

BAB II
KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA BERPIKIR, DAN HIPOTESIS
PENELITIAN

A. Deskripsi Teoritik

1. Perilaku Prosocial

a. Pengertian Perilaku Prosocial

Setiap manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan sosialisasi agar dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Pada saat bersosialisasi terbentuklah sebuah perilaku sosial pada diri seseorang. Perilaku sosial merupakan kegiatan yang berhubungan dengan orang lain yang memerlukan sosialisasi dalam bertingkah laku dan dapat diterima oleh orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini diarahkan kepada perilaku-perilaku sosial yang baik atau biasa disebut dengan perilaku prososial.

Perilaku prososial merupakan perilaku positif yang dapat dimiliki oleh setiap anak, karena perilaku prososial tersebut bermanfaat bagi anak untuk digunakan dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dari anak sejak usia dini hingga anak menginjak dewasa nanti. Setiap anak perlu memiliki perilaku prososial yang baik agar dapat berperilaku dengan baik di lingkungan sosialnya.

Dovidio, Piliavin, dan Schroeder mendefinisikan prososial ialah tindakan yang secara umumnya bermanfaat bagi orang lain.¹ Tindakannya seperti saling menolong tanpa mengharapkan imbalan, kerjasama, berbagi, dan lain sebagainya. Pendapat lainnya dikemukakan oleh Baron dan Byrne menjelaskan "*prosocial behaviour is actions that provide benefit to others but that have no obvious benefits for the person who carries them out.*"² Maksudnya perilaku prososial adalah sebuah tindakan menolong yang memberikan manfaat kepada orang lain tetapi tidak memberikan manfaat kepada orang yang melakukannya.

Sears, dkk berpendapat bahwa perilaku prososial merupakan sebuah tindakan yang menguntungkan orang lain yang meliputi segala bentuk tindakan yang dilakukan maupun yang telah direncanakan untuk menolong orang lain tanpa mempedulikan motif-motif si penolong.³ Pendapat perilaku sosialnya dikemukakan oleh Reskowski yang menjelaskan bahwa perilaku prososial adalah sebuah tingkah laku yang mencakup sejumlah fenomena yang lebih luas seperti menolong, berbagi, pengorbanan diri, dan mematuhi norma.⁴ Mitchell-Copeland, dkk mendefinisikan perilaku prososial adalah perilaku yang mencerminkan

¹ Jenny Mercer & Debbie Clayton, *Psikologi Sosial*, (Jakarta: Erlangga, 2012), hal. 121

² Robert A. Baron & Donn Byrne, *Social Psychology: Understanding Human Interaction*, (USA: Allyn and Bacon, 1994), hal.392

³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2009), hal. 235

⁴ *Ibid.*, hal. 236

kepedulian atau perhatian dari seorang anak kepada anak lainnya, seperti membantu, menghibur, atau hanya tersenyum kepada anak lain.⁵

Berdasarkan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang disengaja ataupun tidak disengaja yang dilakukan oleh seseorang yang mencerminkan kepedulian kepada orang lain dan bermanfaat bagi orang lain. Tindakan dari perilaku prososial tersebut dilakukan dengan tidak memperdulikan atau megarapkan adanya timbal balik dari orang lain. Bentuk dari tindakan perilaku prososial diantaranya menolong, berbagi dan kerjasama.

b. Jenis-jenis Perilaku Prososial

Perilaku prososial memiliki berbagai macam jenis. Schroeder, Penner, dan Piliavin membagi perilaku prososial menjadi tiga jenis: 1) *Helping*, merupakan tindakan yang memiliki konsekuensi untuk memberikan keuntungan atau meningkatkan kualitas hidup seseorang seperti memberikan apa yang dimiliki kepada seseorang yang sedang mengalami kesulitan; 2) *Altruism*, sejenis perilaku menolong yang dilakukan untuk memberikan bantuan kepada orang lain tanpa mengharapkan keuntungan; 3) *Cooperation*, hubungan antara dua orang atau lebih yang saling bergantung karena memiliki tujuan tertentu.⁶

⁵ Janice J. Beaty, *Observing Development of the Young Child: Seventh Edition*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hal. 169

⁶ Agus Abdul Rahman, *Psikologi Sosial: Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA, 2014), hal.220

Pendapat lain tentang jenis perilaku prososial dikemukakan oleh Brigham diantaranya ialah 1) altruisme, kesediaan untuk menolong orang lain secara sukarela tanpa mengharapkan imbalan; 2) murah hati (*charity*), bersedia untuk bersikap dermawan kepada orang lain; 3) persahabatan (*friendship*), bersedia dalam menjalin hubungan yang lebih dekat dengan orang lain; 4) kerjasama (*cooperation*), melakukan kerjasama dengan orang lain untuk mencapai tujuan tertentu; 5) menolong (*helping*), membantu orang lain yang sedang mengalami kesulitan; 6) penyelamatan (*rescuing*), bersedia untuk menyelamatkan orang lain yang membutuhkan; 7) pengorbanan (*sacrificing*), bersedia berkorban untuk orang lain; 8) berbagi/memberi (*sharing*), memberikan sebagian dari yang dimiliki atau memberikan bagian yang dimiliki kepada orang lain serta bersedia untuk berbagi perasaan yang sedang dialami baik senang maupun sedih.⁷

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial memiliki berbagai macam jenis. Jenis perilaku prososial tersebut diantaranya menolong, berbagi, kerjasama, penyelamatan, pengorbanan, murah hati, persahabatan dll. Pada penelitian ini perilaku prososial yang dimunculkan yaitu perilaku menolong, berbagi dan kerjasama. Perilaku-perilaku tersebut dapat dimiliki oleh anak sejak masih berusia dini.

⁷ Desmita, *loc. cit.*

c. Perilaku Prosocial Anak Usia 7-8 Tahun

Anak usia dini memiliki kemampuan untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan lingkungannya. Anak pertama kali melakukan sosialisasi dengan orang terdekatnya yaitu keluarga. Dengan bertambahnya usai anak, maka anak memerlukan stimulasi sosial yang lebih berkembang misalnya dengan mengajarkan anak berinteraksi dengan teman, mengajarkan anak agar paham aturan sosial dsb.

