

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Anak usia dini pada dasarnya sangat menyukai kegiatan bermain. Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak. Hurlock menyatakan *play is any activity done for the enjoyment it gives.*¹ Dapat diartikan bahwa dengan bermain akan memberikan rasa nyaman pada diri anak.

Anak melakukan kegiatan bermain dengan rasa senang tanpa adanya sebuah beban. Fischer dalam Sroufe menyatakan *for preschoolers, play is also an arena for emotional expression; it is often concerned with important themes and feelings in everyday life.*² Dapat diartikan bahwa pada anak usia prasekolah, bermain merupakan suatu tempat untuk mengekspresikan emosionalnya dan hal ini sering dikaitkan tentang topik dan perasaan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam kehidupan bermasyarakat anak tidak dapat hidup secara individual melainkan akan bergantung kepada orang lain. Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

¹ Elizabeth B, Hurlock, *Child Growth and Devevelopment*, (New York: McGraw Hill, 2000), p. 265

² L. Alan Sroufe, Robert G. Cooper, *Child Development* (New Baskerville: McGraw Hill, 1996), p. 387

Nomor 137 Tahun 2014 tentang standar nasional pendidikan anak usia dini, pada tingkat pencapaian perkembangan anak usia 4-5 tahun dapat menghargai keunggulan orang lain, anak mau berbagi, menolong, dan membantu temannya.³ Anak sebagai makhluk sosial akan menjalin hubungan interaksi maka anak diharapkan dari sejak dini anak sudah memiliki perilaku yang baik dengan orang-orang disekitarnya. Jika anak memiliki kemampuan yang baik dalam menjalin hubungan interaksi sosial dapat dikatakan bahwa anak memiliki sebuah keterampilan sosial.

Keterampilan sosial anak dapat berkembang dengan cara menstimulasi anak melalui kegiatan pembelajaran yang membuat anak menjadi tertarik untuk melakukan kegiatan keterampilan sosial. Ada banyak cara yang dapat dilakukan dalam menyediakan kegiatan pembelajaran pada anak, seperti kegiatan bercerita, bernyanyi, menggambar, dan bermain peran. Kegiatan bermain peran dapat digunakan sebagai strategi dalam melatih keterampilan perilaku anak usia dini.

Kegiatan bermain peran mengajak anak untuk berinteraksi antara pemain lainnya dalam memainkan sebuah perannya . Berdasarkan hasil penelitian Phillip menyatakan bahwa *children need*

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137, Lampiran 1 Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini, p. 63

*opportunities to engage in dramatic play, create dramatic world and be allowed to pretend and make believe.*⁴ Dapat diartikan bahwa anak membutuhkan kesempatan untuk terlibat dalam kegiatan bermain peran, menciptakan dunia bermain peran dan berikan kepercayaan pada anak.

Pada saat anak bermain peran anak dapat berbagi peran dengan temannya dan bertanggung jawab atas peran yang dimainkannya. Selain itu anak dapat menjalin kerjasama untuk menyelesaikan tugas dalam perannya dan konsisten memerankan peran yang dimainkan sesuai dengan cerita. Kegiatan bermain peran ini dapat mengajarkan anak untuk mendengarkan peran dari temannya dengan baik, dan melihat hubungan berbagai peran yang dimainkan secara bersama. Bermain peran juga dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk berinteraksi dengan anak yang lainnya.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Erin pada anak usia 5-6 tahun yang berada di RW 08 dan RW 09 wilayah Kelurahan Jati Mekar Kecamatan Jati Asih Bekasi. Penelitian ini menjabarkan 4 aspek keterampilan sosial yaitu aspek komunikasi, aspek kerjasama, aspek berbagi, dan aspek penyelesaian konflik. Pada aspek komunikasi anak menunjukkan kategori berkembang sesuai harapan sebesar 41%,

⁴ Phillip Rowell, *The World is a Child's Stage- Dramatic Play and Children's Development*, Journal National Childcare Accreditation Council (NCAC) (Australian Government, Issue 36 December 2010)p.

pada aspek kerjasama anak menunjukkan kategori berkembang sesuai harapan sebesar 41%, pada aspek berbagi anak menunjukkan kategori berkembang sesuai harapan sebesar 50%, dan aspek penyelesaian konflik pada kategori berkembang sesuai harapan sebanyak 44%. Perolehan data dari hasil prosentase keseluruhan menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di wilayah kelurahan Jati Mekar berada pada kategori “Berkembang Sesuai Harapan.”⁵ Dapat diartikan bahwa keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di wilayah Kelurahan Jati Mekar Kecamatan Jati Asih Bekasi sudah berkembang sesuai harapan yang diinginkan.

