

# **EFFECT OF ROLE PLAYING METHOD TOWARD SOCIAL OF BEHAVIOUR CHILDRENS 5-6 YEARS AT TK DAREL HIKMAH TAMPAN DISTRICT OF PEKANBARU**

**Oleh:**  
**Yuniar Kasmita<sup>1</sup>, Wilson<sup>2</sup>, Hukmi<sup>3</sup>**

## **Abstrack**

Based on observations of the author at TK Darel Hikmah Tampan District of Pekanbaru encountered symptoms or phenomena especially in the social aspects of emotional. The purpose of this study, 1) To know the description of the Effect of Role Playing Method Toward Social of Behaviour Childrens 5-6 Years at TK Darel Hikmah Tampan District of Pekanbaru , 2) Knowing the Social Behavior of 5-6 year olds at at TK Darel Hikmah Tampan District of Pekanbaru before applying Role Playing Method, 3) Knowing the Social behavior of 5-6 year olds at TK Darel Hikmah Tampan District of Pekanbaru after the application of Role Playing Method. This study used a quantitative approach and the kind of research is experimental. Experimental research is research that provides treatment of the study variables (independent variables), and then observe the consequences of the treatment of the research object (the dependent variable). Based on the results of this study concluded that the Role Playing Method in developing the curriculum affects the social behavior of children at TK Darel Hikmah Tampan District of Pekanbaru, before treatment Role Playing Method had be done in developing the social behavior of the data obtained Mean = 16.0 while after had be done Role Playing Method in developing the curriculum obtained the ability of the data obtained teachers in developing curriculum Mean value = 25.4, so the Mean before <Mean after that 16.0 <25.4. This shows an increase in the social behavior of children at TK Darel Hikmah Tampan District of Pekanbaru. Because table-t < t < t table, (2.068 < 24,279 dan signifikansi < 0.05 (0.00 < 0.05), then Ho is rejected, so it can be concluded that there is influence of the average ability of teachers to develop the curriculum between before and after the following Role Playing Method.

**Keyword : role playing method, social behaviour**

## **A. PENDAHULUAN**

Anak usia dini merupakan individu yang berbeda, unik, dan memiliki karakteristik tersendiri sesuai dengan tahapan usianya. Masa usia dini (0-6 tahun) merupakan masa keemasan (golden age), yang pada masa ini stimulasi seluruh aspek perkembangan berperan penting untuk tugas perkembangan selanjutnya. Perlu disadari bahwa masa-masa awal kehidupan anak merupakan masa terpenting dalam rentang kehidupan seseorang anak. Pada masa ini pertumbuhan otak sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat.

---

<sup>1</sup> Mahasiswa Program Studi PGPAUD FKIP Universitas Riau

<sup>2</sup> Dosen Pembimbing I Program Studi PGPAUD FKIP Universitas Riau

<sup>3</sup> Dosen Pembimbing II Program Studi PGPAUD FKIP Universitas Riau

Anak dilahirkan belum bersifat sosial, artinya dia belum memiliki kemampuan bergaul dengan orang lain. Untuk mencapai kematangan sosial anak harus belajar menyesuaikan diri dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh anak melalui pengalaman bergaul dengan orang lain dilingkungannya, baik orang tua, saudara maupun temannya. Agar anak dapat bersosialisasi dengan dunia luar, maka perlu mengembangkan perilaku sosial anak, karena dari perilaku sosial itulah kita akan mengetahui bagaimana anak berinteraksi dengan sesama orang lain. Pentingnya perilaku sosial bagi anak dalam kehidupan adalah untuk berinteraksi dengan sesamanya maupun orang dewasa.

Untuk mengembangkan sosial emosional anak usia dini perlu guru memikirkan metode yang tepat dalam rangka meningkatkan Perilaku Sosial anak dalam bentuk pembelajaran di kelas.

