

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK KELOMPOK B DI PAUD GUGUS ANGGREK, KUTA UTARA

Ni Luh Nita Kusuma Dewi¹, Luh Ayu Tirtayani², M.G.Rini Kristiantari³

^{1,2} Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

³ Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Ganesha

Singaraja, Indonesia

e-mail: luhnitakusumadewi@yahoo.com¹, ayu.tirtayani@Undiksha.ac.id²,
mariagoretirini.kristiantari@undiksha.ac.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis eksperimen semu (*Quasi Eksperimen*) menggunakan rancangan *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi penelitian ini adalah seluruh anak kelompok B PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara terdapat tujuh Tk keseluruhannya berjumlah 586 anak. Sampel ditentukan secara *random*. Sampel dalam penelitian ini adalah anak kelompok B1 TK Pradnyandari III Kecamatan Kuta Utara berjumlah 24 anak sebagai kelompok eksperimen dan anak kelompok B3 TK Tiara Kasih Kecamatan Kuta Utara berjumlah 21 anak sebagai kelompok kontrol. Data yang terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial dengan uji-t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh $t_{hitung} = 3,49$ sedangkan pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 43$ diperoleh $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} 3,49 > t_{tabel} 2,021$, maka terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan sosial antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dengan kelompok anak yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran. Adapun nilai rata-rata kemampuan sosial anak yang diperoleh antara kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($83,38 > 77,07$). Maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018.

Kata-kata Kunci : kemampuan Sosial, Metode Bermain Peran, Anak Usia Dini

Abstract

This study aims to determine the effect of role playing methods on the social ability of children. This research is a quantitative research with a kind of quasi experiment (*Quasi Eksperimen*) using the *Nonequivalent Control Group Design* design. The population of this research is all children of group B PAUD Anggrek Cluster of North Kuta subdistrict there are seven Tk totaling 586 children. The sample is determined randomly. The sample in this research is the children of group B1 TK Pradnyandari III North Kuta District amounted to 24 children as experimental group and children group B3 TK Tiara Kasih, North Kuta subdistrict, there are 21 children as control group. The collected data were analyzed by using descriptive statistical and inferential statistical analysis with t-test. Based on the result of data analysis obtained t calculated = 3,49 while at 5% significant level with $dk = 43$ obtained $t_{table} = 2.021$ so $t_{hitung} 3,49 > t_{table} 2.021$, then there are significant differences in social difference of social ability between groups of children who learned through role playing method with groups of children through role playing methods. The mean value of social ability of children obtained between the experimental group is higher than the control group ($83,38 > 77,07$). So it can be concluded that the role playing method influences the social ability of group B children in PAUD Anggrek Graves North Kuta District Academic Year 2017/2018.

Keywords: Social ability, Role Playing Method, Early Childhood

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh setiap orang melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan/atau latihan, yang berlangsung di sekolah dan diluar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat meningkatkan mutu dan SDM dalam pembangunan ekonomi yang kreatif. Dalam arti sempit, pendidikan identik dengan persekolahan tempat pendidikan dilakukan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang terprogram dan terencana secara formal.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan guna membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan memasuki pendidikan. Pendidikan usia dini (TK) memiliki peran yang sangat penting sebelum memasuki jenjang pendidikan berikutnya. Menurut Yamin (Hariwati dan Khotimah, 2016:1), mengenai pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan bagi anak sejak lahir sampai usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan. Pendidikan anak usia dini bertujuan untuk mengembangkan semua aspek perkembangan yang dimiliki anak, sehingga semua potensi yang dimiliki anak dapat teraktualisasi.