Berdasarkan hasil penelitian Kartini, penggunaan metode role playing sangat efektif dalam meningkatkan minat belajar anak. Dapat diartikan bahwa dengan menggunakan kegiatan bermain peran menunjukkan adanya perubahan yang positif dalam perkembangan belajar anak. Kegiatan bermain peran memberikan kesempatan kepada anak untuk aktif. Kegiatan bermain peran memberikan pengalaman nyata kepada siswa dalam membentuk kerjasama yang baik dan membagi tanggung jawab yang seimbang diantara anggota kelompok, sehingga peran yang dimainkan oleh kelompok tersebut dapat berjalan lancar. Metode bermain peran dapat menjadi salah satu metode yang menarik dalam kegiatan pembelajaran. Metode bermain

⁵ Erin Winda, Gambaran Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun (Jakarta: UNJ, 2017)

peran dapat menjadi salah satu cara agar metode bermain peran tidak menjadi metode pembelajaran yang membuat siswa merasa bosan. Maka dari itu peneliti tertarik ingin menguji apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

Dilihat juga dari sebagian riset penelitian yang telah dilakukan adalah berupa penelitian tindakan kelas, maka dari itu peneliti ingin menguji metode ini dalam bentuk eksperimen. Penelitian yang akan dibuat dengan menggunakan bentuk *true experimental design* yaitu *pretest-posttest control group design*.

Berdasarkan uraian di atas dengan adanya stimulasi melalui kegiatan bermain peran, apakah terdapat pengaruh keterampilan sosial dengan kegiatan bermain peran. Oleh sebab itu, peneliti berusaha melakukan penelitian tentang “Pengaruh Kegiatan Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 tahun.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka permasalahan penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Belum distimulasi secara optimal keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun
2. Masih minimnya kebiasaan dalam mengembangkan keterampilan sosial anak

3. Kurang variatifnya metode dalam kegiatan pembelajaran yang diberikan guru untuk mengembangkan keterampilan sosial anak

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah yang akan dibahas dibatasi pada pengaruh bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak, Bekasi Utara. Pemberian batasan-batasan ruang lingkup penelitian dimaksudkan agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda terhadap hasil penelitian. Pembatasan masalah penelitian adalah sebagai berikut:

Bermain peran merupakan bermain pura-pura yang dilakukan oleh anak untuk menirukan tokoh atau perilaku tertentu sesuai dengan kondisi. Dalam bermain peran anak akan berbagi perannya dengan anak yang lain, kemudian anak akan menolong temannya yang kesulitan saat bermain peran dan bekerjasama agar mencapai tujuan dari bermain peran tersebut. Bermain peran yang akan dimainkan oleh anak menggunakan tema yang berkaitan dengan keterampilan sosial.

Keterampilan sosial merupakan perilaku sosial yang ditujukan oleh seseorang yang dirasa efektif untuk melakukan interaksi sosial. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik juga dapat memecahkan dan mengatasi masalah yang dihadapi oleh dirinya

sendiri. Keterampilan sosial diantaranya ialah komunikasi, partisipasi, empati, dan interaksi

Anak usia 4-5 tahun merupakan bagian dari anak usia dini, usia ini secara umum merupakan anak dalam rentang masa prasekolah. Pada masa ini keterampilan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan orangtua terhadap anak dalam berbagai aspek kehidupan sosial. Maka dari itu anak usia 4-5 tahun dapat diberikan kegiatan bermain peran untuk mengembangkan keterampilan sosial. Dalam kegiatan bermain peran tersebut nantinya anak akan meniru keterampilan-keterampilan sosial dari bermain peran yang telah dimainkannya. Dari metode ini peneliti ingin melihat adakah pengaruh dari bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

Subjek penelitian yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah anak usia 4-5 tahun. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan dengan kegiatan bermain peran, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan perlakuan kegiatan bermain peran.

Berdasarkan identifikasi masalah, penulis memberikan batasan ruang lingkup dari penelitian yang akan dilakukan. Peneliti hanya membatasi permasalahan pada pengaruh kegiatan bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di Taman Kanak-Kanak Bekasi Utara. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui

bahwa adakah pengaruh kegiatan bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka perumusan masalah yang diajukan “Apakah terdapat pengaruh bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun?”

E. Kegunaan Penelitian

a. Secara Teoritik

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kegunaan dari khasanah pengetahuan ilmiah dan memberikan sumbangan ilmu dalam keilmuan di bidang pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini dalam membentuk keterampilan sosial anak yang lebih baik.

b. Secara Praktis

1. Kepala Sekolah

Sebagai sumbangan penelitian dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, khususnya Pendidikan Anak Usia Dini

2. Guru

Sebagai bahan masukan dalam penggunaan metode eksperimen dalam keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun.

3. Peneliti Selanjutnya

Sebagai bahan masukan dalam mengadakan penelitian lanjutan tentang penggunaan metode eksperimen dalam keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun