

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Hakikat Kemampuan Bersosialisasi

a. Pengertian Kemampuan

Setiap melakukan kegiatan pasti memerlukan suatu kemampuan, tapi kemampuan itu sendiri sering tidak diketahui artinya. Munandar dan Susanto (2011: 7) mengungkapkan bahwa “Kemampuan merupakan daya untuk melakukan suatu tindakan sebagai hasil dari pembawaan dan latihan”.

Sutermeister dalam Riduwan (2004: 256) mengatakan “Kemampuan dapat dipandang sebagai suatu karakteristik umum dari seseorang yang berhubungan dengan pengetahuan dan keterampilan yang diwujudkan melalui tindakan”.

Sejalan dengan itu Robbin dalam Yusdi (2007: 57) menyatakan “Kemampuan berarti kapasitas seseorang individu untuk melakukan beragam tugas demi suatu pekerjaan, lebih lanjut Robbin menyatakan bahwa kemampuan (*ability*) adalah sebuah penilaian terkini atas apa yang dapat dilakukan seseorang”.

Ada dua kelompok faktor kemampuan menurut Robbin dalam Yusdi (2007: 57), yaitu 1) kemampuan intelektual (*intellectual ability*) yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktifitas mental, berpikir, menalar, dan memecahkan masalah, (2) kemampuan fisik (*physical ability*), yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan kekuatan, dan karakteristik serupa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan dapat memiliki kemampuan intelektual dan memiliki kemampuan fisik yang dibutuhkan untuk melakukan berbagai aktivitas mental. *commit to user*

b. Pengertian Bersosialisasi

Robinson dalam Susanto (2011: 40) mengartikan “Sosialisasi itu sebagai proses belajar yang membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial, sehingga dapat menjadi anggota masyarakat yang bertanggung jawab dan efektif”.

Chaplin (2002: 470) mengemukakan bahwa “Sosialisasi dapat diartikan (1) proses mempelajari adat, kebiasaan, cara hidup rakyat, dan adat istiadat suatu kebudayaan tertentu, (2) kontrol terhadap industri oleh satu pemerintah”.

Sejalan dengan itu Loree dalam Nugraha dan Rachmawati (2006: 1.18) mengatakan “Sosialisasi merupakan suatu proses dimana individu (terutama) anak melatih kepekaan dirinya terhadap rangsangan-rangsangan sosial terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan (kelompoknya) serta belajar bergaul dengan bertingkah laku, seperti orang lain di dalam lingkungan sosialnya”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa sosialisasi adalah proses membimbing anak ke arah perkembangan kepribadian sosial, bertanggung jawab, kebiasaan, melatih kepekaan diri anak, serta belajar bergaul dengan bertingkah laku di dalam lingkungan sosial anak.

c. Pengertian Kemampuan Bersosialisasi

Berdasarkan simpulan di atas, maka pengertian kemampuan bersosialisasi adalah dapat memiliki kemampuan intelektual, memiliki kemampuan fisik, perkembangan pribadi sosial, bertanggung jawab, kebiasaan, melatih kepekaan diri anak, serta belajar bergaul dengan bertingkah laku di dalam lingkungan sosial anak.

Menurut Adam dalam Martani dan Adiyanti (1991) kompetensi sosial mempunyai hubungan yang erat dengan

penyesuaian sosial dan kualitas interaksi antar pribadi. Membangun kompetensi sosial pada kelompok bermain dapat dimulai dengan membangun interaksi di antara anak-anak, interaksi yang dibangun dimulai dengan bermain hal-hal yang sederhana, misalnya bermain peran, mentaati tata tertib dalam kelompoknya, sehingga kompetensi sosialnya akan terbangun.

Padmonodewo (2003: 34) menyatakan bahwa “Kemampuan sosialisasi seorang anak dapat dilihat dari perkembangan bermainnya.

Sejalan dengan itu Latifah (2000) mendefinisikan namun tidak jauh berbeda mengenai kompetensi sosial yaitu tindakan yang sesuai dengan tujuan dalam konteks sosial tertentu, dengan menggunakan cara-cara yang tepat dan memberikan efek yang positif bagi perkembangan.

d. Karakteristik dan Ciri Tingkah Laku Sosial

Dalam perkembangan sosial anak terdapat beberapa ciri dalam setiap periodenya. Berdasarkan Nugraha dan Rachmawati (2006: 2.16) ciri-ciri tingkah laku tersebut dapat dilihat pada Tabel 2.1 sebagai berikut:

Tabel 2.1 Ciri-ciri Tingkah Laku Bayi

1-2 Bulan	Belum Mampu Membedakan Objek dan Benda
3 Bulan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Otot mata sudah kuat dan mampu melihat pada orang atau objek dan mengikuti. 2. Gerakan. Telinga sudah mampu membedakan suara. Mulai mampu membedakan objek dan orang, siap untuk belajar menjadi manusia sosial. 3. Senyum sosial (<i>social smiles</i>), apabila orang yang dikenalnya datang dan menangis, apabila ditinggal.
4 Bulan	Memperlihatkan tingkah laku, memperhatikan apabila ada orang yang bicara, membuat penyesuaian dengan tertawa padanya.
4-6 Bulan	Tersenyum dengan bayi lain.
5-6 Bulan	Bereaksi berbeda terhadap suara yang ramah dan

	tidak
7 Bulan	Kadang-kadang agresif, menjambak, mencakar, dan sebagainya.
6-8 Bulan	Memegang, melihat, merebut benda dari bayi lain.
7-9 Bulan	Mengikuti, suara-suara, tingkah laku yang sederhana.
9-13 Bulan	Meniru suara, mengeksploitasi bayi lain, menjambak, dan sebagainya. Bisa bermain dengan permainan tanpa komunikasi.
12 Bulan/1 Tahun	Mengenal larangan.
13-18 Bulan	Mulai minat terhadap bayi lain.
15 Bulan	Memperlihatkan minat yang tinggi terhadap orang dewasa dan selalu ingin dekat serta mutasi dengan mereka.
24 Bulan (2 Tahun)	Dapat membantu melakukan aktivitas sederhana. Menggunakan permainan sebagai alat untuk hubungan sosial. Di sini mereka bermain bersama, tetapi tidak ada interaksi- <i>salutary a paralel play</i> .