Hal ini ditegaskan pula dalam dalam Undang-undang RI nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 Ayat 14, menjelaskan bahwa pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Usia lahir sampai dengan memasuki pendidikan dasar merupakan masa keemasan sekaligus masa kritis dalam tahapan kehidupan manusia, yang akan menentukan perkembangan anak selanjutnya. Taman Kanak-kanak diharapkan menjadi tempat untuk membangun dan mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, terutama perkembangan sosialnya. Penyelenggaraan

pendidikan di Taman Kanak-kanak harus mampu menyediakan lingkungan yang memungkinkan anak didik memperoleh kesempatan dan berbagai macam pengalaman untuk mengembangkan kemampuan sosial anak secara optimal.

Salah satu kemampuan yang akan dikembangkan untuk pendidikan anak usia dini adalah tentang kemampuan sosial. Istiqomah, dkk (2016:19), menyatakan bahwa Perkembangan sosial adalah suatu proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat) oleh seseorang untuk memperoleh kemampuan berperilaku yang sesuai dengan norma dan nilai lingkungan sosialnya. Dapat dipahami bahwa perkembangan sosial sangat penting ditanamkan pada anak usia dini untuk memperoleh kemampuan berperilaku dengan lingkungannya.

Pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian anak setelah dewasa dan juga mempengaruhi tingkat partisipasi sosial individu dimasa kanak-kanak dan masa dewasa menurut Hurlock (dalam Pujiati, 2013:234). Bila pengalaman sosial pada masa awal menyenangkan akan lebih aktif bila dibandingkan dengan pengalaman yang tidak menyenangkan. Arti menyenangkan disini adalah suasana belajar yang membuat siswa senang sehingga siswa memusatkan perhatiannya secara penuh pada saat belajar sehingga anak bisa lebih aktif dan kreatif.

Kemampuan bersosialisasi pada anak usia TK memiliki arti anak mampu untuk mencapai perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosial. Pada umumnya, perkembangan sosial anak usia dini yaitu : sudah dapat mengontrol dirinya sendiri, sudah dapat merasakan kelucuan misalnya ikut tertawa ketika orang dewasa tertawa atau ada hal-hal yang lucu. Pada usia ini, anak-anak mulai mengungkapkan pilihan atas anak-anak yang akan jadikan sebagai teman bermain dan anak-anak yang tidak mereka suka menjadi teman bermain (Aida dan Rini , 2015:88).

Anak usia dini harus dilatihkan untuk berani mengungkapkan yang di rasakan dan di pikirkan, sehingga pada nantinya anak dapat bekerjasama, dengan teman, mudah

mengungkapkan pendapat di depan banyak orang dan mudah berinteraksi. Sosial memainkan peran yang sangat penting dalam kehidupan, maka perlu di ketahui bagaimana perkembangan dan pengaruh emosi terhadap penyesuaian pribadi dan sosial. Pada dasarnya kemampuan untuk berinteraksi secara social dan emosional sudah ada semenjak bayi pada setiap individu.

Berdasarkan hasil penelitian di Paud Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara, terlihat bahwa masih banyak anak-anak yang pasif di dalam kegiatan proses pembelajaran. Pada saat melakukan observasi di Paud Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara, saat proses pembelajaran di kelas diperoleh data anak yang pada tahap berkembang sesuai harapan atau dapat melakukan kegiatan mandiri dan ada juga anak yang ada pada tahap mulai berkembang sedangkan ada juga anak yang masih belum mau bersosialisasi dengan teman-temannya. Hal ini dikarenakan dalam proses pembelajaran berlangsung masih ada anak yang sulit beradaptasi dengan lingkungan barunya.

Berdasarkan permasalahan tersebut, bahwa kemampuan sosial anak ditandai dengan adanya minat terhadap aktivitas teman-teman dan meningkatkan keinginan yang kuat untuk diterima sebagai anggota suatu kelompok, dan tidak puas bila tidak bersama teman-temannya. Anak tidak lagi puas bermain sendiri di rumah atau dengan saudara-saudara kandung atau melakukan kegiatan dengan anggota-anggota keluarga anak ingin bersamaan teman-temannya dan akan merasa kesepian serta tidak puas bila tidak bersama teman-temannya (Mayar, 2013:460).

Pada dasarnya pembelajaran harus bisa terwujud dalam suasana yang menyenangkan dan melibatkan keaktifan peserta didik, agar peserta didik dapat mengalami pembelajaran yang bermakna dan benar-benar memahami apa yang ia pelajari. Pembelajaran tersebut dapat dilaksanakan salah satunya dengan metode bermain peran. Menurut Huda (Indah dan Yuliyanti, 2016:3) "Bermain peran merupakan sebuah metode pembelajaran yang bersal dari dimensi pendidikan individu maupun sosial". Metode ini membantu

masing-masing siswa untuk menemukan makna pribadi dalam dunia sosial mereka dan memecahkan dilema pribadi dengan bantuan kelompok. Dalam dimensi sosial, model ini bermanfaat memudahkan individu untuk bekerjasama dalam menganalisis kondisi sosial khususnya masalah kemanusiaan.

Kegiatan pembelajaran untuk anak usia dini harus memperhatikan metode yang digunakan agar sesuai dengan karakteristik anak dan tujuan dari pembelajaran tersebut. Menurut Sani (2016:170), Metode bermain peran adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara mengarahkan peserta didik untuk menirukan suatu aktivitas atau mendramatisasikan situasi, ide, atau karakter khusus. Guru menyusun dan memfasilitasi permainan peran kemudian ditindak lanjuti dengan diskusi. Bermain peran digunakan untuk menjelaskan sikap dan konsep, rencana dan menguji penyelesaian masalah, membantu peserta didik menyiapkan situasi nyata dan memahami situasi sosial secara lebih mendalam. Bermain peran sangat potensial untuk mengekspresikan perasaan, mengembangkan pemahaman terhadap perasaan dan perspektif orang lain, dan mendemonstrasikan kreativitas dan imajinasi dengan memerankan sebagai tokoh kehidupan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran bermain peran merupakan metode yang sering digunakan untuk mengajarkan masalah bertanggung jawab dalam kehidupan sosial atau konseling di dalam kelompok. Metode bermain peran mengajarkan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Metode bermain peran juga digunakan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi), dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilaksanakan.

Adapun langkah-langkah metode bermain peran menurut Budiyanto (2016:129) yaitu guru menyusun/ menyiapkan skenario yang akan ditampilkan, menunjuk beberapa siswa untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan belajar mengajar, guru membentuk kelompok siswa, memberi penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai, memanggil

para siswa yang sudah ditunjuk untuk melakoni skenario yang sudah dipersiapkan, masing-masing siswa berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan, setelah selesai ditampilkan, masing-masing siswa diberikan lembar kerja untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok, masing-masing kelompok menyampaikan hasil kesimpulannya dan guru memberikan kesimpulan secara umum, evaluasi, penutup.

Kemampuan sosial lebih menekankan perhatian kepada pertumbuhan dan keterampilan yang bersifat progresif. Seorang anak atau individu yang lebih besar tidak bersifat statis dalam pergaulannya, karena dirangsang oleh lingkungan sosial, adat istiadat, kebiasaan-kebiasaan kelompok dimana ia sebagai salah satu anggota kelompoknya.

Pada awal manusia dilahirkan belum bersifat sosial, dalam artian belum memiliki kemampuan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan sosial anak diperoleh dari berbagai kesempatan dan pengalaman bergaul dengan orang-orang di lingkungannya. Menurut Kurniati (2016:8), keterampilan sosial merupakan kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya. Hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekitarnya. Anak yang memiliki keterampilan sosial adalah anak yang mampu menunjukkan perilaku yang disetujui secara sosial oleh kelompoknya.

Menurut Seefeldt dan Barbour (Perdani, 2014:130) keterampilan sosial meliputi: keterampilan komunikasi, berbagi (sharing), bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat. Anak-anak yang mempunyai kesadaran diri yang kuat, siap untuk belajar hidup bersama dengan orang lain. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial adalah kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak sebagai bekal bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya. Keterampilan sosial yang dimiliki anak yaitu keterampilan komunikasi, berbagi (sharing), bekerja sama, dan berpartisipasi dalam kelompok masyarakat.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian yang akan dilakukan ini berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018". Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka peneliti memfokuskan pada permasalahan sebagai berikut. Apakah terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018. Adapun tujuan dari penelitian ini sebagai berikut. Untuk mengetahui pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Pelajaran 2017/2018.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara. Waktu penelitian dilakukan pada tanggal 23 April s/d 07 Mei 2018. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi eksperiment*). Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2015:114). Desain yang digunakan adalah desain *nonequivalent control group design* yaitu melibatkan dua kelompok kelas, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Tahapan-tahapan penelitian ini terdiri dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir. Pada tahap persiapan dilakukan mengadakan observasi awal pada pelaksanaan proses dan rancangan pembelajaran di kelas, Menyusun Rencana Pembelajaran Harian (RPPH) dengan pendekatan pembelajaran bermain seraya belajar, Membuat rancangan penelitian/instrumen penelitian berupa metode bermain peran terhadap kemampuan sosial, Mengkonsultasikan instrumen dengan guru kelas kelompok B dan dosen pembimbing, Mengadakan uji coba instrumen untuk mencari validitas dan reliabilitas metode bermain peran Terhadap kemampuan sosial. Pada tahap

pelaksanaan diberikan perlakuan pada kelas eksperimen dengan metode bermain peran, Memberikan perlakuan pada kelas kontrol berupa metode pembelajaran tanpa menggunakan metode bermain peran, Perlakuan diberikan sebanyak 6 kali di kelas eksperimen dan 6 kali di kelas kontrol. Pada tahap akhir dilakukan Mengadakan percobaan akhir/test akhir (*post test*) pada kelompok kontrol dan eksperimen untuk mengetahui kemampuan sosial pada anak setelah diberikan perlakuan, Melakukan analisis data hasil penelitian untuk menentukan apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima, Melakukan analisis data untuk menguji hipotesis, Menyusun laporan penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara berjumlah 552 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *random sampling*. Pengambilan sampel dengan teknik *random sampling* dalam penelitian ini dilakukan dengan cara tradisional yaitu diundi. Selanjutnya, dua kelas yang terpilih diberikan *pre test* untuk diuji kesetaraannya menggunakan uji-t, uji persyarat yang meliputi uji normalitas dan homogenitas varians dilakukan terlebih dahulu sebelum dilakukan uji-t. Setelah kedua kelas dinyatakan setara, kedua kelas kemudian diundi kembali untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel yang didapat adalah kelompok B1 berjumlah 24 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelompok B3 berjumlah 21 siswa sebagai kelas kontrol.

Adapun beberapa faktor yang mempengaruhi hasil penelitian ini adalah validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal terdiri dari penelitian ini adalah terlihat dari rancangan yang digunakan adalah *Nonequivalents Control Grup Design*. Lembar observasi disusun berdasarkan kisi-kisi instrumen. Subjek dalam penelitian ini menggunakan populasi seluruh siswa kelas TK B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara. Seleksi subjek menggunakan teknik *random sampling*. Uji kesetaraan populasi menggunakan uji-t untuk mendapatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Latar belakang pendidikan guru yang megajar setara. Menurut (Setyosari, 2015) "Validitas eksternal adalah validitas yang berkaitan dengan sejauh mana hasil penelitian digeneralisasikan". Validitas eksternal ini terlihat dari pengacakan kelas menggunakan teknik *random sampling*. PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara memiliki varians yang homogen

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data mengenai kemampuan sosial anak. Non tes adalah cara penilaian hasil peserta didik yang dilakukan tanpa menguji peserta didik tetapi melalui pengamatan secara sistematis. Metode observasi yang digunakan dalam penelitian ini dikembangkan sendiri oleh peneliti. Metode observasi yang dikembangkan berupa lembar observasi. Data kemampuan sosial ini merupakan data yang terbentuk angka-angka sehingga merupakan jenis data yang bersifat kuantitatif.

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data hasil penelitian adalah teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial. Kegiatan yang termasuk analisis statistik deskriptif diantaranya menentukan *mean*, standar deviasi, varians, modus serta median. Kegiatan yang termasuk analisis statistik inferensial adalah menentukan uji hipotesis dengan menggunakan uji-t (*polled varians*), sebelum melakukan uji hipotesis ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi dan dibuktikan yaitu : (1) data yang dianalisis harus berdistribusi normal, (2) mengetahui data yang dianalisis berfifat homogen.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini memaparkan tentang rata-rata, median, modus, varians, standar deviasi, nilai minimum, nilai maksimum, dan rentangan nilai. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang diberikan perlakuan berupa metode bermain peran dan tanpa metode bermain peran sebanyak 6 kali pertemuan, kemudian diberikan *posttest* untuk memperoleh hasil kemampuan sosial anaHasil deskripsi data dapat dilihat pada tabel 01 berikut.

Tabel 01. Deskripsi Data Kemampuan Sosial Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Hasil Analisis | Kelompok Eksperimen | Kelompok Kontrol |
|-----------------|---------------------|------------------|
| Mean | 83,38 | 77,07 |
| Median | 84,85 | 77,06 |
| Modus | 83,50 | 76,50 |
| Varians | 52,70 | 33,60 |
| Standar Deviasi | 7,26 | 5,80 |
| Minimum | 67 | 67 |
| Maksimum | 92 | 88 |
| Rentangan | 26 | 22 |
| Banyak Kelas | 6 | 5 |
| Panjang Kelas | 5 | 4 |

Berdasarkan Dari data tersebut menunjukkan bahwa kemampuan sosial kelompok eksperimen yang dibelajarkan melalui metode bermain peran memiliki rata-rata yang lebih tinggi dari kelompok kontrol

yang tidak dibelajarkan dengan metode bermain peran. Data kemampuan sosial kelompok eksperimen disusun kedalam tabel 02 dan tabel 03.

Tabel 02. Tabel Distribusi Frekuensi Data Kelompok Eksperimen

| No | Interval | Nilai Tengah (X) | Frekuensi (F) | Fk | Fx |
|---------------|----------|------------------|---------------|----|-----------------|
| 1 | 67 – 71 | 69 | 2 | 2 | 138 |
| 2 | 72 – 76 | 74 | 3 | 5 | 222 |
| 3 | 77 – 81 | 79 | 4 | 9 | 316 |
| 4 | 82 – 86 | 84 | 6 | 15 | 504 |
| 5 | 87 – 91 | 89 | 5 | 20 | 445 |
| 6 | 92 - 96 | 94 | 4 | 24 | 376 |
| Jumlah | | | N = 24 | | ∑Fx 2001 |

Tabel 03. Tabel Distribusi Frekuensi Data Kelompok Kontrol

| No | Interval | Nilai Tengah (X) | Frekuensi (F) | Fk | Fx |
|---------------|----------|------------------|---------------|----|--------------------|
| 1 | 67 – 70 | 68,50 | 3 | 3 | 205,5 |
| 2 | 71 – 74 | 72,50 | 4 | 7 | 290 |
| 3 | 75 – 78 | 76,50 | 6 | 13 | 459 |
| 4 | 79 – 82 | 80,50 | 4 | 17 | 322 |
| 5 | 83 – 86 | 84,50 | 3 | 20 | 253,5 |
| 6 | 87 - 90 | 88,50 | 1 | 21 | 88,5 |
| Jumlah | | | N = 21 | | ∑Fx 1618,50 |

Sebelum melakukan uji hipotesis maka harus dilakukan beberapa uji prasyarat terhadap sebaran data yang meliputi uji normalitas terhadap data kompetensi

kemampuan sosial siswa. Uji normalitas ini dilakukan untuk membuktikan bahwa kedua sampel tersebut berdistribusi normal.