Menurut Ali (2005: 5.10) Sosial emosional pada anak penting dikembangkan. Terdapat beberapa hal mendasar yang mendorong pentingnya pengembangan sosial emosional tersebut, yaitu pertama, makin kompleksnya permasalahan kehidupan di sekitar anak, termasuk didalamnya perkembangan IPTEK yang banyak memberikan tekanan pada anak, dan mempengaruhi perkembangan emosi maupun sosial anak. Kedua adalah penanaman kesadaran bahwa anak adalah praktisi dan investasi masa depan yang perlu dipersiapkan secara maksimal, baik aspek perkembangan emosinya maupun keterampilan sosialnya, ketiga karena rentang usia penting pada anak terbatas. Jadi harus difasilitasi seoptimal mungkin agar tidak ada satu fase pun dilewatkan, keempat ternyata anak tidak bisa hidup dan berkembang dengan IQ semata, tetapi EI (Emotional Intelligence) jauh lebih dibutuhkan sebagai bekal kehidupan, kelima telah tumbuh kesadaran pada setiap anak tentang tuntutan untuk dibekali dan memiliki kecerdasan sosial emosional sejak dini.

Untuk mewujudkan perkembangan perilaku sosial anak dapat dilakukan dengan penerapan berbagai metode yang salah satunya adalah metode bermain peran. Anak perlu berlatih membuat keputusan dan memecahkan masalah. Bermain peran dapat mengakomodasi hal ini dalam keadaan yang aman dan tanpa tekanan.

Metode bermain peran membantu anak untuk peka terhadap cara-cara tertentu untuk memecahkan masalah dan meningkatkan kepekaan sosial dan individual. Metode ini mendukung penerimaan, kerjasama dan kekompakan di dalam kelas. Anak dapat dengan cepat beradaptasi dengan kegiatan ini dan menyadari bahwa kegiatan ini menyenangkan dan menstimulasi mereka (Winda, 2008: 10.3)

Alasan penelitian difokuskan pada Perilaku Sosial anak TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru adalah ditemui gejala-gejala atau fenomena khususnya pada aspek sosial emosional, sebagai berikut: 1) Adanya sebagian anak yang sulit berinteraksi dengan teman sebayanya, dari 23 orang anak hanya 10 orang yang dapat berinteraksi dengan baik . Hal itu terlihat anak di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru suka menyendiri/tidak mau berteman dengan teman-temannya, cenderung bermain sendiri serta kurang ramah . Rasa takut atau malu tampak pada ekspresi wajah yang khas, dengan menyembunyikan muka atau berlindung dibelakang orang atau kursi, 2) Adanya anak yang belum bisa mengendalikan emosinya, hal ini terlihat dengan sifat suka marah, mengamuk, sulit untuk menunjukkan rasa senang (tertawa). Marah sering kali muncul sebagai reaksi terhadap frustrasi, sakit hati, dan merasa terancam, dari 23 orang anak hanya 10 orang yang dapat mengendalikan emosinya dengan baik. Pada umumnya, frustrasi atau

keinginan yang tidak terpenuhi merupakan hal yang paling sering menimbulkan kemarahan pada tiap tingkat usia. Dibanding rasa takut, rasa marah lebih sering muncul pada masa kanak-kanak, 3) Ada beberapa guru yang masih menerapkan metode ceramah kepada anak-anak sehingga anak belum mampu mengembangkan sosial emosional yang membuat anak didik kurang aktif dalam berinteraksi atau berbicara didepan teman-temannya.

Berdasarkan kelebihan metode bermain peran, dan melihat keadaan Perilaku Sosial anak usia 5 – 6 tahun di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru”.