Erikson menjelaskan bahwa perkembangan sosial dan perkembangan kognitif tidak dapat dipisahkan, karena kepribadian dan keterampilan sosial anak tumbuh dan berkembang dalam masyarakat sebagai respon terhadap permintaan, harapan, nilai dalam masyarakat dan institusi sosial seperti keluarga, sekolah, dan program pendidikan anak.⁸

Erikson mengemukakan tahap-tahap psikososial menjadi delapan tahapan diantaranya: 1) *Basic trust vs Mistrust* (dari lahir sampai 12-18 bulan), pada tahap ini bayi mengembangkan kesadaran apakah dunia merupakan tempat yang baik dan aman; 2) *Autonomy vs shame and doubt* (12-18 bulan sampai 3 tahun), tahap ini anak dapat mengembangkan keseimbangan antara kemandirian serta kemampuan untuk mencukupi kebutuhan diri dengan rasa malu dan ragu; 3) *Initiatif vs guilt* (3 tahun sampai 6 tahun), dalam tahap ini anak dapat mengembangkan inisiatif ketika mencoba berbagai kegiatan baru dan tidak diliputi rasa bersalah; 4)

⁸ S. Morrison George, *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Edisi kelima*, (Jakarta: Indeks, 2012) hal. 82

Industry vs inferiority (6 tahun – pubertas), pada tahap ini anak harus belajar berbagai keterampilan sosial, budaya atau menghadapi berbagai perasaan tidak mampu.⁹

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai teori Erikson anak usia 7-8 tahun atau siswa kelas II SD berada dalam tahap *Industry vs inferiority*. Dimana pada tahap ini anak sudah memasuki sekolah dasar dan dalam masa peralihan anak dari masa kanak-kanak awal ke masa kanak-kanak pertengahan dan akhir. Pada tahap ini anak lebih banyak untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan sosial serta intelektualnya. Dimana anak sebelum bertindak berfikir terlebih dahulu dan mengetahui sebab akibat dari tindakannya.

Teori perkembangan sosial selanjutnya dikemukakan oleh Vygotsky yang meyakini jika perkembangan anak dapat didukung melalui interaksi sosial dimana dari lahir anak mencari orang dewasa untuk melakukan interaksi sosial dan perkembangan anakpun terjadi melalui interaksi tersebut. Vygotsky memiliki dua konsep penting dalam teorinya yaitu 1) Zona Perkembangan proksimal (*Zone of proximal development*), jangkauan tugas yang tidak dapat dilakukan sendiri oleh anak dan dapat dilakukan jika dibantu oleh orang yang kompeten seperti guru, orang dewasa maupun teman sebaya. Dalam ZPD ini orang dewasa dapat memberikan *scaffolding* kepada anak. *Scaffolding* merupakan pemberian sejumlah bantuan kepada peserta didik selama tahap-tahap awal

⁹ Papalia Diane E, Old Sally Wendkos, Feldman Ruth Duskin, *Human Development 10th Edition*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2013), hal.46

pembelajaran, kemudian mengurangi bantuan dan memberikan kesempatan untuk mengambil alih tanggung jawab yang semakin besar setelah dapat melakukannya¹⁰; 2) Intersubjektivitas, komunikasi antara guru dengan anak dalam mengembangkan konsep baru atau memecahkan masalah dan mendiskusikan sudut pandang yang berbeda sehingga dapat mencapai pemahaman yang sama.¹¹

Keterampilan sosial yang dapat dikembangkan oleh anak ialah mencakup sebuah perilaku sosial. Dimana anak akan berperilaku sosial atau bersosialisasi di lingkungan keluarga, sekolah, dan teman sebayanya. Pada saat anak melakukan perilaku sosial tersebut, anak akan mengalami ZPD (*Zona Proximal Development*) yaitu dimana anak memerlukan bantuan dari orang dewasa dari jangkauan tugas yang tidak dapat dilakukannya. Pada saat anak mengalami ZPD ini orang dewasa dapat memberikan *scaffolding* kepada anak. *Scaffolding* ini sangat sekali dibutuhkan oleh anak, agar tidak terjadi kesalahan pada anak saat melakukan tindakan sosial tersebut. Karena lingkungan orang tua, keluarga, sekolah dan teman sebaya sangat mempengaruhi perilaku sosial untuk anak melakukan tindakan yang meniru baik itu tindakan sosial yang baik maupun tidak baik.

Tindakan sosial yang baik biasa disebut dengan perilaku prososial. Perilaku prososial merupakan tindakan yang dilakukan oleh seseorang

¹⁰ Adi Nur Cahyono, *Vygotskian Perspective: Proses Scaffolding untuk mencapai Zone of Proximal Development (ZPD) Peserta Didik dalam Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Universitas Negeri Semarang, 2010) hal. 443

¹¹ John W. Santrock, *Educational Psychology: Fourth Edition*, (New York: The McGraw-Hill Companies, 2009), hal.77

baik disengaja maupun tidak disengaja dengan tujuan agar bermanfaat untuk orang lain. Pada saat melakukan tindakan tersebut seseorang yang melakukannya tidak mengharapkan imbalan atau timbal balik. Tindakan dari perilaku prososial diantaranya ialah menolong, berbagi, dan kerjasama.

Menolong merupakan perilaku prososial yang perlu dimiliki oleh setiap individu. Dalam kehidupan seseorang diharapkan untuk memiliki perilaku menolong agar dapat menolong orang-orang yang berada di sekitarnya. Hal tersebut sependapat dengan *“helping behaviour is a term most commonly used to denote a subcategory prososial behaviour. it can further be defined as an intentional act that benefits another living being or group. the intention to benefit is the key aspect of this definition.”*¹² Artinya ialah perilaku menolong adalah istilah yang paling umum digunakan untuk menunjukkan subkategori prososial. Hal selanjutnya dapat didefinisikan sebagai tindakan yang sengaja untuk menguntungkan makhluk hidup atau kelompok lain.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa perilaku menolong merupakan tindakan prososial yang paling umum dan tindakan tersebut sengaja dilakukan oleh seseorang untuk menguntungkan orang lain disekitarnya. Dalam melakukan tindakan menolong ini tidak mengharapkan adanya timbal balik. Tindakan menolong yang dilakukan merupakan berasal dari hati nurani.

¹² Vaughan Graham M, Hogg Michael A, *Social Psychology Fourth Edition*, (Australia: Pearson, 1996), hal.359

Perilaku prososial yang lainnya ialah berbagi. Berbagi merupakan tujuan dari pendidikan sekolah dasar. Pada umumnya anak usia sekolah dasar awal perlu untuk berbagi benda, bahan, dan peralatan yang dimilikinya kepada temannya pada saat di kelas ataupun sedang bermain bersama. Belajar untuk memulai berbagi kepada sesama perlu diajarkan sejak dini. Namun, seringkali anak sulit untuk melakukan berbagi karena memiliki perasaan takut kehilangan sesuatu. Padahal berbagi merupakan perilaku prososial yang paling mudah untuk dilakukan dibandingkan dengan perilaku prososial lainnya.