Sumber: Metode Pengembangan Sosial Emosional, Nugraha dan Rachmawati (2006: 2.16)

1) Periode Prasekolah dan Taman Kanak-kanak

Adapun ciri sosialisasi periode prasekolah adalah sebagai berikut:

- a) Membuat kontak sosial dengan orang di luar rumahnya.
- b) Dikenal dengan istilah *pregang age*. Dikatakan *pregang*, karena prasekolah berkelompok belum mengikuti arti dari sosialisasi yang sebenarnya. Mereka mulai belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.
- c) Hubungan dengan orang dewasa dan teman sebaya
Melanjutkan hubungan dan selalu ingin dekat dengan orang dewasa, teman sebaya, baik dengan tua maupun guru. Mereka selalu berusaha untuk berkomunikasi dan menarik perhatian orang dewasa.
- d) 3–4 tahun mulai bermain bersama (*cooperative play*). Mereka mulai mengobrol saat bermain, memilih teman untuk bermain, dan mengurangi tingkah laku bermusuhan.

- e) 4–6 tahun, ciri perkembangan dari segi kemampuan motorik telah mencapai kematangan. Perkembangan motorik ini diikuti dengan perkembangan intelektual dan sosial-emosional.

2) Periode Usia Sekolah

Minat terhadap kelompok makin besar, mulai mengurangi pada aktivitas keluarga, membentuk kelompok (*gang*), sehingga disebut *gang age*. Peran teman sebaya sangat penting dan berpengaruh pada perkembangan sosial anak. Pengaruh yang ditimbulkan pada keterampilan sosialisasi anak diantaranya sebagai berikut:

- a) Membantu anak untuk belajar bersama dengan orang lain dan bertingkah laku yang dapat diterima oleh kelompok.
- b) Membantu anak mengembangkan nilai sosial di luar nilai orang tua dan membantu mengembangkan kepribadian yang mandiri untuk mendapat kepuasan emosional rasa berkawan.

Snowman dalam Patmonodewo (1995: 29) mengemukakan beberapa karakteristik perilaku sosial pada anak usia prasekolah, diantaranya sebagai berikut:

- a) Anak pada usia ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini cepat berganti. Anak-anak umumnya dapat cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya dari jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang menjadi bersahabat dengan anak dengan jenis kelamin yang berbeda.
- b) Kelompok bermainnya cenderung kelompok kecil, sehingga kelompok tersebut cepat berganti-ganti. Anak yang lebih kecil sering mengamati yang lebih besar.
- c) Anak yang lebih kecil sering kali mengamati anak yang lebih besar.
- d) Pola bermain anak prasekolah lebih bervariasi fungsinya sesuai kelas sosial dan gender. Anak dari kelas menengah lebih banyak bermain asosiatif, kooperatif, dan konstruktif, sedangkan anak perempuan lebih banyak bermain soliter, konstruktif, paralel, dan dramatik. Anak laki-laki, lebih banyak bermain fungsional *solitaire* dan asosiatif dramatis.

- e) Perselisihan sering terjadi, akan tetapi, sebentar kemudian anak-anak berbaikan kembali. Anak laki-laki banyak melakukan tindakan agresif dan menantang.
- f) Setelah masuk TK, pada umumnya kesadaran anak-anak terhadap peran jenis kelamin telah berkembang. Anak laki-laki lebih senang bermain di luar, bermain kasar dan bertingkah laku agresif, sedangkan anak perempuan lebih suka bermain yang bersifat kesenian, bermain boneka atau menari.

e. Faktor yang Berpengaruh pada Kemampuan Anak dalam Bersosialisasi

Ada beberapa faktor yang berpengaruh pada kemampuan anak dalam bersosialisasi menurut Wiyani (2013: 86) adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang-orang di sekitarnya dari berbagai usia dan latar belakang.
- 2) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul.
- 3) Adanya bimbingan dan pengajaran dari orang lain, biasanya menjadi "Model" bagi anak.
- 4) Adanya kemampuan berkomunikasi yang baik yang dimiliki anak.

f. Pola Perilaku dalam Situasi Sosial pada Anak Usia Dini

Menurut Hurlock dalam Susanto (2011: 139) mengklasifikasikan pola perilaku sosial pada anak usia dini ini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut:

- 1) Menunjukkan sikap toleran.

Misalnya: anak mau bergantian mainan dengan anak yang lain.

Adapun gambar anak yang sedang bergantian mainan dapat dilihat pada Gambar 2.1 sebagai berikut:



Gambar 2.1 Anak yang sedang bergantian mainan

2) Kerjasama (bersikap kooperatif)

Mulai usia tahun ketiga akhir, anak mulai bermain secara kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, bersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain, semakin banyak kesempatan yang mereka miliki untuk melatih keterampilan ini, semakin cepat mereka belajar dan menerapkannya secara nyata dalam kehidupannya, seperti halnya:

a) Berkomunikasi

Berkomunikasi merupakan interaksi antar pribadi yang menggunakan sistem simbol linguistik, seperti sistem simbol verbal (kata-kata) dan non verbal.

Contoh: anak dapat berinteraksi dengan temannya.

Adapun gambar anak yang sedang berkomunikasi dapat dilihat pada Gambar 2.2 sebagai berikut:



Gambar 2.2 Anak yang sedang berkomunikasi

b) Merespon

Merespon adalah menanggapi.

Contoh: anak dapat menanggapi sesuatu apa yang dilakukan temannya. Adapun gambar anak yang sedang merespon temannya dapat dilihat pada Gambar 2.3 sebagai berikut:



Gambar 2.3 Anak yang sedang merespon temannya

3) Simpati (menunjukkan emosi), karena simpati membutuhkan pengertian tentang perasaan-perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Mereka mengekspresikan simpati dengan berusaha menolong atau menghibur seseorang yang sedang bersedih. Semakin banyak kontak bermain, semakin cepat simpati akan berkembang. Bagian-bagian dari simpati adalah sebagai berikut:

a) Marah

Marah adalah sangat tidak senang, tidak rela terhadap sesuatu, dan iri dari sesuatu.

Contoh: anak marah, apabila diganggu temannya. Adapun gambar anak yang sedang marah dapat dilihat pada Gambar 2.4 sebagai berikut:



Gambar 2.4 Anak yang sedang marah

b) Cemberut

Cemberut adalah menunjukkan ekspresi yang kurang menyenangkan.

Contoh: anak tidak mau diajak pulang ibunya, karena sedang asyik bermain, sehingga ekspresi wajahnya kurang menyenangkan.