## B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitiannya adalah eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang memberikan perlakuan terhadap variabel penelitian (variabel bebas), kemudian mengamati konsekuensi perlakuan tersebut terhadap objek penelitian (variabel terikat). Pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran eksperimen semu (quasi-eksperimen) dengan tujuan untuk menguji hipotesis tentang ada tidaknya perbedaan yang signifikan dari variabel-variabel yang diteliti. Populasi dalam penelitian ini adalah anak yang berada di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru yang berusia 5-6 tahun dengan jumlah 23 orang anak

## C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data Perilaku Sosial Anak Sebelum Penerapan Metode Bermain Peran

Hasil pengumpulan data yang diperoleh menunjukkan bahwa total skor tertinggi 21 dan skor terendah 10, banyak kelas 4 dan interval kelas 3. Dengan melihat rentangan skor tertinggi dan terendah menunjukkan bahwa perilaku sosial anak sebelum metode bermain peran (Pretest) masih beragam, rata-rata skor yang diperoleh dari 23 orang sebesar 16.0. Dari hasil pengolahan data diperoleh bahwa simpangan baku 2.73; modus sebesar 15; dan median sebesar 16.

Dengan demikian dapat diperoleh nilai  $M = 16.0$  dan nilai  $SD = 2.73$ , nilai ini dapat digunakan untuk menentukan rentang skor kategori gambaran tentang perilaku sosial anak dengan berpedoman pada kurva normal standar deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Kategori Sedang} &= M - 1 (SD) \text{ s/d } M + 1 (SD) \\ &= 16.0 - 1(2.73) \text{ s/d } 16.0 + 1 (2.73) \\ &= 13 \text{ s/d } 19 \end{aligned}$$

Berpedoman pada tolok ukur di atas dapat dihitung persentase frekwensi skor dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berikut dilakukan pengelompokan berdasarkan kriteria nilai tertinggi, nilai rata-rata dan nilai terendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 1. Kriteria Perilaku sosial anak Sebelum metode bermain peran (*Pretest*)

No	Kategori	Skor		f	Persentase(%)
1	Tinggi	20	- 21	2	8.7
2	Sedang	13	- 19	18	78.3
3	Rendah	10	- 12	3	13.0
<b>Jumlah</b>				<b>23</b>	<b>100</b>

Dari tabel di atas dapat dilihat gambaran tentang perilaku sosial anak sebelum metode bermain peran (*Pretest*) yang secara umum tergolong sedang, yakni sebanyak 18 orang atau sebesar 78.3%, pada kategori tinggi sebanyak 2 orang atau sebesar 8.7% dan pada kategori rendah sebanyak 3 orang atau sebesar 13.0%.

#### Data Perilaku Sosial Anak Setelah Penerapan Metode Bermain Peran

Hasil pengumpulan data yang diperoleh menunjukkan bahwa total skor tertinggi 30 dan skor terendah 20, banyak kelas 5 dan interval kelas 6. Dengan melihat rentangan skor tertinggi dan terendah menunjukkan bahwa perilaku sosial anak setelah metode bermain peran (*Posttest*) masih beragam, rata-rata skor yang diperoleh dari 23 orang sebesar 25.4. Dari hasil pengolahan data diperoleh bahwa simpangan baku 2.87; modus sebesar 25; dan median sebesar 25.

Dengan demikian dapat diperoleh nilai  $M = 25.4$  dan nilai  $SD = 2.87$ , nilai ini dapat digunakan untuk menentukan rentang skor kategori gambaran tentang perilaku sosial anak dengan berpedoman pada kurva normal standar deviasi sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Kategori Sedang} &= M - 1 (SD) \text{ s/d } M + 1 (SD) \\ &= 25.4 - 1(2.87) \text{ s/d } 23.7 + 1 (2.87) \\ &= 23 \text{ s/d } 28 \end{aligned}$$

Berpedoman pada tolak ukur di atas dapat dihitung persentase frekwensi skor dalam kategori tinggi, sedang, dan rendah. Berikut dilakukan pengelompokan berdasarkan kriteria nilai tertinggi, nilai rata-rata dan nilai terendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 2. Kriteria Perilaku sosial anak Setelah Metode bermain peran (*Posttest*)

No	Kategori	Skor		f	Persentase(%)
1	Tinggi	29	- 30	5	21.7
2	Sedang	23	- 28	14	60.9
3	Rendah	20	- 22	4	17.4
<b>Jumlah</b>				<b>23</b>	<b>100</b>

Dari tabel 4.2 dapat dilihat gambaran tentang perilaku sosial anak Setelah Metode bermain peran (*Posttest*) yang secara umum tergolong sedang, yakni sebanyak 14 orang atau sebesar 60.9%, pada kategori tinggi sebanyak 5 orang atau sebesar 21.7% dan pada kategori rendah sebanyak 4 orang atau sebesar 17.4%.