Adapun hasil perhitungan dari uji normalitas dapat disajikan pada tabel 04 berikut.

Tabel 04. Tabel Hasil Uji Normalitas Data *Posttest*

| No. | Sampel | X^2_{hitung} | X^2_{tabel} | Keterangan |
|-----|------------------|----------------|---------------|----------------------|
| 1. | Kelas Eksperimen | 5,74 | 11,07 | Berdistribusi Normal |
| 2. | Kelas Kontrol | 3,58 | 11,07 | Berdistribusi Normal |

Berdasarkan nilai X^2_{tabel} pada taraf signifikan 5% dan derajat kebebasan ($dk = 6-1 = 5$) adalah 11,07 dan hasil analisis $X^2_{hitung} = 5,74$, sehingga $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ maka data berdistribusi normal. Hal ini berarti sebaran data kemampuan sosial anak kelompok yang dibelajarkan menggunakan metode bermain peran berdistribusi normal. Setelah melakukan uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas varians ini dilakukan berdasarkan data kemampuan

sosial anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dan data kelompok anak yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran. Untuk menentukan homogenitas variannya menggunakan uji F. Kriteria pengujianya jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka sampel homogen. Pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan untuk pembilang $n_1 - 1$ ($24-1=23$) dan derajat kebebasan untuk penyebut n_2-1 ($21-1=20$) diperoleh nilai $F_{tabel} = 2,08$ sebagaimana disajikan pada tabel 05.

Tabel 05. Tabel Hasil Uji Homogenitas Varians Data *Posttest*

| No. | Kelompok | F_{hitung} | F_{tabel} | Keterangan |
|-----|---------------------|--------------|-------------|------------|
| 1. | Kelompok Eksperimen | 1,57 | 2,08 | Homogen |
| 2. | Kelompok Kontrol | | | |

Dari hasil perhitungan diperoleh Berdasarkan tabel 05 diatas, nilai F_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (dk pembilang = $24 - 1 = 23$ dan dk penyebut = $21 - 1 = 20$) = 2,08 dan hasil analisis $F_{hitung} = 1,57$, sehingga $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka varians kedua kelompok data homogen. Ini berarti bahwa varian antara kelompok anak yang dibelajarkan melalui metode bermain peran dan kelompok anak

yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran. Berdasarkan hasil uji prasyarat yaitu uji normalitas data dan uji homogenitas varians, dapat diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal dan mempunyai varians yang homogen. Maka untuk uji hipotesis dilakukan dengan uji-t dengan rumus *polled varians* yang disajikan dalam bentuk tabel 06 berikut.

Tabel 06. Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

| Sampel | N | dk | Mean | Varians | t_{hitung} | t_{tabel} | Kesimpulan |
|---------------------|----|----|-------|---------|--------------|-------------|---------------|
| Kelompok eksperimen | 24 | | 83,38 | 52,70 | 3,49 | 2,021 | H_0 ditolak |
| Kelompok kontrol | 21 | 43 | 77,07 | 33,60 | | | |

Berdasarkan tabel 06, diperoleh $t_{hitung} = 3,49$ sedangkan pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 43$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} = 3,49 > t_{tabel} = 2,021$. Dapat

dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,49 > 2,021$. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima.

Berdasarkan hasil temuan dapat dinyatakan kedua kelompok sampel penelitian yang memiliki kemampuan setara, setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran dan pembelajaran yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran diperoleh hasil penguasaan yang berbeda. Hal ini dapat dilihat juga dari \bar{X} anak yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibandingkan dengan \bar{X} anak yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran. Perbedaan hasil perkembangan kemampuan sosial anak dengan perolehan nilai rata-rata yang lebih tinggi pada kelompok eksperimen dibandingkan kelompok kontrol yang disebabkan oleh perlakuan berupa metode bermain peran dalam kemampuan sosial yang diberikan pada kelompok eksperimen.

