

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan sosial merupakan salah satu aspek yang penting dalam mengembangkan kemampuan sosial anak agar berkembang dengan baik. Perkembangan sosial juga merupakan pencapaian kematangan dalam hubungan sosial yang diartikan sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri terhadap norma-norma. Kematangan sosial anak akan mengarahkan pada keberhasilan anak untuk lebih mandiri dan terampil dalam mengembangkan hubungan sosialnya.¹ Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh proses perlakuan atau bimbingan dari orang tua di keluarga, guru, kepala sekolah serta tenaga kependidikan lain di sekolah dalam mengenalkan berbagai aspek kehidupan sosial, atau norma-norma kehidupan yang ada di masyarakat dan memberikan contoh yang baik kepada anak bagaimana menerapkan norma-norma tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Walgito dalam Andarbeni menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan hubungan antara individu satu dengan individu yang lain, individu satu dapat mempengaruhi individu lain atau sebaliknya, jadi

¹Musyarofah, *Pengembangan Aspek Sosial Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak*, INJECT: Interdisciplinary Journal of Communication Vol. 2, No.1, Juni 2017, h. 101.

terdapat adanya hubungan yang saling timbal balik”.² Manusia dikatakan sebagai makhluk sosial, oleh sebab itu harus terjadi Interaksi sosial di antara individu satu dengan individu lainnya.

Interaksi sosial pada masa anak usia dini sangat penting, karena pada masa ini anak sangat membutuhkan hubungan timbal balik melalui interaksi yang terjalin dengan teman sebaya. Melalui interaksi sosial dengan teman sebaya, dapat membantu perkembangan sosial anak menjadi lebih baik atau sesuai dengan tahapan perkembangan. Salah satu cara agar anak usia dini melakukan interaksi sosial dengan teman sebayanya yaitu dengan cara bermain. Bermain merupakan salah satu metode bagi anak untuk mengekspresikan keinginannya. Salah satu bentuk permainan yang dapat dimainkan oleh anak dan teman sebayanya yaitu bermain peran.

Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri

² Sari Lisdian Andarbeni , *Studi Tentang Kemampuan Interaksi Sosial Anak Kelompok A Dalam Kegiatan Metode Proyek Di Tk Plus Al-Falah Pungging Mojokerto*, Jurnal BK Unesa Vol.4 No.1 Tahun 2013, h. 286.

sebagai idiosyncratic soliloquies. Jadi melalui kegiatan bermain peran, interaksi anak dengan teman sebayanya akan terlihat secara jelas, karena dengan bermain peran anak dapat mengekspresikan dirinya masing-masing.³

Bermain peran (role playing) adalah cara menyajikan suatu bahan pelajaran atau materi pelajaran dengan mempertunjukkan, mempertontonkan, atau memperlihatkan suatu keadaan atau peristiwa-peristiwa yang dialami orang, cara atau tingkah laku dalam hubungan sosial. Jadi dengan kata lain bermain peran (role playing) adalah metode mengajar yang dalam pelaksanaannya peserta didik mendapat tugas dari guru untuk mendramatisasikan suatu situasi sosial yang mengandung suatu problem atau masalah, agar peserta didik dapat memecahkan suatu masalah yang muncul dari suatu situasi sosial tersebut.⁴

Melalui kegiatan bermain peran anak secara langsung melibatkan aspek-aspek perkembangan seperti kognitif, afektif, maupun psikomotor. Selain itu, bermain peran juga merupakan salah satu cara yang dilakukan oleh guru dalam proses pembelajaran dengan jalan menirukan tingkah laku dari situasi sosial.

³ Yulia Siska, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini (Penelitian Tindakan Kelas Di Kelas B Taman Kanak-Kanak Al-Kautsar Bandarlampung Tahun Ajaran 2010-2011, Edisi Khusus No. 2, Agustus 2011*

⁴ Ari Yanto, *Jurnal Cakrawala Pendas, Volume I, No. 1 Januari 2015*

“Sudarto, the role-playing method is a method done by playing a role in the dramatization of social or psychological problems. Role playing has a purpose to improve the children’s social emotional skills so that their language skills also increase indirectly.”⁵

Menurut Sudarto metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini dapat mendukung perkembangan sosial anak yang bertujuan untuk meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman sebaya. Selain itu, bermain peran juga dapat mempersiapkan mental dan emosi anak untuk menuju kesiapan sekolah.

“Wasino Etc, The role playing model is a method used in mastering learning material through developing students’ imagination and appreciation by involving elements of fun.”⁶

Menurut Wasino dkk, model role playing adalah metode yang digunakan dalam penguasaan materi pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan apresiasi siswa dengan melibatkan unsur kesenangan.

Berdasarkan pengamatan atau temuan lapangan yang telah dilakukan oleh peneliti di beberapa lembaga TK dan PAUD, perkembangan sosial anak kelompok B masih sangat kurang.⁷

⁵ Jurnal Psikologi Pendidikan & Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Konseling (*Role playing and emotional*) Volume 5 Nomor 2 Desember 2019, h. 85

⁶ *The Application of Role Playing Model in Social Learning on Grade IV Students’ at Sungai Hitam Elementary School*

⁷ Temuan lapangan, 28 Agustus 2020

Penjelasan tersebut terbukti pada saat peneliti mengamati proses pembelajaran di TK dan PAUD pada waktu istirahat, anak-anak sibuk bermain sendiri-sendiri dan tidak bergabung dengan teman yang lain. Ada yang bermain sendiri sampai waktu istirahat selesai, ada anak yang bermain berdua, dan ada anak yang menarik diri untuk bermain tetapi hanya diam dan terkadang mengikuti guru. Selain itu anak-anak lebih senang bermain secara berkelompok, anak laki-laki bermain dengan anak laki-laki dan anak perempuan bermain dengan anak perempuan, sehingga interaksi antar anak laki-laki dan anak perempuan jarang terjadi. Hal ini terjadi karena ada beberapa anak yang dari awal sudah bersekolah di TK/PAUD tersebut, dan ada beberapa anak yang baru masuk di sekolah tersebut. Oleh sebab itu, perkembangan sosial anak terutama dalam berinteraksi dengan teman sebayanya masih kurang baik.⁸

Selain itu masih banyak anak usia dini di berbagai Lembaga PAUD yang tidak menggunakan media pembelajaran untuk kegiatan bermain peran dengan baik. Dengan digunakannya media pembelajaran yang berulang-ulang dapat membuat anak menjadi bosan. Oleh karena itu peneliti ingin membuat sesuatu yang berbeda melalui teknologi yang ada yaitu melalui video. Peneliti berharap dengan diberikannya video pembelajaran oleh guru yang berisi video ilustrasi

⁸ Temuan lapangan, 27 Januari 2022

dan video penjelasan guru tentang kegiatan bermain peran, dapat merangsang interaksi sosial anak dengan temannya. Karena dengan diberikannya video pembelajaran anak dapat fokus dan tidak cepat bosan.

Interaksi sosial yang dimaksud oleh peneliti yaitu anak dapat berinteraksi dengan teman sebaya sesuai dengan tahapan usianya. Peneliti berharap anak dapat berinteraksi secara bersama sama baik dengan anak laki-laki maupun dengan anak perempuan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berharap dengan diberikannya video pembelajaran oleh guru tentang kegiatan bermain peran, anak dapat mempraktekkan bersama teman sebayanya. Selain itu, melalui video pembelajaran yang diberikan, anak menjadi lebih fokus dan tidak cepat bosan. Oleh karena itu, peneliti membuat pengembangan karya inovatif dengan pemanfaatan teknologi melalui video pembelajaran oleh guru untuk menstimulasi interaksi sosial anak dengan teman sebaya usia 5-6 tahun. Selain itu, peneliti juga dapat melihat sejauh mana anak dapat mengikuti kegiatan bermain peran yang telah diberikan oleh guru melalui video.

Pada masa Pandemi Covid 19 seperti saat ini, video pembelajaran ini dapat digunakan untuk proses pembelajaran jarak jauh (daring). Jadi guru dan anak bisa melakukan pembelajaran secara daring melalui video pembelajaran ini. Peneliti berharap dengan adanya

video pembelajaran bermain peran ini, interaksi anak dengan teman sebaya tetap terjalin walaupun melalui proses belajar mengajar melalui daring. Dan peneliti juga berharap, melalui video pembelajaran ini proses belajar mengajar anak menjadi lebih menyenangkan dan tidak cepat bosan.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan analisis masalah dan identifikasi masalah yang ditemukan di atas, maka permasalahan ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan video pembelajaran kegiatan bermain peran untuk menstimulasi interaksi sosial anak dengan teman sebaya usia 5-6 tahun?
2. Apakah melalui kegiatan bermain peran dapat membantu menstimulasi interaksi sosial anak usia 5-6 tahun?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan analisis masalah di atas, maka peneliti memberikan pembatasan pada ruang dimana masalah akan diteliti secara lebih mendalam dan yang paling tepat untuk dibahas.

Ruang lingkup penelitian ini berupa pengembangan karya inovatif pemanfaatan teknologi yaitu video ilustrasi pembelajaran bermain peran. Setelah melihat video yang diberikan guru, anak mempraktekkan bersama teman sebayanya. Melalui media video

bermain peran ini, dapat menunjang metode pembelajaran dalam menstimulasi Kemampuan Interaksi Sosial Anak Dengan Teman Sebaya Usia 5-6 Tahun.

D. Fokus Pengembangan

Pengembangan karya inovatif ini berfokus pada “Pengembangan Video Pembelajaran untuk Menstimulasi Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 tahun”. Kemampuan interaksi sosial anak dengan teman sebaya dalam hal ini berfokus pada kemampuan dalam aspek sosial anak.

E. Kegunaan Pengembangan

Kegunaan dilakukannya penelitian ini, baik secara teoritis maupun praktis, berikut merupakan kegunaan dari penelitian ini antara lain :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan yang bermanfaat serta dapat dijadikan bahan kajian bagi para pembaca, khususnya dalam mengembangkan interaksi sosial anak dengan teman sebaya melalui kegiatan bermain peran.

2. Secara Praktis

a. Bagi Anak-Anak

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan interaksi sosial anak dengan teman sebaya melalui kegiatan bermain peran.

b. Bagi Guru PAUD/TK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dan dapat dijadikan panduan untuk mengembangkan perkembangan sosial anak sesuai dengan tahapan perkembangannya dan dapat membantu guru dalam menggunakan media pembelajaran yang telah tersedia di PAUD/TK

c. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru yang bermanfaat tentang perkembangan sosial khususnya dalam interaksi sosial anak dengan teman sebaya dan dapat membantu orang tua dalam mengambil sikap atau tindakan yang tepat terhadap perkembangan sosial anak.

d. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini juga berguna bagi peneliti selanjutnya, sekiranya penelitian ini dapat berguna untuk referensi atau ingin melakukan penelitian lanjutan dari penelitian yang sudah dilakukan.