#### Perbandingan Sebelum (*Pretest*) dan Setelah Metode bermain peran (*Posttest*)

Perbandingan sebelum dan setelah metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru, dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 3. Perbandingan Perilaku sosial anak sebelum dan Setelah Metode bermain peran (*Posttest*)

No	Kategori	Sebelum		Setelah	
		f	%	f	%
1	Tinggi	2	8.7	5	21.7
2	Sedang	18	78.3	14	60.9
3	Rendah	3	13.0	4	17.4
<b>Jumlah</b>		<b>23</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Berdasarkan data pada tabel 4.3 diketahui perbandingan Perilaku sosial anak sebelum dan Setelah Metode bermain peran (*Postest*) . Meskipun dari hasil persentase tidak terlihat nyata, namun kriteria pengelompokan kategori tinggi berbeda besarnya. Hal dapat dilihat dari nilai rata-rata sebelum dan Setelah Metode bermain peran (*Postest*) . Jika sebelum metode bermain peran (*Pretest*) nilai rata-rata sebesar 8.7, Setelah Metode bermain peran (*Postest*) menjadi 21.7.

#### Uji Normalitas

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diketahui bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Tabel 4. 4. Hasil Uji Normalitas dengan SPSS

	Significant	$\alpha$	Keterangan
Sebelum dan Setelah	0,972	0,05	Normal

Berdasarkan perhitungan di atas maka diketahui bahwa  $0.972 > 0.05$ , dengan demikian berarti distribusi data perilaku sosial sebelum dan sesudah berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas diketahui bahwa sebaran data berdistribusi normal.

Tabel 4. 5. Hasil Uji Homogenitas dengan SPSS

	F hit	F tabel	Keterangan
Sebelum dan Setelah	2.807	2.073	Homogen

Karena F hitung  $>$  F table ( $2.807 > 2.073$ ) dan signifikansi  $<$  0.05 ( $0.047 > 0.05$ ), maka  $H_0$  diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa Tidak ada perbedaan rata-rata perilaku sosial antara sebelum dan setelah tindakan

Untuk mengetahui adanya pengaruh Pengaruh metode bermain peran Terhadap Perilaku sosial anak di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru, peneliti menggunakan program SPSS versi 16.0. hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 6. Hasil Uji t dengan SPSS

	t hit	Sig	Keterangan
Sebelum dan Setelah	24.729	0.000	Significant

Karena  $-t$  tabel  $<$  t hitung  $<$  t tabel, ( $2.068 < 24,279$  dan signifikansi  $<$  0.05 ( $0.00 < 0.05$ ), maka  $H_0$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh rata-rata penerapan metode bermain peran antara sebelum dan setelah. Dari perhitungan dengan SPSS dapat pula diketahui bahwa rata-rata nilai penerapan metode bermain peran setelah lebih tinggi. Hal ini dapat diartikan bahwa setelah penerapan metode bermain peran memberikan pengaruh atau andil dalam peningkatan perkembangan perilaku sosial anak TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru.

#### Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku sosial di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru maka menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{post test} - \text{pre test}}{\text{Pre test}} \times 100\%$$

Diketahui :

$$\begin{aligned} \text{Pre test} &= 368 \\ \text{Post test} &= 451 \\ P &= \frac{585 - 368}{368} \times 100\% \\ &= \frac{217}{368} \times 100\% = 58,97\% \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil di atas maka dapat disimpulkan pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru sebesar 58,97%. Sedangkan sekitar 41,03% Perilaku Sosial dipengaruhi oleh faktor lain

Pembahasan

Penelitian ini menemukan adanya pengaruh yang signifikan tentang Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru. Berdasarkan analisis t hitung (24.729) lebih besar dari t tabel (2.068) yang Hal ini mengindikasikan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa Metode Bermain Peran memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap Perilaku Sosial Anak Usia 5 – 6 Tahun di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru.