Beaty mengemukakan bahwa berbagi lebih mudah untuk dilakukan daripada beberapa tindakan prososial lainnya karena anak hanya menderita kerugian sementara.¹³ Pernyataan tersebut dapat dijelaskan jika kerugian sementara yang dirasakan oleh anak adalah anak hanya kehilangan sesuatu yang dimilikinya dalam waktu yang sebentar. Misalnya saat anak meminjamkan benda, bahan, dan peralatan sekolah yang dimilikinya bukan berarti anak akan kehilangan benda-benda tersebut tetapi anak dapat menggunakannya secara bersama-sama. Dari perilaku tersebut anak akan belajar bagaimana berbagi. Apabila anak sering melakukan perilaku berbagi ini nantinya akan terbentuk menjadi pribadi yang memiliki perilaku prososial dan akan memiliki banyak teman.

Penjelasan ini menyatakan bahwa *“Everyone finds sharing a little difficult and uncomfortable at first. Each must give up some personal*

¹³ Janice Beaty, *op. cit.*, hal 164

ideas, material, or time, sacrificing something for the good of others."¹⁴

Maksud dari pernyataan tersebut ialah setiap orang menemukan bahwa berbagi sedikit sulit dan tidak nyaman pada awalnya. Masing-masing harus memberikan beberapa ide pribadi, materi, atau waktu, mengorbankan sesuatu untuk kebaikan orang lain. Berdasarkan pernyataan tersebut berbagi tidak hanya berupa benda, bahan, dan peralatan tetapi juga dapat berupa ide atau pendapat pada saat diskusi, berbagi waktu, dan lain sebagainya. Pada saat berbagi akan membuat anak merasakan kesulitan yang dimiliki oleh orang lain dan akan menumbuhkan rasa kepedulian dalam dirinya.

Perilaku berbagi ini perlu ditanamkan oleh orang tua maupun orang dewasa lainnya kepada anak saat masih berusia dini agar kelak nanti anak akan menjadi pribadi yang memiliki perilaku prososial. Tidak hanya diajarkan berbagi saja, anak juga perlu diajarkan bagaimana untuk menyikapi situasi jika orang lain tidak mau berbagi dengannya. Orang tua dapat mengajarkan bahwa tidak semua apa yang diinginkan oleh anak dapat dimiliki dengan mudah.

Kerjasama merupakan keterampilan yang diperlukan setiap manusia dalam kehidupan di masyarakat dan sebagai salah satu dari jenis perilaku prososial. Pada anak usia sekolah dasar kerjasama diperlukan sekali untuk berhasil dalam bidang akademik maupun nonakademik. Dalam pembelajaran di kelas, pada saat anak belajar kerjasama anak berusaha

¹⁴ Carol Seefeldt, Sharon Castle, Renee C. Falconer, *Social Studies For The Preschool/Primary Child, Eight Edition*, (New Jersey: PEARSON, 2007), hal. 150

mementingkan pekerjaan kelompoknya dan menghilangkan rasa egoisnya untuk menyelesaikan pekerjaan secara bersama-sama.

“cooperative is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group in which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of others.”¹⁵

Maksudnya ialah kerjasama merupakan aktivitas pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial di antara kelompok-kelompok pembelajar yang di dalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota yang lain. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa kerjasama ialah kegiatan yang dilakukan secara kelompok yang di dalamnya terdiri dari beberapa orang dan setiap orang dalam kerjasama memiliki tugas dan tanggung jawab yang sama.

Menurut Johnson dan Johnson kerjasama adalah sebuah pembelajaran secara kelompok dan dilakukan dengan bersama-sama untuk mencapai tujuan bersama.¹⁶ Pernyataan tersebut ialah kerjasama sebuah kegiatan kelompok dengan orang-orang yang berbeda dan memiliki kemampuan yang berbeda melakukan pengerjaan tugas secara bersama-sama. Pada saat kerjasama anak akan berbagi tugas dengan anggota kelompok lainnya dan berbagi pengetahuan kepada anggota lainnya sehingga dapat menambah pengetahuan untuk dirinya maupun

¹⁵ Miftahul Huda, *Cooperative Learning Metode, teknik, struktur, dan model terapan*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2016) hal. 29

¹⁶ *Ibid.*, hal. 29

anggota lainnya. Dengan adanya kemampuan yang berbeda anak akan belajar bagaimana caranya untuk memecahkan sebuah masalah dalam kelompok secara bersama-sama.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prososial

Pentingnya perilaku prososial sebagai perilaku yang diperlukan oleh anak dalam menjalankan fungsi dari kehidupan yaitu sebagai penolong dan ditolong tidak terlepas dari adanya faktor yang mempengaruhi. Adapun faktor yang dapat mempengaruhi perilaku prososial anak diantaranya: orang tua, sekolah, dan teman sebaya.

Orang tua merupakan salah satu faktor utama yang paling mempengaruhi anak dalam membentuk perilaku prososialnya. Orang tua memiliki dua cara dalam membentuk perilaku prososial anak yaitu: *reinforcement*, orang tua dapat menggunakan *reinforcement* (penguatan) sesuai dengan usia anak. Pada anak usia awal, orang tua dapat menggunakan *reward* yang dijadikan motivasi anak untuk melakukan perilaku prososial. Kemudian *modeling*, orang tua memiliki peran sebagai model untuk mencontohkan perilaku-perilaku prososial kepada anak, sehingga nantinya anak akan meniru perilaku prososial yang telah dicontohkan oleh orang tua kepada orang tua sendiri maupun orang lain.¹⁷ Orang tua dapat memulai dari diri sendiri untuk berperilaku prososial jika menginginkan anaknya memiliki perilaku tersebut. orang tua dapat

¹⁷ Desmita, *op. cit.*, hal. 253

memberikan arahan kepada anak untuk membentuk perilaku prososial dan memberikan penjelasan kepada anak pentingnya untuk memiliki perilaku prososial.