Adapun gambar anak yang sedang cemberut dapat dilihat pada Gambar 2.5 sebagai berikut:



Gambar 2.5 Anak yang sedang cemberut

4) Menunjukkan rasa empati, seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan emosi orang lain, tetapi di samping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di pribadi orang lain. Hal ini hanya akan berkembang jika anak telah dapat memahami ekspresi wajah orang lain atau maksud pembicaraan orang lain. Relatif hanya sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak akhir. Rasa empati yang bisa dilakukan oleh anak adalah sebagai berikut:

a) Membantu

Membantu adalah memberi bantuan.

Contoh: anak membantu temannya yang jatuh.

Adapun gambar anak yang sedang membantu temannya dapat dilihat pada Gambar 2.6 sebagai berikut:



Gambar 2.6 Anak yang sedang membantu temannya

b) Mengasihi

Mengasihi adalah menaruh kasih, mencintai, dan menyayangi.

Contoh: anak yang satu dengan anak yang lain saling menyayangi. Adapun gambar anak yang saling menyayangi dapat dilihat pada Gambar 2.7 sebagai berikut:



Gambar 2.7 Anak yang saling menyayangi

g. Tahapan Penerimaan sosial

Hurlock dalam Nugraha dan Rachmawati (2006: 2.21) mengemukakan beberapa tahapan (*stage*) dalam penerimaan oleh kelompok teman sebaya adalah sebagai berikut:

1) Pada usia 4-6 tahun, daya pikirnya berkembang sangat pesat ini ditunjukkan dengan rasa ingin tahu yang besar seperti banyak bertanya.

2) *A reward-Cost Stage*

Pada *stage* ini ditandai oleh adanya harapan yang sama, aktivitas yang sama dan kedekatan. Biasanya pada anak kelas 2 dan 3, tetapi belum mendalam.

3) *A Normative Stage*

Pada *stage* ini ditandai oleh dimilikinya nilai yang sama, sikap terhadap aturan, dan sanksi yang diberikan. Biasanya terjadi pada anak kelas 4 dan 5.

4) *An Emphatic Stage*

Pada *stage* ini dimilikinya pengertian, pembagian minat, *self disclosure* adanya kedekatan yang mulai mendalam. Biasanya di atas kelas 6.

h. Proses Perkembangan Sosial

Untuk menjadi individu yang mampu bermasyarakat diperlukan tiga proses sosialisasi. Proses sosialisasi ini tampaknya terpisah, tetapi sebenarnya saling berhubungan satu sama lainnya.

Hurlock dalam Nugraha dan Rachmawati (2006: 1.18) mengemukakan tiga proses sosialisasi, yaitu sebagai berikut:

1) Belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima oleh masyarakat di lingkungan tertentu.

2) Belajar untuk memainkan peran sosial yang ada di masyarakat.

- 3) Mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu yang satu, individu lain, dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat.

i. Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Pola perilaku anak dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu faktor lingkungan keluarga dan faktor dari luar rumah atau luar keluarga. Hurlock dalam Nugraha dan Rachmawati (2006: 4.15) menyatakan ada tiga faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

1) Faktor lingkungan keluarga

Keluarga merupakan kelompok sosial pertama dalam kehidupan sosial anak. Di dalam keluarga yang interaksi sosialnya berdasarkan simpati inilah manusia pertama kali belajar memperhatikan keinginan orang lain, belajar bekerjasama, dan membantu orang lain. Pengalaman berinteraksi dalam keluarga menentukan tingkah laku anak pada orang lain, apabila interaksi sosialnya dalam keluarga tidak lancar/tidak wajar, maka interaksi anak dengan masyarakat juga berlangsung tidak wajar.

Diantara faktor yang terkait dengan keluarga dan yang banyak berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak adalah hal-hal yang berkaitan dengan:

(a) Status sosial ekonomi keluarga.

Keadaan sosial ekonomi keluarga mempunyai pengaruh terhadap perkembangan anak. Apabila perekonomian keluarga cukup, maka lingkungan material anak di dalam keluarga tersebut akan lebih luas. Anak mendapat kesempatan yang lebih banyak mengembangkan bermacam-macam kecakapan yang mungkin tidak akan ia dapatkan, jika keadaan ekonominya tidak memadai. Interaksi

mendidik antara anak dengan orang tua akan lebih banyak dan lebih mendalam, karena orang tua tidak disibukkan oleh urusan untuk memenuhi kebutuhan keluarga.

(b) Keutuhan keluarga.

Keluarga ialah hadirnya ayah, ibu, dan anak-anak dalam satu keluarga. Apabila ayah, ibu atau kedua-duanya tidak ada, maka struktur keluarga dianggap sudah tidak utuh lagi, tetapi apabila ayah atau ibu atau kedua-duanya jarang pulang ke rumah, karena tugas atau hal-hal lain dan hal ini terjadi berulang-ulang, apabila orang tua bercerai, maka dapat dikatakan juga sebagai keluarga yang tidak utuh. Semuanya itu akan mempengaruhi perkembangan sosial anak prasekolah, bahkan hingga tingkatan tertentu dapat menggangukannya, misalnya: anak hidup dalam pengasuhan keluarga yang bercerai (*broken home*), maka cara anak menilai hubungan sosial menjadi sangat berbeda dibandingkan dengan anak-anak yang hidup dalam lingkungan keluarga yang normal.

(c) Sikap dan kebiasaan orang tua.

Tingkah laku orang tua dalam keluarga sangat mempengaruhi suasana interaksi dalam keluarga dan dapat merangsang perkembangan ciri tertentu pada pribadi anak. Orang tua yang otoriter mengakibatkan anak menjadi tidak taat, takut, pasif, tidak memiliki inisiatif, tidak dapat merencanakan sesuatu, serta mudah menyerah. Orang tua yang terlalu melindungi dan menjaga anak secara berlebihan akan membuat anak sangat tergantung pada orang tua. Orang tua yang menunjukkan sikap menolak, yang menyesali kehadiran anak akan menyebabkan anak menjadi agresif dan memusuhi, suka berdusta, dan suka

mencuri. Semua pengaruh di atas akan berdampak pada perilaku sosial selanjutnya.

2) Faktor dari luar

Pengalaman sosial awal di luar rumah melengkapi pengalaman dalam rumah dan merupakan penentu yang penting bagi sikap sosial dan pola perilaku anak. Jika hubungan mereka dengan teman sebaya dan orang dewasa di luar rumah sangat menyenangkan, mereka akan menikmati hubungan sosial tersebut dan ingin mengulanginya kembali.

