran karena berkonsentrasi ketika guru menjelaskan aturan tersebut					
4.	Anak mau bertanya tentang ketidak					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
	pahamannya terhadap penjelasan aturan bermain peran ketika guru telah selesai menjelaskan dan memberikan kesempatan kepada anak untuk bertanya					
5.	Anak mau menceritakan pengalamannya melihat sutu peran ketika guru memberikan kesempatan kepada anak untuk bercerita tentang suatu peran yang pernah anak lihat sehingga memotifasi anak lain untuk bermain peran					
6.	Anak tidak mau menceritakan pengalamannya ketika guru meminta anak untuk menceritakan pengalamannya tentang suatu peran yang pernah dilihat ataupun diperankan karena anak memiliki sifat pemalu					
7.	Anak mau menceritakan cita-citanya ketika guru memberikan kesempatan kepadfa anak untuk menceritakan cita-citanya					
8.	Anak tidak paham dengan gambaran peran yang telah guru jelaskan karena anak tidak memperhatikan saat guru menjelaskan aturan bermain peran					
9.	Anak mampu diajak berdiskusi mengenai pemilihan tema yang akan dimainkan dalam bermain peran dann anak dapat menyepakati tema yang didiskusikan tersebut					

No	Pertanyaan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
10.	Anak mampu diajak berdiskusi mengenai sejumlah peran apa saja yang akan di mainkan di dalam tema yang telah disepakati sebelumnya					
11.	Anak mampu memilih peran ketika guru menawarkan kepada anak beberapa peran yang ada di dalam tema yang telah disepakati sebelumnya					
12.	Anak mampu bernegosiasi dengan guru dalam pemilihan peran yang akan dimainkan oleh anak ketika guru menawarkan peran tersebut.					

J. Rencana Analisa data

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan.

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Terdapat dua macam statistik yang digunakan untuk analisis data dalam penelitian kuantitatif, yaitu statistik deskriptif, dan statistik inferensial. Statistik deskriptif dapat digunakan bila peneliti hanya ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi dimana sampel diambil. Tetapi bila peneliti ingin membuat kesimpulan yang berlaku untuk populasi,

maka teknik analisis yang digunakan adalah statistik inferensial (Sugiyono, 2017).

1. Analisis Univariat

Analisis univariat digunakan untuk mendeskripsikan karakteristik responden disajikan dalam table distribusi frekuensi dan persentase.

Analisis univariat bertujuan untuk menjelaskan atau mendeskripsikan karakteristik setiap variabel penelitian. Analisis ini menghasilkan distribusi frekuensi dan persentase dari setiap variabel. Dalam penelitian ini analisis univariat mencakup pengaruh metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak.

2. Analisis Bivariat

Analisis bivariat dilakukan pada dua variabel yang berhubungan. Analisis bivariat dilakukan setelah perhitungan univariat. Pada penelitian ini dilakukan analisis untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak pada usia anak sekolah 4-5 tahun. Pada penelitian ini menggunakan one grup pretest-posttest. Uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel lainnya (variabel terikat) dan variabel lainnya (variabel bebas).

Ini untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak pada usia 4-5 tahun. Pengujian dimulai dengan Uji Normalitas dan dihasilkan bahwa data tersebut merupakan data berdistribusi tidak normal. Selanjutnya, untuk data berpasangan pre dan post yang digunakan yaitu Uji Wilcoxon. Untuk menentukan adanya efektifitas intervensi menggunakan uji Chi-Square, sedangkan menentukan adanya perbedaan rata-rata kemampuan

menggunakan uji Anova. , yang berarti jika $p < 0,05$, maka hipotesis alternatif (H_a), menunjukkan bahwa bermain peran berpengaruh terhadap peningkatan kemampuan sosial pada anak.

K. Pengolahan Data

Adapun proses pengolahan data pada rancangan penelitian ini :

1. **Editing** yaitu kegiatan memeriksa kelengkapan data penelitian, pengecekan dan perbaikan isi formulir atau kuesioner data penelitian sehingga dapat diolah dengan benar.
2. **Coding** untuk memeriksa kelengkapan data yang telah didapat dari hasil kuesioner menurut jenisnya kedalam bentuk yang lebih ringkas dan diberi skor atau pemberian kode-kode tertentu sebelum diolah komputer.