Faktor berikutnya ialah sekolah. Sekolah merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku prososial anak. Perilaku prososial anak disekolah dapat dipengaruhi oleh guru. Guru dapat mengembangkan perilaku prososial anak dengan cara menggunakan penguatan yaitu dengan memberikan umpan balik yang positif saat anak berperilaku prososial serta pemodelan yaitu menjadi teladan yang baik bagi anak dengan menunjukkan sikap perilaku prososial. Selain itu guru juga dapat mengajarkan anak mengenai perilaku prososial dengan menggunakan teknik *story contents* dan bermain peran. Menurut Staub bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk melatih anak dalam mempelajari situasi dimana anak perlu melakukan menolong, bagaimana dalam melaksanakannya serta mempelajari akibat dari perilaku tersebut.¹⁸ Guru memiliki kesempatan dalam mengarahkan anak melalui cerita-cerita mengenai perilaku sosial. Isi dari cerita tersebut seperti kebutuhan orang lain yang dapat mendesak anak untuk melakukan perilaku prososial atau penjelasan mengenai pentingnya perilaku prososial. Guru dapat mempengaruhi perilaku anak dengan memberikan aktivitas di dalam kelas

¹⁸ *Ibid.*, hal. 254

untuk bekerjasama dan merancang pembelajaran yang memungkinkan anak untuk berbagi dan bekerjasama.¹⁹

Faktor selanjutnya ialah teman sebaya. Teman sebaya dapat memberikan pengaruh maupun membentuk perilaku prososial anak. Ketika anak tumbuh menjadi dewasa, anak akan menggunakan kelompok sosial sebagai sumber utama untuk melakukan perilaku yang diinginkan oleh anak. Meskipun teman sebaya jarang memiliki tujuan untuk mengajarkan perilaku prososial. Anak dapat mengembangkan perilaku prososial dengan menggunakan penguatan, pemodelan, dan pengarahan.

Selain faktor tersebut, terdapat faktor lainnya yang dapat mempengaruhi perilaku prososial ialah 1) *Self-gain*, faktor dimana seseorang mengharapkan sesuatu pada saat melakukan perilaku prososial kepada orang lain untuk memperoleh maupun menghindari sesuatu, seperti karena ingin mendapatkan pengakuan, pujian atau takut dikucilkan; 2) *Personal value* dan *norms*, terdapatnya nilai-nilai dan norma sosial yang diinternalisasikan oleh individu selama bersosialisasi dan sebagian nilai serta norma tersebut berkaitan dengan tindakan prososial, seperti berkewajiban menegakkan kebenaran dan keadilan serta adanya norma timbal balik; 3) Empati, Kemampuan seseorang untuk merasakan perasaan orang lain. Kemampuan empati ini erat kaitannya untuk

¹⁹ Morrison, George S., *op. cit.*, hal. 297

pengambil alihan peran, jadi prasyarat untuk mampu melakukan empati, individu harus memiliki kemampuan untuk pengambilan alihan peran.²⁰

Berdasarkan pemaparan di atas perilaku prososial anak dapat terbentuk oleh keluarga terutama orang tua yang memberikan anak penguatan serta sebagai contoh yang ditiru oleh anak di rumah untuk melakukan perilaku prososial. Kemudian faktor selanjutnya ialah sekolah yang juga dapat membentuk perilaku prososial anak. Di sekolah perilaku prososial anak dibentuk oleh guru yang mengajar anak dengan menggunakan penguatan, modeling, serta pembelajaran-pembelajaran yang dapat meningkatkan perilaku prososial. Selanjutnya teman sebaya dapat membentuk perilaku prososial anak melalui interaksi yang dilakukan. Selain faktor lingkungan terdapat juga faktor lainnya yaitu *self-gain*, *value* dan *norms*, dan empati. Faktor-faktor tersebut selain dapat mempengaruhi tetapi juga dapat membentuk perilaku prososial anak.

2. Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Bermain adalah suatu kegiatan yang sangat penting bagi anak untuk pertumbuhan dan perkembangannya. Bermain dapat dilakukan dengan alat atau tanpa mempergunakan alat yang memberikan kesenangan maupun mengembangkan imajinasi anak. Menurut Bettelheim bermain

²⁰ Bambang Samsul Arifin, *Psikologi Sosial*, (Bandung: Pustaka Setia, 2015), hal.275

merupakan kegiatan yang tidak memiliki peraturan kecuali yang ditetapkan oleh pemain sendiri dan tidak memiliki hasil akhir.²¹

Pendapat lainnya dari Montessori yang menekankan bahwa ketika anak bermain, anak akan mempelajari dan menyerap segala sesuatu yang terjadi di lingkungan sekitarnya.²² Piaget menjelaskan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan secara berulang dan dapat menimbulkan kesenangan atau kepuasan bagi diri seseorang.²³ Partern memandang bermain sebagai sarana sosialisasi dimana melalui bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berkesplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan.²⁴

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bermain adalah sebuah kegiatan yang melatih keterampilan anak untuk menjadi anak yang memiliki kemampuan dalam segala bidang. Bermain juga dapat memberikan anak pengalaman yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Melalui bermain anak akan bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya. Bagi setiap anak bermain adalah hal yang paling menyenangkan di dalam kehidupan. Hal tersebut dikarenakan anak belum mampu membedakan antara bermain, belajar bekerja karena pada umumnya anak sangat menikmati permainan.

²¹ Hurlock B. Elizabeth, *Perkembangan Anak*, (Jakarta: Erlangga,) hal. 320

²² Anggani Sudono, *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, (Jakarta: PT Grasindo, 2006) hal. 2

²³ Yuliani Nurani, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, (Jakarta: Indeks, 2010), hal. 34

²⁴ *Ibid.*, hal.34

Bermain peran merupakan salah satu permainan yang dapat dimainkan oleh anak. Dalam bermain peran anak akan belajar memecahkan masalah, melakukan interaksi dengan temannya, menolong temannya, dan menjalin kerjasama dengan temannya. Bermain peran berarti mencontoh atau meniru sifat, watak, atau perilaku seseorang mau pun sesuatu untuk tujuan tertentu.²⁵ Menurut Hurlock bermain peran merupakan bermain aktif melalui perilaku dan bahasa serta berhubungan dengan situasi.²⁶ Bermain peran dapat disebut juga bermain simbolis, pura-pura, *make-believe*, fantasi, imajinasi, sosiodrama atau main drama.

Edwards menjelaskan bermain peran atau bermain sosiodrama ialah permainan yang melibatkan peran sosial dengan orang lain serta merujuk pada permainan pura-pura anak saat dua atau lebih anak mengemban peran yang berkaitan dan saling berinteraksi.²⁷

Pendapat lainnya tentang bermain peran dikemukakan oleh Smilansky yang mengatakan "*have determined that sosiodramatic play requires time and space as well as interesting objects for play. They also note that such play is cooperative and that play must agree on the themes and characters before the play can be succesful.*"²⁸ Artinya permainan sosiodrama membutuhkan ruang dan waktu serta objek yang menarik untuk dimainkan. Mereka juga mencatat bahwa permainan seperti itu

²⁵ Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Anda*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hal.230

²⁶ Hurlock B. Elizabeth, *Child Development Sixth Edition*, (Jakarta: Erlangga), hal.329

²⁷ Janice J. Beaty, *Observing Development of the Young Child: Seventh Edition*, (Jakarta: Kencana Prenadamedia Group, 2013), hal. 421

²⁸ Brewer Jo Ann, *Introduction to Early Childhood Education: Preschool Through Primary Grades*, (United States America: Pearson Education, inc, 2007), hal. 146

kooperatif dan permainan itu harus sesuai dengan tema dan karakter sebelum permainan bisa berhasil. Maksudnya adalah dalam bermain peran membutuhkan ruangan serta objek yang menarik, selain itu bermain peran juga merupakan permainan kooperatif yang dapat dilakukan oleh beberapa anak dengan menggunakan tema dan karakter yang sesuai agar permainannya berhasil.