3) Faktor pengaruh pengalaman sosial awal

Pengalaman sosial awal sangat menentukan perilaku kepribadian untuk selanjutnya. Banyaknya pengalaman bahagia yang diperoleh sebelumnya akan mendorong anak mencari pengalaman semacam itu lagi pada perkembangan sosial selanjutnya. Sejumlah studi terhadap manusia dari semua tingkatan umur, membuktikan bahwa pengalaman awal tidak hanya penting bagi masa kanak-kanak, tetapi juga penting bagi perkembangan anak di kemudian hari. Dalam penelitian Waldrop dan Halyerson ditemukan bahwa sosiabilitas anak pada umur 2,5 tahun dapat digunakan untuk meramalkan sosiabilitas pada umur 7,5 tahun, oleh karena itu pola sikap dan perilaku cenderung menetap, maka ada keharusan meletakkan dasar yang baik pada tahap awal perilaku sosial pada setiap anak.

2. Hakikat Metode Bermain Peran

a. Pengertian Metode

Menurut Roestiyah dalam Djamarah dan Zain (2010: 74) "Metode adalah salah satu alat untuk mencapai tujuan".

Sugihartono, Fathiyah, Harahap, Setiawati, Nurhayati (2007: 81) menyatakan "Metode pembelajaran berarti cara yang

dilakukan dalam proses pembelajaran, sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal”.

Sejalan dengan itu Yamin (2006: 153) mengemukakan “Metode pembelajaran merupakan cara melakukan atau menyajikan, menguraikan, memberi contoh, dan memberi latihan isi pelajaran kepada anak untuk mencapai tujuan tertentu”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa metode adalah alat, cara menyajikan, memberi contoh, latihan isi pelajaran kepada anak, sehingga dapat diperoleh hasil yang optimal.

b. Pengertian Bermain Peran

Menurut Muliawan (2009: 230) “Bermain peran berarti mencontoh atau meniru sifat, karakter, watak atau perilaku seseorang atau sesuatu untuk tujuan tertentu. Dalam dunia bermain anak, bermain peran sering kali muncul secara spontan, karena pengaruh alam bawah sadar anak atau karena keinginan tertentu yang muncul secara tiba-tiba”.

Craciun (2010) mengatakan:

“Role playing is the best way to develop the skills of initiatives, communication, problem solving, self-awareness, and working cooperatively in teams, and these are above all certainly above the learning of mere facts, many if not most of which will be obsolete or irrelevant in a few years- will help these young people be prepared for dealing with the challenges of the Twenty-First Century”.

Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa bermain peran adalah cara terbaik untuk mengembangkan keterampilan inisiatif, komunikasi, pemecahan masalah, kesadaran diri, dan bekerja secara kooperatif dalam tim, dan ini semua pembelajaran hanya fakta belaka, banyak sebagian besar akan menjadi tidak bersangkutan dalam beberapa tahun akan membantu orang-orang muda siap untuk menghadapi tantangan abad dua puluh satu.

Ments dalam Graves (1983) mendefinisikan:

“Identified three general advantages to role-playing activities: they are positive and safe in dealing with attitudes and feelings, they provide a safe venue for expressing personal, and sometimes unpopular attitudes, and opinions, a role playing is highly motivating as these types of activities, and become more inspired learners”.

Dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa mengidentifikasi secara umum tahapan kegiatan bermain peran: sisi positif dan dapat memberikan sikap/kelakuan dan perasaan, pribadi mereka, dan kadang-kadang tidak populer, dan pendapat, bermain peran adalah motivasi yang tinggi sebagai contoh kegiatan dan menjadi lebih terinspirasi.

Gilstrap dan Martin dalam Gunarti, dkk (2010: 10.9) mendefinisikan “Bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan, kejadian yang masa kini yang penting atau situasi imajinatif. Anak-anak pemeran mencoba untuk menjadi orang lain dengan karakter dan motivasi yang dibentuk pada tokoh yang telah ditentukan”.

Nugraha dan Rachmawati (2006: 8.14) menyatakan “Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada di sekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati, serta penghayatan anak dapat berkembang”.

Sejalan dengan itu Fein dan Smilansky dalam Gunarti, dkk (2010: 10.21) menyatakan “Dalam bermain peran anak menggunakan simbol, seperti kata-kata, gerakan, dan mainan untuk mewakili dunia yang sesungguhnya”.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah mencontoh atau meniru, sifat, karakter, watak

atau perilaku memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, tumbuhan, dan simbol, seperti kata-kata, gerakan, dan mainan untuk mewakili dunia yang sesungguhnya.

c. Pengertian Metode Bermain Peran

Berdasarkan simpulan di atas, maka pengertian metode bermain peran adalah cara menyajikan, memberi contoh, meniru sifat, karakter, watak atau perilaku, memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, tumbuhan, dan simbol, seperti kata-kata, gerakan, dan mainan untuk mewakili dunia yang sesungguhnya.

Menurut Gunarti, dkk (2010: 10.9) “Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret, dan dapat diamati”.

Yamin (2006: 167) menyatakan “Metode bermain peran adalah metode yang melibatkan interaksi antara dua anak atau lebih tentang suatu topik atau situasi”.

Sejalan dengan itu Wahyuningsih dan Syamsuddin (2011: 16) mengemukakan “Metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan, misalnya: bermain jual beli sayur-mayur, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain”.

d. Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Mengenai manfaat metode bermain peran, Fledman (1991) dalam Gunarti, dkk (2010: 10.10) mengatakan: “*In the dramatic play area children have the opportunity to role-play real-life*”

situations, release emotions, practice language, develop social skills, and express themselves creatively.”

Fledman (1991) dalam Gunarti, dkk (2010: 10.11) berpendapat bahwa di area drama, anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Menurut Vygotsky dalam Gunarti, dkk (2010: 10.11) bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu:

- 1) Kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
- 2) Kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini, yaitu:

- 1) Mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak.
- 2) Menggali kreativitas anak.
- 3) Melatih motorik kasar anak untuk bergerak.
- 4) Melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu.
- 5) Menggali perasaan anak.

Tujuan bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan
- 2) Memperoleh wawasan (*insight*) tentang sikap-sikap, nilai-nilai, dan persepsinya.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi.
- 4) Mengembangkan kreativitas dengan membuat jalan cerita atas inisiatif.
- 5) Melatih daya tangkap dan melatih daya konsentrasi.