Jenis kelamin

Laki-laki : 1

Perempuan : 2

Umur

4 tahun : 1

5 tahun : 2

Kemampuan sosial

SL selalu : 4

SR sering : 3

KK kadang-kadang : 2

J jarang : 1

Tp tidak pernah : 0

3. *Data entry* untuk memasukkan data-data yang telah mengalami proses editing dan coding di komputer melalui aplikasi perangkat lunak.
4. *Cleaning* untuk membersihkan atau mengkoreksi data-data yang sudah diklasifikasikan untuk memastikan bahwa data tersebut sudah baik dan benar serta siap untuk dilakukan analisa data.
5. *Tabulasi* untuk membuat tabel-tabel data sesuai dengan tujuan yang diinginkan oleh peneliti. Setelah itu peneliti melakukan pengolahan data mentah kedalam microsoft excel kemudian melakukan pengolahan data ke dalam SPSS versi 25 untuk mendapatkan hasil.

L. Etika Penelitian

Kode etik adalah sebagai kumpulan pernyataan yang berfokus pada perlakuan terhadap partisipan maupun masyarakat yang terlibat dalam suatu penelitian yang memberikan panduan terkait prinsip-prinsip etis, nilai-nilai moral, serta standar perilaku yang diharapkan dari peneliti dalam melakukan penelitian. Jika hal ini tidak dilaksanakan, maka peneliti akan melanggar hak hak (otonomi) manusia yang kebetulan sebagai klien (Anggraini dkk, 2020).

Ada beberapa aspek yang diperhatikan dalam etik penelitian yaitu :

1. *Informed consent*

Penelitian dapatkan persetujuan dari responden sebelum memberikan kuesioner kepada responden tujuan dari persetujuan ini untuk memberi informasi kepada responden terkait tujuan penelitian tersebut.

2. *Anonymity* (tanpa nama)

Peneliti memberikan jaminan dalam penggunaan subjek penelitian dengan cara tidak mencantumkan nama responden pada lembar alat ukur dan hanya menuliskan kode atau inisial nama pada lembar yang digunakan untuk mengumpulkan data.

3. *Confidentiality* (rahasia)

Peneliti menjamin kerahasiaan responden mulai dari nama sampai masalah yang sifatnya pribadi.



BAB IV

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak yang terdiri dari kelas KB, TK A¹ TK A² TK B¹ TK B². Penelitian dilakukan pada bulan Februari 2025, pada anak usia prasekolah usia 4-5 tahun sebanyak 105 murid bermain peran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada anak TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak dengan melihat apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak ataupun tidak.

Dari hasil penelitian ini ternyata terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial diri anak. Perkembangan sosial anak tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak sebelum melakukan metode bermain peran. Sebagian anak-anak masih perlu dilakukan pembiasaan untuk berinteraksi dengan teman sebayanya.

Hasil penelitian sebelum melakukan metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak. Hasil observasi dari kemampuan sosial anak yang diisi berupa instrument penelitian yang terdiri dari skala penilaian BB (belum berkembang), MB (mulai berkembang), BSH (berkembang sesuai harapan), dan BSB (berkembang sangat baik). Pemberian *pretest* ini dilakukan pada anak yang mengikuti *pretest* sebanyak 105 orang.

Pada saat melakukan analisis data, responden yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 105 anak. Pada penelitian ini menggunakan *Chi-Square*. Uji korelasi yang digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh yang disebabkan oleh variabel lainnya (variabel terikat) dan variabel lainnya (variabel bebas). Uji

korelasi ini untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial anak pada usia 4-5 tahun.