#### **D. KESIMPULAN DAN SARAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Metode bermain peran dalam mengembangkan kurikulum berpengaruh terhadap Perilaku sosial anak di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru, sebelum dilakukan metode bermain peran dalam mengembangkan Perilaku sosial didapat data Mean = 16.00, sedangkan setelah Metode bermain peran dalam mengembangkan kurikulum didapat data Kemampuan guru dalam mengembangkan kurikulum didapatkan nilai Mean = 25.43, jadi Mean sebelum < Mean setelah yakni 16.00 < 25.43. Ini menunjukkan peningkatan Perilaku sosial anak di TK Darel Hikmah Kecamatan Tampan kota Pekanbaru.

Karena  $-t \text{ tabel} \leq t \text{ hitung} \leq t \text{ tabel}$ , ( $-24.728 < 2.069$  dan signifikansi  $< 0.05$  ( $0.00 < 0.05$ ), maka  $H_0$  ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh rata-rata Kemampuan guru dalam mengembangkan kurikulum antara sebelum dan setelah mengikuti metode bermain peran.

Adapun saran dalam penelitian ini yaitu : 1) Kepada Guru agar lebih sering memperhatikan perkembangan perilaku sosial anak mengingat pentingnya aspek bagi masa depan anak seperti perapan metode bermain peran. 2) Kepada sekolah, mendukung terhadap kegiatan penelitian dengan tujuan untuk memberikan masukan dan membina guru-guru dalam rangka menerapkan dan mengembangkan aspek perkembangan perilaku sosial pada anak usia dini, 3) Kepada Peneliti, diharapkan meneliti secara mendalam lagi tentang pengaruh metode bermain peran terhadap perilaku sosial anak Usia 5 – 6 tahun guna peningkatan kualitas sumber daya manusia untuk masa yang akan datang

## **E. DAFTAR PUSTAKA**

- Anas Sudijono. 2004. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta. Raja Grafindo Persada
- Anwar. 2004. *Pendidikan Anak Dini Usia*. Jakarta. Alfabeta
- Depdikbud. 2003. *Kurikulum 2004 Standar Kopetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta. Dirjen Dikdasmen
- Depdiknas. 2005. *Kurikulum 2004 Standar Kopetensi Taman Kanak-kanak dan Raudhatul Athfal*. Jakarta. Dirjen Dikdasmen
- Malayu S.P. Hasibuan. 2003. *Organisasi dan Motivasi*. Jakarta. Bumi Aksara
- Moekijat. 2002. *Dasar-Dasar Motivasi*. Bandung. Pioner jaya.
- Moeslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta. Rineka cipta.
- Nor Hashimah Hashim. 2003. *Pendidikan Prasekolah. Kuala Lumpur*. PTS Publications & distributors SDN BHD.
- Oemar Hamalik. 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta. Bumi aksara
- Pandji Anoraga. 2001. *Psikologi Kerja*. Jakarta. Rineka cipta.
- Riduwan. 2005. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung Alfabeta.
- Sardiman, A.M.2004. *Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rajawali, Pers
- Siswanto, Sastrohadiwiryono. 2002. *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia. Pendekatan Administrasi dan Operasional*. Jakarta. Bumi aksara.
- Soemiarti Patmonodewo.1998. *Pendidikan Anak Prasekolah*. Jakarta. Rineka cipta.
- Sondang P. Siagian. 2005. *Teori Motivasi dan Aplikasinya*. Jakarta. Rineka Cipta
- Sudjana. 2001. *Pendidikan Luar Sekolah*. Bandung. Falah production.
- Sugiyono. 2005. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung. Alfabeta.
- Syaiful Bahri Djamarah. 2000. *Guru dan Anak Didik Dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta. Rineka cipta.
- \_\_\_\_\_ . 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta. Rineka cipta.