- 6) Melatih membuat kesimpulan.
- 7) Membantu perkembangan kognitif.
- 8) Membantu perkembangan fantasi.
- 9) Menciptakan suasana yang menyenangkan.
- 10) Mencapai kemampuan berkomunikasi secara spontan/berbicara lancar.
- 11) Membangun pemikiran yang analitis dan kritis.
- 12) Membangun sikap positif dalam diri anak.
- 13) Menumbuhkan aspek efektif melalui penghayatan isi cerita.
- 14) Untuk membawa situasi yang sebenarnya ke dalam bentuk simulasi/miniatur kehidupan.
- 15) Untuk membuat variasi yang menarik dalam kegiatan pengembangan.

e. Karakteristik Bermain Peran

Ada beberapa karakteristik dalam bermain peran diantaranya adalah sebagai berikut:

- 1) Merupakan sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai yang positif bagi anak.
- 2) Didasari motivasi yang muncul dari dalam, jadi anak melakukan kegiatan itu atas kemauannya sendiri.
- 3) Sifatnya spontan dan sukarela, bukan merupakan kewajiban. Anak merasa bebas memilih apa saja yang ingin dijadikan alternatif bagi kegiatan bermainnya.
- 4) Senantiasa melibatkan peran aktif dari anak, baik secara fisik maupun mental.
- 5) Memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kemampuan kreatif, memecahkan masalah, kemampuan berbahasa, kemampuan memperoleh teman sebanyak mungkin dan sebagainya.

f. Jenis-jenis Kegiatan Bermain Peran

Dalam kegiatan bermain peran, ada beberapa jenis kegiatan jenis kegiatan yang dilakukan anak, antara lain:

1) Bermain peran mikro

Kegiatan bermain peran mikro yaitu anak dalam bermain peran menggunakan sarana-sarana yang diperlukan, seolah-olah anak berkomunikasi dengan alat yang digunakan tersebut. Alat-alat itu seperti, boneka, meja, kursi, tempat tidur boneka, ruang tamu, ruang makan, dan lain-lain. Dalam kegiatan ini, anak akan melakukan peran-peran yang dimainkan, apabila boneka itu laki-laki, dia akan bersuara anak laki-laki, tetapi apabila boneka itu perempuan, dia akan memerankan atau bersuara sebagai anak perempuan.

2) Bermain peran makro

Bermain makro yakni jenis bermain peran di Taman Kanak-kanak yang memainkan peran-peran tentang profesi/pekerjaan, seperti memerankan tokoh-tokoh dokter, tukang pos, tukang sayur, polisi, tentara, dan lain-lain. Dalam kegiatan ini anak secara langsung menirukan gaya gerakan bahkan bahasa yang dilakukan, seperti tokoh yang senyatanya. Permainan peran makro ini bisa didukung dengan properti yang ada, misalnya baju tokoh yang akan diperankan, alat-alat yang akan digunakan bahkan setting juga dipersiapkan sedemikian rupa, sehingga anak bisa berperan dengan baik dan percaya diri. Kegiatan bermain peran di Taman Kanak-kanak di samping fantasi dan emosi yang menyertai permainan itu, anak belajar berbicara sesuai peran yang dimainkan, belajar mendengarkan dengan baik, dan melihat hubungan antara berbagai peran yang dimainkan bersama.

g. Pengembangan Bentuk-bentuk Bermain Peran

Bermain peran dalam dunia bermain anak bersifat sangat meluas. Ia tidak terpaku pada bentuk-bentuk peniruan karakter tokoh seseorang, tetapi dapat juga berupa stimulasi peran benda tertentu, seperti kereta, pesawat, mobil, dan robot.

Kita tentu sering melihat seorang anak yang tiba-tiba berperilaku seperti sebuah mobil yang sedang berjalan sambil teriak-teriak, “Tinnn....tiiiin! awas, mobil BMW mau lewat.....! minggir...!” tindakan tersebut masuk kategori bermain peran.

Dalam permainan ini, anak memerankan suatu peranan, menirukan karakter yang dikagumi dalam kehidupan yang nyata, atau dalam mass media. Bermain sandiwara, pura-pura atau permainan yang melibatkan daya khayal, adalah salah satu landasan bagi dunia anak-anak. Kebanyakan anak menunjukkan perilaku seperti ini ketika dia menginjak umur 2 tahun. Hampir segala sesuatu dapat memacu imajinasi anak, termasuk segala macam objek yang tiap hari ada di sekitar anak.

Hal ini dikarenakan anak-anak menggunakan objek sesuatu sebagai lambang atau tanda, biasanya anak mempelajari bahwa satu pola objek tertentu dapat berlaku untuk sesuatu yang lain. Menggunakan daya khayal kemampuannya untuk berpura-pura, maka dia dapat membentuk sepotong balok kayu menjadi sebuah perahu, beberapa panci dan wajan menjadi satu set alat drum.

Menurut Patty Wipfier, pencetus *Parrent leadership institut*, Palo Alto, California, bukan hanya objek keseharian yang dapat diubah dalam dunia imajinasinya, tetapi juga peran yang diperankannya di dalam permainannya. Dalam bermain, dia dapat menjelma dari peran menjadi pahlawan super, ayah, sampai peran polisi dengan mudahnya, dengan mencoba bermacam-macam pekerjaan dan identitas, maka dia dapat menjelajahi bermacam-macam alur cerita dan akibat.

Terkadang, cerita-cerita yang dia perankan adalah bayangan dari persoalan yang berusaha ia pahami, jika pada saatnya dia mendapat adik baru dalam keluarga, mungkin dia akan menggabungkan banyak perilaku pengasuhan anak dalam permainannya, misalnya menirukan bagaimana Anda berinteraksi dengan adik barunya, dengan kata lain, permainan imajinasi memberi anak Anda perasaan kontrol diri sebagaimana dia menjelaskan drama keseharian dan mempraktikkan aturan-aturan perilaku sosial.