A. Karakteristik Responden

1. Karakteristik Umur dan Jenis Kelamin

Tabel 4.1. Deskripsi Anak Usia sekolah Bermain Peran (n = 105)

Karakteristik	Frekuensi (f)	Presentase (%)
Umur		
4 tahun	50	47%
5 tahun	55	53%
Total	105	100%
Jenis kelamin		
Laki-laki	49	35%
Perempuan	56	65%
Total	105	100%

Tabel 4.1 di atas menunjukkan responden berusia 4 tahun sebanyak 50 (47,0%), dan responden berusia 5 tahun sebanyak 55 (53,0%) dan mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 49 (35,0%). responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 56 (65,0%).

B. Frekuensi Kemampuan Sosial Anak Usia pada anak sebelum dan sesudah Bermain Peran Anak Usia Dini 4-5 Tahun Di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak.

Tabel 4.2. Destribusi Frekuensi Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini 4-5 Tahun di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak (n = 105)

		Sebelum diberikan Perlakuan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak pernah	46	30.5	30.5	32.5
	Jarang	14	17.5	17.5	15.0
	kadang-kadang	15	20.5	20.5	17.5
	Sering	10	15.5	15.5	10.0
	Selalu	20	25.0	25.0	100.0
	Total	105	100.0	100.0	

		Setelah diberi Perlakuan			
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	tidak pernah	6	12.5	12.5	12.5
	Jarang	4	5.5	5.5	12.5
	kadang-kadang	18	25.0	25.0	37.5
	Sering	30	29.0	29.0	62.5
	Selalu	47	37.5	37.5	100.0
	Total	105	100.0	100.0	

Tabel 4.2 menunjukkan seberapa besar Kemampuan sosial pada kelompok terapi bermain peran sebelum mengalami tidak pernah mengalami peningkatan kemampuan sebanyak 46 (30,5%) dan setelah dilakukan terapi bermain peran mengalami peningkatan kemampuan selalu sebanyak 47 (37,5%).

B. Perbedaan Kemampuan Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi Terapi Bermain peran

Tabel 4.3. Uji *Wilcoxon* Sebelum dan Sesudah Diberikan Intervensi Pada Kelompok Terapi Bermain peran usia 4-5 tahun (n = 105)

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Posttest – Prettest	Negative Ranks	0 ^a	.00	.00
	Positive Ranks	105 ^b	12.27	82.02
	Ties	0 ^c		
	Total	105		

a. Posttest < Prettest

b. Posttest > Prettest

c. Posttest = Prettest

Test Statistics^a	
Posttest - Prettest	
Z	6.824 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.002
a. Wilcoxon Signed Ranks Test	
b. Based on negative ranks.	

Tabel 4.3 ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok intervensi terapi bermain peran dengan nilai p 0,002 ($p < 0,05$)

C. Efektifitas Bermain Peran terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak

Tabel 4.4. Efektifitas Bermain Peran terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak (n = 105)

Kemampuan Sosial	Kelompok		Total	P value
	Pre terapi	Post terapi		
	Frekuensi (%)	Frekuensi (%)		
Sedang	65 (30,9)	35 (8,3)	95 (44,4)	0,021
Tinggi	40 (19,1)	70 (83,3)	110 (55,6)	
Total	105 (50,0)	105 (50,0)	210 (100)	

Tabel 4.4 ada efektifitas sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok bermain peran terhadap peningkatan kemampuan sosial pada anak dengan nilai p 0,021 ($p < 0,05$).

D. Hasil Analisa Efektifitas bermain Peran Anak terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak

Tabel 4.5. Analisa bermain Peran Anak terhadap Kemampuan Sosial Anak Dini Usia 4-5 Tahun di TK Alfutuhah Prampelan Sayung Demak

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	16.120	3	12.108	.472	.022 ^b
	Residual	255.211	12	39.781		
	Total	271.331	15			

a. Dependent Variable: Kemampuan sosial
b. Predictors: (Constant), bermain peran

Tabel 4.5 menunjukkan ada perbedaan rata-rata kemampuan sosial pada bermain peran dengan nilai 0,022.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Pengantar BAB

Penelitian ini dilakukan di Tk Alfutuhah Prampelan Sayung Demak, yang terdiri dari 1 kelompok, yaitu kelompok bermain peran yang terdiri dari 105 responden.

B. Karakteristik Responden

1. Usia

Anak usia dini pada anak yang berada dalam rentang usia dari kelahiran hingga enam tahun. Periode ini memiliki peran yang krusial dalam membentuk karakter dan kepribadian anak, karena pada masa ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat. Sering kali, usia ini disebut emas atau golden age. Penelitian di bidang pendidikan menunjukkan bahwa masa anak-anak, terutamanya anak usia dini, dianggap sebagai dalam perkembangan anak, yang dapat diamati dari berbagai aspek termasuk perkembangan intelektual dan daya serap otak. (Khadijah, 2020).

Anak usia dini merujuk pada kelompok anak yang berusia 0-6 tahun, yang mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat dan fundamental pada tahap-tahap awal kehidupan mereka. Menurut definisi dari NAEYC anak usia dini mencakup rentang usia dari nol hingga delapan tahun. Kategori ini melibatkan anak-anak yang

terdaftar dalam program pendidikan, seperti taman penitipan anak di keluarga (family child care home), lembaga pendidikan prasekolah baik swasta maupun negeri, Taman Kanak-Kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD). (Susanto, 2019).

Anak usia dini merupakan kategori anak yang sedang mengalami tahap pertumbuhan dan perkembangan yang unik. Anak usia dini dapat didefinisikan sebagai kelompok anak yang berusia 0-6 tahun, sering dianggap sebagai masa emas karena pada periode ini terjadi pertumbuhan dan perkembangan anak yang sangat pesat.

Anak dianggap sebagai individu yang baru mengenal dunia dan belum familiar dengan tatakrama, sopan santun, norma, etika, dan aspek-aspek lainnya tentang kehidupan. Pada tahap ini, mereka sedang belajar berkomunikasi dengan orang lain dan memahami orang lain. Dengan bimbingan yang tepat, anak perlu memahami dunia dan segala isinya, termasuk memahami fenomena alam serta mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk hidup di masyarakat. Interaksi anak dengan benda-benda di sekitarnya penting untuk membentuk kepribadian, watak, dan akhlak yang baik.

Masa usia dini dianggap sebagai periode yang sangat berharga untuk menanamkan nilai-nilai nasionalisme dan sosial yang akan berguna dalam kehidupan anak di masa mendatang. (Khadijah, 2020).

2. Jenis kelamin

Anak laki-laki dan perempuan mungkin menunjukkan pola interaksi sosial yang berbeda, tetapi keduanya memiliki kemampuan untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka. Anak perempuan cenderung lebih verbal dalam ekspresi emosional dan interpersonal. Mereka sering menunjukkan kemampuan lebih baik dalam berbicara tentang perasaan mereka, berempati, dan berinteraksi dengan teman sebaya dalam konteks kelompok kecil. Kemampuan ini sangat membantu dalam pengembangan hubungan sosial yang harmonis, membangun kepercayaan, dan memperkuat keterampilan kerja sama. Anak perempuan sering kali lebih mudah membentuk ikatan emosional, dan mereka memiliki kecenderungan untuk menjadi lebih sensitif terhadap perasaan orang lain, yang sangat penting dalam meningkatkan kemampuan sosial.

Anak laki-laki lebih sering terlibat dalam permainan yang melibatkan peran lebih aktif dan kompetitif, seperti permainan tim atau olahraga. Mereka lebih cenderung berfokus pada pencapaian tujuan, dan melalui interaksi ini, mereka belajar tentang konsep keadilan, kerja sama, dan pemecahan masalah. Anak laki-laki dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui interaksi dalam permainan kelompok, yang mengajarkan mereka bagaimana bekerja dalam tim, bernegosiasi, dan menyelesaikan konflik secara sosial.