Data yang dianalisis pada penelitian ini adalah data hasil kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018. Data hasil penilaian diperoleh dari hasil *posttest* yang diberikan pada akhir penelitian. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yaitu dengan metode observasi. Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Nonequivalent Control Grup Design*. Berdasarkan hasil uji hipotesis $t_{hitung} = 3,49$ sedangkan pada taraf signifikan 5% dengan $dk = 43$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} = 3,49 > t_{tabel} = 2,021$. Dapat dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,49 > 2,021$. Dengan demikian H_0 yang berbunyi "tidak terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018", ditolak dan H_a yang berbunyi "terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018", **diterima**. Perolehan hasil perhitungan analisis data yang dilakukan menunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa yang mengikuti pembelajaran menggunakan metode

bermain peran ($\bar{X} = 83,38$) dan siswa yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran ($\bar{X} = 77,07$).

Pada kelompok eksperimen kegiatan pembelajaran dalam kemampuan sosial anak menggunakan metode bermain peran berjalan dengan optimal. Hal ini disebabkan oleh metode bermain peran pada suatu pembelajaran dapat mendorong anak untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak menjadi lebih optimal. Selama kegiatan pembelajaran anak menjadi lebih bersosialisasi karena menggunakan pembelajaran dengan metode bermain peran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan cara melibatkan anak dengan interaksi terhadap lingkungan belajarnya. Berbeda pada kelompok kontrol, kegiatan pembelajaran yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran yang hanya menggunakan metode ceramah berjalan kurang optimal. Hal ini disebabkan dari kelemahan metodenya, yaitu guru cenderung menjadi pusat pembelajaran sehingga anak menjadi pasif, guru kurang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengemukakan pendapatnya sendiri. Pada kelompok kontrol memiliki kelebihan hanya saja belum membantu dalam kemampuan sosial anak. Kelebihan dari pembelajaran sehari-hari yang dilakukan di dalam kelas tidak terlalu menggunakan banyak waktu dan tenaga karena anak secara bersama-sama mendengarkan penjelasan guru. Suasana kelas menjadi lebih tenang karena anak melakukan aktivitas yang sama.

Hasil temuan pada penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian sebelumnya yang relevan dan memperkuat hasil penelitian yang diperoleh. Hal tersebut didukung hasil penelitian yang diajukan oleh Astari (2017:3) Agar dapat mengembangkan kemampuan sosial anak diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan untuk anak sehingga anak lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial anak yaitu berupa metode bermain peran.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan sebagai berikut. Hasil perhitungan uji hipotesis yang menggunakan uji-t didapat bahwa kemampuan sosial anak menggunakan metode bermain peran lebih baik dibandingkan dengan kemampuan sosial anak yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran. Terlihat pada nilai rata-rata kelas eksperimen yaitu 83,38 dengan nilai tertinggi yang diperoleh anak yaitu 92 dan nilai terendah 67. Sedangkan kemampuan sosial anak yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran pada anak kelompok kontrol sebesar 77,07 dengan nilai tertinggi yang diperoleh anak adalah 88 dan nilai terendah adalah 67. Rerata kemampuan sosial yang diperoleh anak yang dibelajarkan menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari anak yang tidak dibelajarkan melalui metode bermain peran ($83,38 > 77,07$).

Berdasarkan hasil analisis menggunakan uji-t diperoleh $t_{hitung} = 3,49$ sedangkan dengan taraf signifikan 5% dengan $dk = 43$ diperoleh nilai $t_{tabel} = 2,021$ sehingga $t_{hitung} 3,49 > t_{tabel} 2,021$. Dengan demikian H_0 yang berbunyi "tidak terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018", **ditolak** dan H_a yang berbunyi "terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018", **diterima**. Jadi dapat dirangkum bahwa penggunaan metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak Kelompok B di PAUD Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara Tahun Ajaran 2017/2018.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan simpulan, maka dapat diajukan beberapa saran kepada beberapa pihak sebagai berikut. (1) Kepada Guru agar penelitian ini bisa dijadikan acuan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam merancang pembelajaran dengan tujuan memperoleh hasil belajar yang optimal. Guru dapat menerapkan strategi, pendekatan dan metode yang mampu

mengoptimalkan kemampuan sosial anak serta mampu meningkatkan motivasi anak dalam mengikuti pembelajaran. Selanjutnya makna dan pesan yang akan disampaikan dapat diresapi dan diterapkan oleh peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari. (2) Kepada Siswa dengan diterapkannya metode bermain peran pada kemampuan sosial, diharapkan anak untuk aktif, mampu bekerjasama dan bertanggung jawab dengan teman disetiap kelompok untuk membangun hubungan berinteraksi anak dengan temannya. Dengan demikian anak menjadi aktif dan mandiri dalam mengikuti pembelajaran. (3) Kepada Sekolah agar dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai pendukung sumber belajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menciptakan pembelajaran yang menyenangkan di sekolah, sehingga sekolah berhasil menciptakan anak yang berkualitas. (4) Kepada Peneliti Lain diharapkan agar hasil penelitian ini digunakan sebagai bahan acuan dan mengadakan penelitian yang lebih mendalam tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak kelompok B DI paud Gugus Anggrek Kecamatan Kuta Utara.

DAFTAR RUJUKAN

- Aida, Nurul & Rini Amanda Pasca. 2015. "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Pendidikan Anak Usia Dini". *Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya*. Volume 4(1). Tersedia pada <http://www.untagsby.ac.id>. (Diakses pada tanggal 21 Januari 2018).
- Budiyanto, Krisna A. 2016. *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning (SCL)*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang.
- Hariwati & Khotimah, Nurul. 2016. "Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional

- Pada Anak Kelompok B". *E-journal PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Volume 5(2). Tersedia pada <http://www.unesa.ac.id>. (Diakses pada tanggal 12 Januari 2018).
- Indah & Yuliyati. 2016. "Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Bahasa Ekspresif Anak Tunarungu". *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*. Tersedia pada <http://www.unesa.ac.id>. (Diakses pada tanggal 16 Januari 2018).
- Istiqomah, dkk. 2016. "Peningkatan Perkembangan Sosial dan Emosional Melalui Kegiatan Outbound Pada Anak Kelompok B di TK Asy-Syafa'ah Jember Tahun Pelajaran 2015/2016". *Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember*. Volume 3(2). Tersedia pada <http://www.unej.ac.id>. (Diakses pada tanggal 17 Januari 2017).
- Mayar, Farida. 2013. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa. *Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang*. Jilid 1(6). Tersedia pada <http://www.tarbiyahainib.ac.id>. (Diakses pada 18 Januari 2018).
- Pujiati, Desti. 2013. "Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran". *PAUD Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta*. Tersedia pada <http://www.unj.ac.id>. (Diakses pada tanggal 21 Januari 2018).
- Sani, Abdullah R. 2016. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas.
- Wijayati, Neneng. 2015. "Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Mengurangi Prilaku Agresifitas Anak TK Desa Sewulan Tahun Ajaran 2015/2016". *Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Pendidikan IKIP PGRI Madiun*. Tersedia pada <http://www.fkip.uns.ac.id>. (Diakses pada tanggal 16 Januari 2018).
- Kurniawati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Keterampilan Sosial*. Jakarta: Premadamedia Group.
- Perdani, Putri Admi. 2014. "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional". *E-journal PAUD PPs Universitas Negeri Jakarta*. Volume 8(1). Tersedia pada <http://www.unj.ac.id>. (Diakses pada tanggal 1 Maret 2018).