Bagi dunia anak, permainan peran tidak mesti terpaku pada satu atau dua tindakan tertentu yang telah dirancang atau direkayasa layaknya dunia perfilman atau panggung hiburan. Bermain peran bagi anak adalah wahana mengekspresikan imajinasi, keinginan, pikiran, perasaan, dan hati mereka ke dalam berbagai macam bentuk tindakan dan perilaku tertentu yang mereka sukai. Peran yang tidak harus terpaku pada peraturan atau tata tertib khusus. Bagi mereka, sederhana dan *simple*, ekspresikan/ungkapkan apa yang ingin diekspresikan/ingin diungkapkan. Ekspresi tersebut tidak bersifat kaku/terarah yang kadang umum diketahui, namun dapat berubah sesuai imajinasi, pikiran, dan keinginan perasaan mereka.

h. Kegiatan Bermain Peran yang dilakukan Anak

Kegiatan bermain peran yang dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1) Dokter

Dokter adalah seorang tenaga kesehatan (dokter) yang menjadi tempat kontak pertama pasien dengan dokternya untuk menyelesaikan semua masalah kesehatan yang dihadapi tanpa memandang jenis penyakit, organologi, golongan usia, dan jenis kelamin, sedini dan sedapat mungkin, secara menyeluruh,

bersinambung, dan dalam koordinasi serta kolaborasi dengan profesional kesehatan lainnya, dengan menggunakan prinsip pelayanan yang efektif dan efisien serta menjunjung tinggi tanggung jawab profesional, hukum, etika dan moral. Adapun gambar Dokter dapat dilihat pada Gambar 2.8 sebagai berikut:



Gambar 2.8 Dokter

Tugas seorang “Dokter” adalah meliputi hal-hal sebagai berikut:

- a) Melakukan pemeriksaan pada pasien untuk mendiagnosa penyakit pasien secara cepat dan memberikan terapi secara cepat dan tepat.
- b) Memberikan terapi untuk kesembuhan penyakit pasien.
- c) Memberikan pelayanan kedokteran secara aktif kepada pasien pada saat sehat dan sakit.
- d) Menangani penyakit akut dan kronik.
- e) Menyelenggarakan rekam medis yang memenuhi standar.
- f) Melakukan tindakan tahap awal kasus berat agar siap dikirim ke RS.
- g) Tetap bertanggung-jawab atas pasien yang dirujuk ke Dokter Spesialis atau dirawat di RS dan memantau pasien yang telah dirujuk atau di konsultasikan.
- h) Bertindak sebagai mitra, penasihat dan konsultan bagi pasiennya.

- i) Memberikan nasihat untuk perawatan dan pemeliharaan sebagai pencegahan sakit.

2) Polisi

Polisi berasal dari bahasa Belanda *politie* yang mengambil dari bahasa Latin *politia* berasal dari kata Yunani *politeia* yang berarti warga kota atau pemerintahan kota. Polisi adalah suatu pranata umum sipil yang mengatur tata tertib (orde) dan hukum. Polisi dalam lingkungan pengadilan bertugas sebagai penyidik. Dalam tugasnya dia mencari barang bukti, keterangan-keterangan dari berbagai sumber, baik keterangan saksi-saksi maupun keterangan saksi ahli.

Adapun gambar Polisi dapat dilihat pada Gambar 2.9 sebagai berikut:



Gambar 2.9 Polisi

3) Guru

Guru merupakan orang yang harus digugu dan tiru, dalam arti orang yang memiliki kharisma atau wibawa hingga perlu untuk ditiru dan diteladan. Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal,

commit to user

pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Adapun gambar Guru dapat dilihat pada Gambar 2.10 sebagai berikut:



Gambar 2.9 Guru

4) Pedagang (Pasar)

Pedagang adalah orang atau badan membeli, menerima atau menyimpan barang penting dengan maksud untuk dijual, diserahkan atau dikirim kepada orang atau badan lain baik yang masih berwujud barang penting asli, maupun yang sudah dijadikan barang lain. Jadi Pedagang adalah orang yang melakukan perdagangan, memperjualbelikan barang yang tidak diproduksi sendiri, untuk memperoleh suatu keuntungan. Adapun gambar Pedagang (Pasar) dapat dilihat pada Gambar 2.11 sebagai berikut:



commit to user

Gambar 2.11 Pedagang (Pasar)

i. Beberapa Tipe Bermain Peran yang Dilakukan Anak

Menurut Muliawan (2009: 235) ada beberapa tipe bermain peran yang dapat dilakukan anak yaitu:

1) Berimajinasi

Berimajinasi adalah permainan peran yang dilakukan anak berdasarkan apa yang diimajinasikannya dalam pikiran anak. Bentuknya bermacam-macam, dapat berbentuk tokoh-tokoh kepahlawanan, perilaku binatang, sebab-akibat objek tertentu yang terbayang dalam pikiran anak, atau imajinasi yang muncul setelah ia melihat dari suatu objek tertentu yang menarik perhatiannya.

Penyebab munculnya imajinasi dalam diri anak beraneka ragam, ada yang karena melihat langsung suatu benda, mendengarkan cerita orang lain atau karena naluri alami anak. Bermain peran yang disebabkan oleh imajinasi umumnya dilakukan anak seorang diri, dalam arti tidak banyak melibatkan peran serta orang lain atau teman sebayanya.

Peran yang dimainkan menjadi lebih maksimal, karena si anak dapat mengekspresikan apa saja yang ada di dalam pikirannya. Tidak ada peraturan atau tata tertib dan tidak ada larangan. Si anak merasa dirinya yang paling berkuasa dan kuat, sehingga bebas melakukan apa saja sesuai imajinasinya. Anak benar-benar memperoleh kepuasan psikologis tak terbatas. Dalam keadaan seperti itu, biasanya anak tidak suka diganggu atau diperintah melakukan pekerjaan lain.

2) Tradisi turun temurun

Permainan peran, menurut sejarahnya, ternyata tidak hanya muncul pada satu atau dua generasi saja, namun telah ada bersamaan dengan keberadaan manusia itu sendiri sejak dulu kala. Bahkan dalam dunia binatang, kita juga mengenal istilah "Adaptasi" terhadap lingkungan untuk melindungi diri atau

sebagai penyamaran memburu mangsa. Contohnya, Bunglon yang dapat berubah warna sesuai warna latar belakang yang di tempati atau ujung ekor ular Rattle yang dapat berdesis seperti serangga untuk memancing mangsa mendekat atau justru mengusir musuh, demikian pula dengan konsep bermain peran dalam dunia anak-anak. Banyak sekali kita temukan dimana suatu permainan peran yang dilakukan anak-anak telah ada dan muncul sejak zaman dulu sebagai suatu tradisi turun-temurun, misalnya permainan petak umpet, polisi-pencuri, dan lain-lain.