Baik anak laki-laki maupun perempuan dapat meningkatkan keterampilan sosial mereka melalui berbagai pengalaman di lingkungan sosial, baik di rumah, sekolah, atau komunitas. Interaksi dengan teman sebaya dan orang dewasa yang ada di sekitar mereka sangat mempengaruhi bagaimana mereka mengembangkan kemampuan sosial. Di sekolah, anak-anak dari kedua jenis kelamin seringkali memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan teman sebaya dalam berbagai kegiatan, seperti bermain, kelompok belajar, atau proyek bersama. Interaksi ini mengajarkan mereka cara berbicara dengan orang lain, berbagi ide, dan bekerja dalam kelompok. Baik anak laki-laki maupun perempuan belajar banyak dari melihat bagaimana orang dewasa atau teman sebaya berperilaku. Anak yang memiliki model peran yang baik—baik itu ayah, ibu, guru, atau teman sebaya dapat meniru perilaku sosial yang positif, seperti berbicara dengan sopan, menyelesaikan konflik secara damai, atau menawarkan bantuan kepada orang lain.

Anak laki-laki maupun perempuan memiliki potensi untuk mengembangkan kemampuan empati dan kerja sama yang sangat penting untuk hubungan sosial yang sehat. Anak perempuan umumnya lebih cenderung menunjukkan empati, yang memungkinkan mereka untuk memahami perasaan orang lain dengan lebih baik. Kemampuan ini penting dalam menciptakan hubungan sosial yang lebih kuat dan saling mendukung. Anak laki-laki seringkali lebih terlibat dalam permainan yang membutuhkan kerja sama, seperti tim olahraga atau proyek

kelompok, yang mengajarkan mereka pentingnya bekerja bersama untuk mencapai tujuan bersama.

Kegiatan di luar rumah, seperti olahraga, seni, dan klub atau komunitas sosial lainnya, memberikan kesempatan besar bagi anak laki-laki dan perempuan untuk berinteraksi dengan anak-anak lain dari latar belakang yang berbeda.

Jadi, anak laki-laki maupun perempuan memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan sosial mereka. Meskipun mereka mungkin menunjukkan cara yang berbeda dalam berinteraksi dengan orang lain, keduanya belajar keterampilan sosial yang penting, seperti empati, komunikasi, dan kerja sama. Lingkungan yang mendukung, interaksi yang sehat dengan orang dewasa dan teman sebaya, serta pengasuhan yang seimbang dapat membantu kedua jenis kelamin mengembangkan kemampuan sosial mereka secara optimal. Keterlibatan aktif dalam berbagai aktivitas sosial juga sangat mendukung perkembangan kemampuan sosial yang baik bagi anak-anak dari kedua jenis kelamin.

C. Kemampuan (Pretest dan Posttest) pada Kelompok Bermain Peran di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak

Proses terapi bermain peran pada usia dini anak sekolah menunjukkan peningkatan kemampuan akibat peninglatan dengan cara melatih ber komunikasi dengan teman. Melalui metode bermain peran, anak-anak dapat aktif mengeksplorasi dan meresapi dinamika hubungan antar manusia. Dengan cara ini, mereka dapat menggambarkan, membahas, dan bersama-

sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, serta berbagai strategi pemecahan masalah. Metode bermain peran menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak memahami dan mengatasi tantangan dalam interaksi sosial mereka.

Peran dapat diartikan sebagai rangkaian perasaan, ucapan, dan tindakan yang membentuk suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap dirinya sendiri dan terhadap orang lain. Bermain peran bertujuan membantu individu memahami perannya sendiri serta peran yang dimainkan oleh orang lain. Dalam proses ini, individu juga dapat memahami perasaan, sikap, dan nilai-nilai yang mendasari peran-peran tersebut. Dengan demikian, bermain peran menjadi suatu cara yang efektif untuk eksplorasi dan pemahaman lebih dalam terhadap dinamika interaksi dan hubungan sosial (Puspitasari and Al Baqi 2022).

Bermain peran dikenal sebagai kegiatan bermain yang melibatkan pura-pura, dramatisasi, simbolisme, atau fantasi. Jenis bermain ini umumnya dilakukan oleh anak usia 4-5 tahun. Kegiatan bermain peran dapat dilakukan secara individu atau bersama dengan teman-teman, baik dengan menggunakan alat permainan maupun tanpa alat permainan. Secara umum, bermain peran dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Pada bermain peran makro, anak-anak berperan sebagai seseorang atau sesuatu, dimana mereka memerankan peran tersebut secara langsung. Contohnya, anak menggunakan pakaian ayahnya dan menirukan gaya serta sikap ayah. Sementara pada bermain peran mikro, anak menggunakan benda-benda untuk memainkan peran yang mereka bayangkan.

Sebagai contoh, anak dapat menggunakan boneka dan berinteraksi dengan boneka tersebut seperti berbicara dengan boneka lainnya. Secara sederhana, pada bermain peran makro anak menjadipemeran atau artis, sementara pada bermain peran mikro anak menjadi sutradara (Nisak Aulina 2019).

D. Perbedaan Kemampuan Sosial Sebelum dan Sesudah pada Kelompok Intervensi Bermain Peran di TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak

Hasil uji statistic terapi bermain peran didapatkan nilai $p = 0,022$ (p value $< 0,05$) maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang significant antara kemampuan sebelum dan sesudah pada intervensi terapi bermain peran.

Permainan yang disukai anak akan membuat anak merasa senang melakukan permainan tersebut. Sementara itu, jika anak kurang menyukai terhadap jenis permainan tertentu mereka tidak akan menikmati permainan yang mereka lakukan, dan anak akan mendengarkan musik Islami jika mereka senang dengan lagunya (Supartini, 2019).

Penelitian Perdina, Safrina, and Sumadi (2019) menunjukkan sesudah perlakuan responden pada kelompok perlakuan tingkat kemampuan mengalami peningkatan. Hal ini dikarenakan Melalui metode bermain peran, anak-anak dapat aktif mengeksplorasi dan meresapi dinamika hubungan antar manusia. Dengan cara ini, mereka dapat menggambarkan, membahas, dan bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, serta berbagai strategi pemecahan masalah. Metode bermain peran menjadi alat yang efektif untuk membantu anak-anak memahami dan mengatasi tantangan dalam interaksi sosial mereka.

Sejalan dengan penelitian Sari & Suryani (2019) Terdapat pengaruh pemberian terapi bermain peran terhadap tingkat kemampuan anak usia 4-5 di Ruang Anak RSUD Dr. Achmad Mochtar Bukittinggi tahun 2019. Penelitian Permana (2020) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh bermain peran terhadap kemampuan pada anak usia 4-5 tahun.

E. Efektifitas Bermain Peran Anak terhadap Peningkatan Kemampuan di Tk Alfutuhat Prampelan Sayung Demak

Hasil penelitian menunjukkan bermain Peran sama-sama efektif dalam peningkatan kemampuan sosial pada anak dengan nilai p value $0,021 < 0,05$. bahwa aktivitas bermain peran memiliki dampak yang signifikan dalam mendukung perkembangan keterampilan sosial anak. Bermain peran, yang melibatkan anak-anak dalam skenario sosial yang beragam, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan perasaan, berlatih berinteraksi dengan orang lain, serta memahami berbagai perspektif. Hal ini tidak hanya memperkuat kemampuan komunikasi verbal dan non-verbal, tetapi juga meningkatkan empati dan kerja sama di antara anak-anak. Dengan adanya p-value yang sangat rendah ini, menunjukkan bahwa temuan tersebut valid dan konsisten dalam konteks peningkatan kemampuan sosial anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Amelia (2022) mendukung temuan ini dengan menyatakan bahwa bermain peran memungkinkan anak-anak untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti berbagi, bergiliran, dan bekerja sama dengan teman sebayanya. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak untuk memerankan berbagai karakter dan situasi yang berbeda, yang mengajarkan

mereka untuk mengelola emosi dan berinteraksi secara sosial dengan cara yang positif. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa anak-anak yang terlibat dalam permainan peran memiliki kemampuan sosial yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang tidak mendapat kesempatan untuk bermain peran secara teratur.