Berdasarkan pemaparan di atas Bermain peran adalah sebuah permainan pura-pura atau sosiodrama dimana anak terlibat bermain aktif dalam sebuah kelompok pada saat memerankan tokoh tertentu dengan tema yang sesuai. Peran yang dimainkan oleh anak ialah kegiatan yang sering di jumpai oleh anak dalam kehidupan sehari-hari dan melibatkan peran sosial. Dalam bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk bereksplorasi.

Bermain peran ada dua jenis yaitu: 1) bermain peran makro, dalam bermain peran makro anak berperan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu.; 2) bermain peran mikro, dalam bermain peran mikro anak menggerakkan benda yang berukuran kecil. Pada saat anak bermain peran mikro anak belajar untuk menghubungkan dan mengambil sudut pandang dari orang lain.²⁹

Wolfgang, Mackender dan Wolfgang berpendapat bahwa bermain peran makro adalah

²⁹ Diana Mutiah, *Psikologi Perkembangan Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), hal. 115

“The macro (or large) symbol toys and equipment would include such as items as housekeeping equipment of all kinds (stoves, iron, ironing board, sink, refrigerator); costume boxes for dress-up clothing; toy luggage; toy telephones; and larger dolls. The large equipment permits the child to develop symbol play into sociodramatic play with other children in the larger classroom space.”³⁰

Maksudnya ialah bermain peran makro ialah Mainan dan peralatan simbol makro (atau besar) yang mencakup barang-barang seperti perlengkapan rumah tangga dari semua jenis (kompor, besi, papan setrika, wastafel, kulkas); lemari untuk pakaian kostum, barang mainan, telepon mainan, dan boneka yang lebih besar. Peralatan yang besar memungkinkan anak dapat mengembangkan simbol bermain dalam permainan sosiodramatik dengan anak-anak lain di ruang kelas yang lebih besar. Dalam bermain peran makro biasanya menggunakan tema sekitar kehidupan nyata. Pada saat bermain peran makro anak mendapatkan banyak keterampilan seperti mendengarkan, menyelesaikan masalah, tetap dalam tugasnya, dan bermain kerja sama dengan yang lainnya

Wolfgang, Mackender dan Wolfgang berpendapat bahwa bermain peran mikro adalah

“The micro (small) symbol toys include such items as small people figures, zoo and farm animals, small playhouses and furniture, small vehicles, puppets, and other toys that are generally used in hand play. In the micro-world of toys, the child can create elaborate “make believe” dramatic episodes.”³¹

³⁰ Eli Tohonan Tua Pane dan Sahat Siagian, PENGARUH METODE BERMAIN PERAN DAN KONSEP DIRI TERHADAP KEMAMPUAN BERBICARA ANAK USIA DINI, jurnal Pendidikan, Vol. 7, (Medan: 2014), hal. 3

³¹ *Ibid.*, hal.3

Maksudnya bermain peran mikro adalah bermain peran yang menggunakan mainan simbol mikro (kecil) mencakup barang-barang seperti tokoh dengan orang yang kecil, kebun binatang dan hewan ternak, rumah bermain kecil dan perabotan, kendaraan kecil, boneka, dan mainan lain yang umumnya digunakan dalam permainan tangan. Di dunia mikro mainan, anak bisa membuat episode dramatis "*make believe*" dramatis.

Berdasarkan pendapat di atas terdapat dua jenis dalam bermain peran yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Bermain peran makro adalah bermain peran yang menggunakan benda atau barang yang besar dan meniru tokoh secara langsung yang terdapat di dalam cerita dan berperilaku sesuai dengan cerita. Sedangkan bermain peran mikro adalah bermain peran dengan menggunakan benda-benda kecil dimana anak hanya menggerakkan mainan berupa benda dan berpura-pura menjadi mainan tersebut.

Dalam bermain peran terdapat kelebihan dan kekurangannya. Berikut ini merupakan beberapa kelebihan dari bermain peran yaitu 1) dapat meningkatkan komunikasi; 2) menunjukkan cara berinteraksi; 3) mengeksplorasi emosi; 4) meningkatkan keterampilan interpersonal; 5) meningkatkan empati; 6) mengidentifikasi emosi orang lain; 7) belajar menerima perasaan sendiri dan perasaan orang lain; 8) mengembangkan kosakata untuk mengkomunikasikan perasaan dan emosi; 9) membantu

dalam menghadapi situasi atau keadaan yang sulit; 10) mengembangkan kepercayaan diri.³²

Selain kelebihan dari bermain peran terdapat juga kekurangannya yaitu 1) tidak dapat memprediksi respon emosional yang diberikan oleh siswa; 2) Durasi waktu dalam bermain peran dapat mempengaruhi sukses atau gagalnya permainan peran; 3) memungkinkan siswa tidak mengetahui sejauh mana progresnya saat bermain peran; 4) permainan peran tetap fokus pada aspek-aspek pendidikan; 5) memungkinkan siswa mengalami tidak mengerti intinya saat bermain peran.³³

Berdasarkan pemaparan diatas terdapat beberapa kelebihan dan kekurangan dari bermain peran. Kelebihan dari bermain peran lebih banyak dibandingkan dengan kekurangan dari bermain peran. Dengan melihat kelebihan dan kekurangan dari bermain peran bisa dijadikan pertimbangan oleh orang apakah bermain peran dapat dilaksanakan dalam kegiatan pembelajaran atau tidak.

b. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Bermain peran memiliki peranan yang penting untuk perkembangan anak. Pada saat masih berusia dini anak sangat senang sekali dengan bermain. Melalui bermain peran anak dapat memperoleh pengalaman belajar yang sangat berguna bagi anak seperti memperoleh pengalaman

³² Jan Woodhouse, Role Play: a stage of learning, article (University Of Chester: 09 october 2014), hal. 76

³³ *Ibid.*, hal. 78

berinteraksi teman, menambah pembendaharaan kata baru yang belum pernah didapatkan dan dapat menyalurkan perasaannya. Selain itu bermain peran dapat memberikan tujuan dan manfaat yang baik untuk anak.