Petak umpet masuk kategori bermain peran, dimana ada salah satu anak berperan sebagai penjaga rumah atau benteng, sedangkan anak lain berperan sebagai pencuri yang berusaha menyentuh rumah atau benteng yang dijaga anak tersebut. Pada langkah awal, si anak menutup matanya sambil berhitung sampai angka tertentu, membiarkan para pencuri lari bersembunyi. Setelah itu, si penjaga berusaha mencari pencuri yang bersembunyi sambil menyebut nama dan lari menyentuh rumah atau benteng yang sedang dijaga.

3) Meniru

Ini adalah jenis permainan peran yang paling lazim dan umum dilakukan anak. Anak melakukan tingkah laku atau perilaku sesuai dengan watak, perilaku, atau karakter tokoh yang ditirunya.

Meniru, dalam banyak hal, memang mirip bermain peran yang disebabkan imajinasi, tetapi sebenarnya memiliki perbedaan yang cukup jauh. Meniru di sini murni disebabkan keinginan dan kecenderungan anak untuk melakukan suatu tindakan berdasarkan apa yang dilihat dan dipikirkan bukan karena berkhayal atau berimajinasi.

Ada tokoh atau objek sentral yang menjadi pusat perhatian dan ketertarikan anak. Tindakan meniru yang dilakukan, karena

ketertarikan pada objek konkret yang dilihat, didengar, atau dirasakan sebelumnya tersebut, sehingga anak melakukan tindakan meniru itu tanpa ada pikiran lain selain kepuasan dan kesenangan psikologis semata, tidak ada pengembangan-pengembangan karakter atau perwatakan para tokoh seperti yang ada dalam bermain peran yang disebabkan imajinasi. Tindakan meniru yang dilakukan anak di sini cenderung melibatkan banyak pihak atau rekan teman sebayanya.

j. Nilai-nilai Positif Bermain Peran

Bermain peran, secara umum, memiliki banyak nilai fungsi dan manfaat yang tidak dapat tergantikan dalam jenis-jenis permainan anak lainnya. Nilai-nilai fungsi dan manfaat bermain peran adalah sebagai berikut:

- 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 yang dimiliki anak.
- 4) Mencegah terjadinya penyimpangan karakter, stres, dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan tekanan mental.
- 5) Mengasah dan meningkatkan kepekaan nilai-nilai luhur kemanusiaan.
- 6) Meletakkan dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar, secara alami, bertahap, dan berkelanjutan.

k. Perkembangan Awal Bermain Peran/Symbolik dan Pola Interaksi Sosial dalam Bermain Peran

Bermain peran merupakan suatu aktivitas anak yang alamiah, karena sesuai dengan cara berpikir anak usia dini, yaitu berpikir simbolik (menurut teori Piaget). Banyak ahli yang meneliti

dan memberi perhatian terhadap aktivitas anak ini dan menghasilkan penemuan dan teori yang menjadi dasar keilmuan bagi kajian bermain peran, antara lain sebagai berikut:

Tahap-tahap perkembangan bermain peran/symbolik dapat dilihat pada Tabel 2.2 sebagai berikut:

Tabel 2.2 Tahap-tahap Perkembangan Bermain Peran/Symbolik

No.	Kategori	Uraian	Contoh
1.	Awal pura-pura	Anak terlibat dalam tindakan seperti pura-pura, tetapi belum ada bukti dia main pura-pura	Anak sekilas menyentuh telepon ke telinga, sekilas menempelkan botol ke mulut boneka
2.	Pura-pura dengan dirinya	Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan pada dirinya sendiri, dimana pura-pura terlihat jelas	Anak mengangkat cangkir ke bibir, menyentuh cangkir membuat suara sedang minum
3.	Pura-pura dengan yang lain	Anak terlibat dalam perilaku pura-pura, diarahkan oleh anak kepada yang lainnya, perilaku pura-pura tentang orang lain	Anak memberi makan boneka dengan botol bayi mainan atau cangkir, mendorong truk di atas lantai dan membuat kegaduhan
4.	Pengganti	Anak menggunakan objek seadanya dalam cara yang kreatif atau sesuai khayalan, atau menggunakan objek dalam cara yang berbeda dari biasanya	Anak memberi makan boneka menggunakan balok sebagai botol, meletakkan sepotong <i>play dough</i> dalam piring dan menyebutnya sebagai kue
5.	Pura-pura dengan objek atau orang	Anak pura-pura bahwa objek, bahan, orang, atau binatang itu ada	Anak menuang teko kosong ke cangkir dan berkata "Kopi," bergerak seputar ruangan membuat suara motor, seolah-olah sedang mengendarai sepeda motor

6.	Agen aktif	Anak menghidupkan mainan (seperti boneka, binatang mainan) yang mewakili sesuatu sehingga mainan menjadi agen yang aktif di dalam kegiatan pura-pura	Anak melompat-lompatkan binatang mainan dengan satu kaki melewati karpet seolah-olah binatang itu sedang berlari, menaruh tangan boneka ke mulut boneka seolah-olah boneka itu sedang makan sendiri, berbicara dengan suara tinggi seolah-olah boneka sedang bicara
7.	Urutan yang belum berbentuk cerita	Anak mengulang-ulang satu tindakan/adegan kepada beberapa orang	Anak memberi ibu secangkir minuman, kemudian memberikan bonekanya secangkir minuman
8.	Urutan cerita	Anak menggunakan lebih dari satu adegan dalam main peran	Anak mengaduk cangkir, minum dari cangkir, dan berkata "mmm, rasanya enak"
9.	Perencanaan	Anak terlibat dalam main peran dengan bukti ada perencanaan lebih dahulu	Anak berkata bahwa ia akan memberi makan bayi sebelum meletakkan botol minum bayi ke mulut boneka

Sumber: Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, Gunarti, dkk (2010: 10.12).

Pola interaksi sosial anak dalam bermain peran

1) Tidak peduli

Anak tidak ikut bermain, dan memperlihatkan "Perilaku tidak peduli".

2) Pengamat

Anak memperlihatkan anak lain saat bermain. Mereka mungkin berhubungan secara lisan, tetapi tidak ikut main.

3) Bermain sendiri

Anak terlibat dalam main dengan diri sendiri. Main yang dimaksud sepenuhnya mengatur sendiri.