Selain itu, Kurniawan (2023) dalam penelitiannya tentang perkembangan anak melalui permainan peran juga mendukung hasil penelitian ini. Mereka menemukan bahwa melalui permainan peran, anak-anak tidak hanya belajar aturan sosial, tetapi juga mengasah keterampilan kognitif seperti pemecahan masalah dan pengendalian diri. Anak-anak yang terlibat dalam bermain peran terbukti memiliki tingkat kesadaran sosial yang lebih tinggi, kemampuan bernegosiasi yang lebih baik, serta peningkatan dalam kemampuan untuk memahami perspektif orang lain. Penelitian ini menegaskan bahwa permainan peran dapat mempercepat perkembangan keterampilan sosial yang sangat penting dalam membangun hubungan sosial yang sehat di masa depan.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa bermain peran adalah strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial pada anak. Aktivitas ini dapat dijadikan metode intervensi yang berguna dalam pendidikan anak usia dini, karena selain menyenangkan, bermain peran juga dapat membantu anak untuk mempelajari keterampilan sosial yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari. Dukungan dari penelitian terdahulu semakin memperkuat pentingnya peran bermain dalam

mengembangkan kemampuan sosial anak, baik dalam konteks individu maupun kelompok.

F. Keterbatasan penelitian

Keterbatasan penelitian ini dilakukan anak usia dini selama aktivitas belajar di TK Alfutuhat Prampelan Sayung Demak. Responden Sulit di tertibkan dan tidak kooperatif sehingga peneliti membutuhkan waktu dalam pendekatan untuk pengambilan data.



BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil penelitian responden berusia 4 tahun sebanyak 50 (47,0%), dan responden berusia 5 tahun sebanyak 55 (53,0%) dan mayoritas responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 49 (35,0%). responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 56 (65,0%).
2. Kemampuan sosial pada kelompok terapi bermain peran sebelum mengalami tidak pernah mengalami peningkatan kemampuan sebanyak 46 (30,5%) dan setelah dilakukan terapi bermain peran mengalami peningkatan kemampuan selalu sebanyak 47 (37,5%).
3. Hasil uji terapi bermain menunjukkan ada perbedaan rata-rata kemampuan sosial pada bermain peran dengan nilai 0,022. maka dapat disimpulkan ada perbedaan yang significant antara kemampuan sebelum dan sesudah pada intervensi terapi bermain peran.
4. Hasil menunjukkan ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan intervensi pada kelompok intervensi terapi bermain peran dengan nilai $p = 0,021$ ($p < 0,05$).

B. Saran

1. Sekolah

Memberi ruang dan fasilitas bermain bagi pasien anak dan menyediakan sarana prasana untuk bermain peran serta memberikan program pelatihan atau seminar kepada guru.

2. Guru

Guru lebih banyak memperhatikan pelaksanaan bermain peran dan saat melaksanakan bermain peran sebagai salah satu intervensi penting yang tidak boleh diabaikan dalam pemberian pembelajaran. Terapi bermain peran harus dilakukan secara berkesinambungan sebagai bagian dari pelajaran sehingga efektif dalam membantu meningkatkan kemampuan anak.

3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti lain dapat menindak lanjuti penelitian ini agar lebih sempurna dan bermanfaat. Diharapkan penelitian ini juga memberikan masukan atau sumber pustaka bagi penelitian yang sejenis dengan variabel bermain peran. Sebaiknya peneliti selanjutnya meneliti dengan menggunakan jenis penelitian *quasy eksperimen* dan melakukan observasi sendiri dalam pengumpulan data untuk meminimalkan bias dan mendapatkan hasil penelitian yang maksimal. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan *Revised Children's Manifest Anxiety Scale (RCMAS)* sebagai alat ukur untuk menentukan tingkat kemampuan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin, (2016), *Strategi Pendidikan PAUD*, Medan: Perdana Publishing, h. 113
- Asrul dan Ahmad syukri, (2016), *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 113
- Abdul Hadi, Asrori, R. (2021). *Penelitian Kualitatif : Study Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi* (1st ed.). CV. Pena Persada.
- Aini, Nur. DKK.2019. "Pengaruh Pengetahuan dan Pemahaman Investasi, Modal Minimum Investasi, Return, Risiko dan Motivasi Investasi Terhadap Minat Mahasiswa Berinvestasi di Pasar Modal". *Jurnal Ilmiah Riset Akuntansi* 8(05), 2019.
- Amirudin. (2016). *Metode Penelitian Sosial*. Yogyakarta : Parana Ilmu
- Asrul, Ahmad Syukri. (2016). *Strategi Pendidikan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Yrama Widya.
- Ahmad Susanto, 2011, *Perkembangan anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana.
- Anggraini, A. A., Putri, V. S., & Nuranti, Z. (2020). *Metode Riset Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: CV BUDI UTAMA.
- Dewi, E. R. (2018). *Metode Pembelajaran Modern Dan Konvensional Pada Sekolah Menengah Atas*. *PEMBELAJAR: Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, Dan Pembelajaran*, 2(1), 44. <https://doi.org/10.26858/pembelajar.v2i1.5442>
- Delphie. 2009. *Psikologi Perkembangan Anak Berkebutuhan Khusus*. Klaten: PT Intan Sejati.
- Djamarah, Syaiful Bahri, 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Engga, Atti Yudiernawati, (2017), *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Prasekolah Di TK Tunas Bangsa Bonti Kabupaten Sanggau Kalimantan Barat*, vol. 2, h. 435.

- Hasanah, Hisbiyatul. (2019). “*Pengaruh Layanan Bimbingan Karier Terhadap Perencanaan Karier Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri Pasirian Kabupaten Lumajang Tahun Ajaran 2017/2018*”. *Jurnal Bimbingan Konseling dan Pendidikan*,. 1(2). 70- 90.
- Hasnida. 2015. *Media Pembelajaran Kreatif : Mendukung Pembelajaran Pada Anak Usia Dini*. cet. 2. Jakarta: PT. Luxima Metro Media.
- Jahja, Yudrik. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Kencana, 2011.
- Khairuddin M. Afif. “*Perkembangan Anak di Tinjau dari Kemampuan Sosial Emosional*,” *Jurnal Pemikiran Keislaman*, vol. 29 no. 2 (2018).
- Kadek Novia Dewi, (2017), *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B Di Taman Kanak-Kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng*, vol. 5
- Khadijah, (2015), *Media Pembelajaran Anak Usia Dini*, Medan: Perdana Publishing, h. 4
- Khadijah. (2006). *Pengembangan Kognitif Anak Usia Dini*. Perdana Mulya Sarana. <https://core.ac.uk/download/pdf/53037014.pdf>
- Mulyasana, Dedy. 2014. *Manajemen Bermutu Dan Berdaya Saing*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Masganti. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Nursalam. (2016). *Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan*. Jakarta: Selemba Medika
- Nisak Aulina, Choirun. “*Pengaruh Bermain Peran Terhadap Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo* 1, no.1 (2014), 17.
- Rahmadi, f. A., hardaningsih, g., & pratiwi, r. (2016). *Prevalensi dan jenis masalah emosional dan perilaku pada anak usia 9- 11 tahun dengan perawakan pendek di kabupaten brebes*. *Jurnal gizi indonesia (the indonesian journal of nutrition)*, 3(2), 116–119. <https://doi.org/10.14710/jgi.3.2.116-119>.
- Ridha, (2019), *Variabel dalam Penelitian*, Yogyakarta : Pustaka Abadi
- Sugiyono, (2017), *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta, h. 117- 118

- Simonsen, B., Myers, D., Everett, S., Sugai, G., Spencer, R., & LaBreck, C. (2014). Explicitly teaching social skills schoolwide: Using a matrix to guide instruction. *Intervention in school and clinic*, 47(5), 259-266. <https://doi.org/10.1177/1053451211430121>
- Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Rosda Karya.
- Nisak Aulina, Choirun. 2015. "Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran Di TK Aisyiyah 6 Tanggulangin." *Pedagogia*, no. 1: 59–69.
- Perdina, Siska, Rien Safrina, and Tjipto Sumadi. 2019. "Peningkatan Kemampuan Sosial Melalui Bermain Kartu Estafet Pada Anak Usia Dini." *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3 (2): 440. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.222>.
- Puspitasari, Ratna Nila, and Safiruddin Al Baqi. 2022. "Mengembangkan Kemampuan Sosial Melalui Pendekatan Project Based Learning." *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini* 9 (1): 30–39. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v9i1.13294>.