Tujuan dari bermain peran dikemukakan oleh Welton dan Mallan

*"... is to recreate an experiences so that children, as they play their various roles, get a vicarious feel for that experience, and hopefully, raise some questions that might lead to further research and investigation."*³⁴

Untuk menciptakan pengalaman kepada anak-anak, karena mereka memainkan berbagai macam peran, mendapatkan rasa yang mewakili pengalaman, dan semoga dapat menimbulkan beberapa pertanyaan yang mungkin mengarah pada penelitian maupun penyelidikan selanjutnya.

Tujuan bermain peran lainnya ialah: 1) memberikan kepuasan psikis maupun psikologis dalam diri anak; 2) melatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi verbal (perilaku/tindakan) maupun non verbal (komunikasi lisan); 3) mengembangkan tingkat intelegensi dan stabilitas emosional anak; 4) mencegah terjadinya penyimpangan karakter, stres, dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan tekanan mental; 5) mengasah dan meningkatkan kepekaan nilai-nilai luhur manusia; 6)

³⁴ Joyce, William W, *Teaching social studies in the elementary and middle schools*, (United States of America: USA, 1979), hal.84

meletakkan dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar, secara alami, bertahap dan berkelanjutan.³⁵

Berdasarkan uraian di atas tujuan dari bermain peran ialah memberikan pengalaman kepada anak untuk memainkan berbagai macam peran serta melatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi verbal yang berbentuk perilaku atau tindakan maupun komunikasi lisan. Saat bermain peran anak terlibat komunikasi dan tindakan yang dilakukan kepada anak yang lain. Dalam mencapai tujuan tersebut kemampuan atau tindakan perilaku prososial dapat diberikan melalui bermain peran. Dimana perilaku prososial tersebut akan ditiru oleh anak pada kehidupan sehari-hari.

Secara umum bermain dapat memberikan manfaat untuk mengembangkan semua aspek perkembangan anak diantaranya perkembangan motorik, kognitif, afektif, bahasa dan sosial.³⁶ 1) Motorik, melatih penyesuaian antara pikiran dan gerakan agar menjadi suatu keseimbangan; 2) Kognitif, dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berinteraksi dengan objek seperti mencium, menyentuh, melihat, dan mendengarkan untuk mengetahui sifat-sifat objek; 3) Afektif, memahami aturan dalam bermain secara bertahap; 4) Bahasa, anak menggunakan bahasa untuk berkomunikasi dengan temannya atau

³⁵ Jasa Unggah Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Positif & Kreatif Untuk Anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Diva Press, 2009), hal.238

³⁶ Slamet Suyanto, *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Yogyakarta: Hikayat Publishing, 2005), hal. 119

sekedar untuk menyatakan pemikirannya. 5) Sosial, saat bermain anak melakukan interaksi dengan anak yang lain.

Bermain peran dapat memberikan manfaat dan hal-hal yang positif bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Bagi orang dewasa bermain peran dapat dijadikan sebagai sarana untuk mengenalkan pengetahuan kepada anak. Menurut Fannie dan Shaftel manfaat bermain peran untuk anak diantaranya ialah: 1) membantu anak untuk memahami dan menggunakan konsep dan simbol secara akurat; 2) menunjukkan perilaku alami yang dimiliki oleh anak-anak; 3) mengembangkan urutan dan keutuhan dalam ekspresi bahasa; 4) mengungkapkan kebutuhan anak untuk mendapatkan pengalaman lebih lanjut; 5) menunjukkan informasi baru yang diperoleh oleh anak; 6) mendapatkan berbagai jenis ekspresi estetika; 7) menjelaskan kebutuhan anak untuk perkembangan dan penelitian; 8) meningkatkan kemampuan interpersonal; 9) meningkatkan pembelajaran tanpa tekanan emosional yang berlebihan; 10) memberikan kesempatan kepada anak untuk bersenang-senang.³⁷

Manfaat lainnya dari Mellou yang menjelaskan bahwa *"The benefits of dramatic play are numerous and are found in three general areas of development the affective, the intellectual, and the social"*.³⁸ Maksudnya manfaat dari bermain drama banyak dan ditemukan di tiga wilayah umum dari perkembangan afektif, intelektual dan sosial. Berdasarkan dari pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa bermain peran juga memiliki

³⁷ Joyce, William W, *loc. cit.*, hal.84

³⁸ Fergus P. Hughes, *Children, Play, and Development, 4th Edition*, (California: SAGE Publications, inc, 2010), hal. 112

manfaat untuk meningkatkan keterampilan afektif, keterampilan intelektual dan keterampilan sosial.

Berdasarkan pemaparan tersebut bahwa bermain peran dapat memiliki banyak sekali memiliki manfaat untuk meningkatkan dan mengembangkan kebutuhan anak serta dapat membentuk perilaku yang dimiliki oleh anak. Selain itu manfaat pada saat bermain peran dapat membantu anak dalam mengekspresikan emosinya dengan cara yang positif agar anak mampu beradaptasi dengan lingkungan yang ada di sekitarnya. Bermain peran juga melibatkan interaksi antara anak dengan rekannya, anak akan belajar berinteraksi positif dengan orang lain, mendapatkan kesempatan untuk mengerti perasaan orang lain dan melihat konsekuensi dari tindakan yang dilakukan.

Banyaknya manfaat bermain peran tersebut dapat dijadikan sebagai salah satu metode yang efektif dalam mempersiapkan diri anak untuk menghadapi lingkungan dengan baik. Untuk itu guru perlu memberikan metode bermain peran di dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat menyebabkan anak akan belajar bagaimana cara berkomunikasi dan bersosialisasi yang baik dengan orang lain, sehingga nantinya akan tercipta hubungan yang positif di lingkungan anak seperti anak mampu menolong, berbagi, dan bekerjasama.

c. Tahapan Bermain Peran

Dalam bermain peran ada beberapa tahapan yang perlu diketahui. Smilansky berpendapat bahwa tahapan dalam bermain peran yaitu: 1) *Imitative role-play* (bermain dengan meniru); 2) *Make-believe with regard to object* (bermain pura-pura dengan menggunakan objek); 3) *Make-believe with regard to actions and situations* (bermain pura-pura sesuai dengan situasi dan tindakan); 4) *Persistence in role play* (ketekunan dalam bermain); 5) *Interaction* (interaksi); 6) *Verbal communication* (melakukan komunikasi).³⁹

Berdasarkan pemaparan mengenai tahapan dalam bermain peran dapat dijelaskan bahwa bermain peran dapat dibentuk lebih rinci. Tahap pertama ialah bermain peran dengan meniru, pada tahapan awal ini anak menunjukkan perilakunya sesuai dengan pengalaman yang di dapatkannya seperti perilaku berbicara, berpakaian hingga beracting. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan kedua yaitu bermain pura-pura dengan menggunakan objek yang telah disediakan, pada tahap ini anak bermain peran mulai menggunakan benda-benda yang ada di sekitarnya sebagai penunjang pada saat melakukan pemeranan. Tahap ketiga ialah membuat bermain peran yang sesuai dengan situasi dan tindakan, pada tahap ketiga ini anak melakukan tindakan pemeranan sesuai dengan situasi. Tahap keempat yaitu ketekunan dalam bermain,

³⁹ The NSW Office of Child Care. 2002. A basic introduction to child development theories (http://lrrpublic.cli.det.nsw.edu.au/lrrSecure/Sites/LRRView/7401/documents/theories_outline.pdf), diakses pada tanggal 23 April 2017 pukul 10.00 WIB

pada tahap keempat ini dalam bermain peran anak perlu menekuni perannya dengan baik agar peran yang dimainkan oleh anak dapat tersampaikan dengan baik sehingga di tahap kelima akan menimbulkan interaksi antara anak dengan orang lain yang sedang melakukan bermain peran sehingga di tahapan keenam anak melakukan komunikasi dengan menggunakan bahasa verbal.

Tahapan dalam bermain peran yang telah diuraikan di atas dapat dijelaskan bahwa tahapan-tahapan tersebut yang dilalui oleh anak pada saat bermain peran dapat membantu orang dewasa. Tahapan tersebut membantu orang dewasa dalam melihat sejauh mana atau dalam tahap mana kemampuan bermain peran seorang anak berada. Sehingga dengan adanya tahapan tersebut orang dewasa dapat memberikan kegiatan bermain peran dengan tema yang sesuai dengan tahapan bermain anak.

d. Langkah-langkah Bermain Peran

Dalam pembelajaran metode bermain peran sebaiknya harus memperhatikan langkah-langkahnya agar pada saat bermain peran anak tidak keluar dari perannya. Langkah-langkah yang disediakan dalam bermain peran diharapkan kegiatan bermain peran menjadi lebih terorganisir sehingga tujuan dan manfaat dari bermain peran dapat tercapai. Selain itu, langkah-langkah yang terdapat dalam bermain peran dapat menunjukkan bahwa dalam proses penanaman pembelajaran

terhadap anak perlu dilakukan secara bertahap. Guru juga perlu memperhatikan perkembangan anak dan pada tahap mana anak berada sehingga bermain peran yang dilakukan menjadi bermakna bagi anak sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Langkah bermain peran yang dapat dilakukan diantaranya: 1) guru menyiapkan pusat kegiatan bermain; 2) menyediakan waktu ruang; 3) menyiapkan peralatan bermain peran; 4) menjelaskan tema yang akan dimainkan anak; 5) mempersiapkan anak untuk bermain peran; 6) guru melakukan pengamatan dan mencatat kemajuan perkembangan yang dialami oleh anak; 7) *recall* dan evaluasi.⁴⁰

Pendapat lainnya mengenai langkah-langkah dalam bermain peran dikemukakan oleh Shaftel dan shaftel yang berpendapat bahwa terdapat sembilan langkah-langkah dalam bermain peran diantaranya: 1) Menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik. Menghangatkan suasana dalam kelompok serta mengantarkan peserta didik ke dalam masalah pembelajaran yang akan dipelajari. Pada langkah ini anak akan berpikir bagaimana menangani masalah, dan membantu anak untuk menyelesaikan masalah; 2) Memilih pemain peran. Sementara memilih pemain, pada tahap ini guru dan anak mengidentifikasi peran seperti mengidentifikasi berbagai karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakannya, dan apa yang harus dikerjakan. Dalam menetapkan pemain peran sesekali cobalah untuk tidak menetapkan

⁴⁰ Pamela Coughlin, dkk, *Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak*, (Children's Resources International, Inc, 2000), hal. 237

peran kepada anak yang secara sukarela mengajukan dirinya serta pada beberapa kesempatan guru perlu menetapkan peran tertentu untuk anak karena guru merasa bahwa anak tersebut mampu untuk mendapatkan peran tersebut; 3) Mempersiapkan pengamat untuk mengamati. Dalam langkah ini bagi yang tidak mendapatkan peran mereka harus menjadi pendengar dan pengamat yang baik serta terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua anak mengalami dan menghayati peran yang dimainkannya. Pada saat mengamati permainan peran, anak dapat menilai temannya yang sedang melakukan pemeranan, karena setelah bermain peran selesai anak yang mengamati akan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan; 4) Menyusun tahap-tahap peran. Sebelum bermain peran dimulai, para pemain perlu merencanakan apa yang akan mereka lakukan. Karena kegiatan bermain peran tidak hanya melibatkan naskah, gerakan yang telah ditentukan, gerakan tubuh, ucapan, dll. Contohnya ialah anak berlatih terlebih dahulu sebelum melakukan pemeranan. Pada tahap ini harus mengambil sedikit waktu karena hanya garis besar adegan saja yang dimainkan; 5) Melakukan pemeranan, Pada tahap melakukan pemeranan, para pemain peran secara spontan dalam melakukan gerakan ataupun tindakan. Pada saat sedang bermain peran cobalah untuk tidak mengganggu permainan dengan menyarankan pemain peran harus bertindak seperti apa; 6) Diskusi dan evaluasi. Setelah melakukan pemeranan cobalah untuk mendiskusikan apa yang terjadi selama bermain peran, tidak hanya itu saja tetapi diskusikan juga

tindakan yang diambil oleh pemain peran; 7) Melakukan bermain peran ulang. Dalam langkah ini pemerana ulang dilakukan setelah evaluasi dan diskusi dari pengamat mengenai pemeranan. Guru dapat meberikan kesempatan kepada anak untuk melakukan pemeranan kembali atau menetapkan aktor baru untuk bermain peran; 8) Diskusi dan evaluasi tahap ke dua. Pada langkah ini penting untuk dilakukan kembali diskusi dan evaluasi. Diskusi dan evaluasi pada langkah kedelapan ini sama dengan langkah keenam yaitu berdiskusi dan melakukan evaluasi tentang pemeranan ulang, namun hanya saja pada langkah ini mungkin sudah lebih jelas; 9) Pengambilan kesimpulan. Pada tahap ini pelaku pemeranan dan pengamat bersama-sama untuk menarik kesimpulan dari bermain peran yang telah dilakukan. Tujuan utama dalam bermain peran disini ialah agar dapat membantu anak untuk memperoleh pengalaman berharga dalam hidupnya.⁴¹

Berdasarkan langkah-langkah bermain peran di atas, dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah bermain peran diantaranya pertama guru menjelaskan terlebih dahulu cerita, masalah atau peristiwa yang akan dimainkan dengan menggunakan bahasa yang dapat dipahami oleh anak. Kedua guru mendiskusikan masalah dan peran yang akan ditampilkan, selanjutnya menata lingkungan main sesuai dengan situasi.

3) Mempersiapkan pengamat sebagai penonton yang mengamati serta menilai peran yang dimainkan oleh temannya; 4) Menjelaskan urutan

⁴¹ Joyce William .W, Jannet E. Alleman, *Teaching Social Studies in the Elementary and Middle Schools*, (USA: Holt, Rinehart, and Wiston, 1979), hal.85

pemeranan kepada anak; 5) Mempersiapkan tempat untuk bermain peran; 6) Pemeranan dilakukan; 7) Diskusi dan evaluasi terhadap pemeranan yang dilakukan.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian sebelumnya mengenai “Pengaruh Teks Lagu Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak TK” oleh Rizky Drupadi, Waraningtyas Palupi, Karsono (2014) menunjukkan hasil yang signifikan jika teks lagu anak-anak dapat berpengaruh terhadap perilaku prososial anak TK. Penelitian ini menggunakan sampel 44 anak usia 5-6 tahun dari 2 TK di gugus Melon Surakarta. Metode pengumpulan data dengan skala prososial, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data menggunakan t-test dengan SPSS 15 for windows.⁴²

Penelitian lainnya yaitu Meningkatkan Perilaku Prososial Melalui Metode Sosiodrama Pada Anak Usia 5-6 Tahun di PAUD oleh Fadillah, M. Syukri, Siti Rahmah (2015) menunjukkan hasil meningkatnya perilaku prososial anak diantaranya anak memiliki perilaku mau berbagi meningkat 53%, anak memiliki perilaku menolong meningkat 87%, dan anak memiliki perilaku suka menolong meningkat 53%. Dalam penelitian ini

⁴² Rizky Drupadi dkk, *Pengaruh Teks Lagu Anak-Anak Terhadap Perilaku Prososial Anak TK*, jurnal Pendidikan, Vol. 124, (Surakarta: 2014), hal. 1

menggunakan penelitian tindakan kelas dengan metode deskriptif. Subjek dalam penelitian ini ialah anak kelompok B yang berjumlah 15 orang.⁴³

Penelitian selanjutnya ialah “Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun” oleh Deasy Anugrahwati, Marwari R, dan Yuline (2014) menunjukkan hasil meningkatnya keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun melalui metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 14 orang anak dan 1 guru dengan tempat penelitian di PAUD Kasih Ibu Kecamatan Pontianak Tenggara.⁴⁴

C. Kerangka Berpikir

Perkembangan sosial merupakan pencapaian kematangan di dalam hubungan sosial. Hal tersebut dapat diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma kelompok, moral, dan tradisi, meleburkan diri menjadi satu kesatuan dan saling berkomunikasi, menolong, dan bekerjasama. Perkembangan sosial anak dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya, baik orang tua, keluarga, orang dewasa lainnya maupun teman sebayanya dalam berbagai aspek sosial atau norma kehidupan dalam masyarakat. Dalam perkembangan sosial terdapat perilaku-perilaku di dalamnya yang digunakan oleh anak untuk bersosialisasi.

⁴³ Fadillah dkk, *MENINGKATKAN PERILAKU PROSOSIAL MELALUI METODE SOSIODRAMA PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD*, Jurnal Pendidikan, Vol. 7, (Pontianak: 2015), hal. 1

⁴⁴Deasy Anugrahwati dkk, *Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun*, Jurnal Pendidikan, Vol. 5, (Pontianak: 2014), hal. 1

Perilaku sosial pada anak usia sekolah dasar diarahkan kepada perilaku-perilaku sosial yang baik atau biasa disebut dengan perilaku prososial. Perilaku prososial ini perlu diberikan kepada anak sejak usia dini agar anak dapat berperilaku yang baik di lingkungan sekitarnya. Selain itu pentingnya perilaku prososial karena perilaku tersebut bermanfaat bagi kehidupan anak.

Perilaku prososial adalah tindakan yang disengaja ataupun tidak disengaja yang dilakukan oleh seseorang yang mencerminkan kepedulian kepada orang lain dan bermanfaat bagi orang lain. Tindakan dari perilaku prososial tersebut dilakukan dengan tidak memperdulikan atau mengharapkan adanya timbal balik dari orang lain. Bentuk dari tindakan perilaku prososial diantaranya menolong, berbagi dan kerjasama.

Bermain merupakan suatu kegiatan yang paling menyenangkan dan disukai oleh anak. Melalui bermain dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk berkesplorasi, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar yang menyenangkan. Bermain peran juga dapat memberikan anak pengalaman yang belum pernah didapatkan sebelumnya. Melalui bermain anak akan bersosialisasi dengan lingkungan yang ada disekitarnya.

Bermain peran adalah sebuah permainan pura-pura dimana pada saat anak bermain peran, anak terlibat aktif untuk memerankan tokoh tertentu. Dalam bermain peran tidak hanya memerankan tokohnya saja, namun juga memerankan perilaku dari tokoh tersebut yang nantinya dapat

ditiru oleh anak pada kehidupan sehari-hari. Pada saat bermain peran anak akan berbagi peran yang akan dimainkannya kepada anak yang lain, kemudian anak akan menolong temannya yang kesulitan saat bermain peran dan dapat bekerjasama agar mencapai tujuan dari bermain peran tersebut. Bermain peran ini dapat diterapkan oleh guru sebelum memulai pelajaran dengan menggunakan tema yang berbeda namun tetap berhubungan dengan perilaku prososial anak. Kemudian setelah anak melakukan kegiatan bermain peran, guru dapat meminta anak untuk menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut dikarenakan agar perilaku prososial anak dapat terus meningkat dan anak dapat berperilaku sosial yang baik dilingkungan sekitarnya.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah diuraikan, maka hipotesis penelitian adalah bermain peran berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku prososial siswa kelas II SD di karenakan siswa kelas II SD yang diberi perlakuan atau kesempatan bermain peran perilaku prososialnya lebih baik daripada anak yang tidak diberikan kesempatan atau perlakuan bermain peran.