- 4) Paralel/sosial berdampingan
Anak main dekat dengan anak lainnya. Anak terlibat dalam permainannya sendiri, tetapi senang dengan kehadiran anak lainnya.
- 5) Asosiatif/sosial bersama
Anak main dengan anak lainnya dalam satu kelompok. Ia dapat bertukar mainan, tetapi tidak ada tujuan yang direncanakan.
- 6) Sosial Bekerjasama
Anak main dengan anak lain dan mainannya memiliki tujuan yang direncanakan. Anak merencanakan dan berperan.

I. Tema-tema Bermain Peran

- 1) Aku, Keluargaku, Rumahku.
- 2) Sajak kanak-kanak.
- 3) Kebun binatang.
- 4) Praktik dokter.
- 5) Rumah sakit.
- 6) Rumah sakit hewan.
- 7) Pesta ulang tahun.
- 8) Perjalanan liburan.
- 9) Pantai.
- 10) Kehidupan laut.
- 11) Salon.
- 12) Toko sepatu.
- 13) Toko pakaian.
- 14) Reuni keluarga.
- 15) Pernikahan.
- 16) Rumah makan.
- 17) Hutan.
- 18) Pengarang dan Ilustrator.
- 19) Kegiatan berkemah.

- 20) Musisi.
- 21) Kebun sayur dan Pasar

m. Teknik Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar melalui Metode Bermain Peran

Menurut Pamela A. Coughlin dalam Gunarti, dkk (2010: 10.37), bermain peran berdampak pada beberapa aspek perkembangan anak, yaitu sebagai berikut:

1) Perkembangan sosial

Dalam metode bermain peran, anak saling memberikan kontribusinya satu sama lain, anak menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami arti berhubungan sosial dengan teman-temannya, bekerja sama hal ini mendukung perkembangan sosial yang dimiliki anak.

2) Perkembangan emosional

Dalam memainkan suatu peranan, akan tumbuh rasa percaya diri pada anak, mengenal bentuk-bentuk emosi, seperti berharap, takut, marah, anak menghayati perasaan dirinya, teman, dan orang lain, menghargai sesama, mengenal kekuatan, dan kelemahan yang ada dalam dirinya.

3) Perkembangan intelektual

Dalam bermain peran, anak belajar untuk membuat hubungan-hubungan, mengorganisasi informasi, berinteraksi, memahami pola, menguji idenya melalui proses coba-ralat (*trial and error*) atau eksperimen (percobaan), memformulasi dan menentukan rencana, menyesuaikan ide dengan waktu, saat ini, masa lalu, dan masa mendatang, menggunakan ingatannya ke dalam suatu kejadian/jalan cerita, menggunakan peralatan, mainan, dan media yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai anak. Dalam kegitannya hal-hal tersebut di atas juga mengembangkan konsep sains dan matematika. Bermain peran

mendukung perkembangan intelektualnya, kreativitas, dan kemampuan berpikir kritis pada anak.

Di samping itu menurut Gunarti, dkk (2010: 10.37), bermain peran dapat juga mengembangkan hal-hal berikut:

1) Perkembangan bahasa

Di dalam bermain peran, anak berlatih, menggunakan bahasa ekspesif (berbicara) dan bahasa reseptif (mendengarkan), berkomunikasi, dan berbicara dengan lancar, dapat mengenal kosa kata, mendukung kesiapan anak dalam membaca (dengan huruf, simbol, dan angka yang terdapat pada mainan, buku, gambar, dan lagu yang digunakan). Hal-hal tersebut dapat membantu perkembangan bahasa yang dimiliki anak.

2) Seni

Dalam kegiatan bermain peran, terdapat nyanyian-nyanyian, musik latar, rekaman, dan bunyi dari alat musik yang dimainkan (misalnya perkusi), hal ini dapat menumbuhkan minat anak pada seni musik. Selain itu, kegiatan ini juga membawa keasyikan sendiri bagi anak sehingga menumbuhkan minat dalam diri anak pada seni peran.

3) Perkembangan fisik

Kegiatan bermain peran mendukung perkembangan motorik kasar, misalnya anak dapat melompat, berlari, berputar, dan motorik halus, misalnya mengancingkan baju boneka, memasang bando, memasang sepatu, dan bedungan boneka bayi.

4) Moral-agama

Moral dan agama merupakan nilai-nilai dan pesan yang tercemin dalam kegiatan bermain peran, misalnya saling menyayangi antar sesama makhluk ciptaan Tuhan, berbakti kepada orang tua, dan bersikap jujur pada siapapun. Hal ini

commit to user

tergantung tema/ide cerita yang ditampilkan dalam bermain peran.

Berdasarkan uraian di atas, maka untuk mendukung aspek-aspek perkembangan di atas dapat digunakan teknik-teknik sebagai berikut:

- 1) Sediakan variasi alat-alat dan media pendukung yang memberikan inspirasi, dengan adanya beragam mainan, maka anak akan bereksplorasi menggunakan mainan-mainan tersebut sesuai dengan peran yang dibawakannya, sehingga imajinasi dan kreativitas anak juga akan berkembang. Untuk perlengkapan bermain peran yang sederhana, anak dapat membuatnya sendiri (dengan bimbingan dari guru), sehingga juga melatih motorik halus anak, misalnya topi badut, wayang/gambar dobel dengan stik *ice cream*.

Alat-alat bermain peran yang dapat disediakan, antara lain:

- a) Kaca besar dan kompor
 - b) Baju-baju, meja setrika, telepon, dan stetoskop
 - c) Sapu, tempat sampah, dan pel
 - d) Tempat tidur boneka, stoler boneka, dan ayunan
 - e) Beragam boneka, topi, dan tas
 - f) Alat-alat makan (piring, sendok, dan mangkuk)
 - g) Peralatan ibu guru (kapur, kacamata, dan stik petunjuk)
 - h) Peralatan tukang dan peralatan bengkel
- 2) Berikan kesempatan dan waktu yang luas untuk bebas anak bereksplorasi, terutama disentra bermain drama. Kegiatan bermain peran akan lebih optimal, apabila anak diberi kesempatan untuk bermain dan bereksplorasi dengan alat-alat yang ada, terutama disentra drama, sehingga kegiatan ini akan lebih efektif, apabila membebaskan anak untuk menentukan jalan cerita secara spontan, bebas menggunakan alat-alat,

commit to user

bebas memerankan siapa saja, bebas dan bebas menentukan tema bermain, dengan demikian, kreativitas akan lebih terasah.

- 3) Mendukung tindakan anak dengan memberikan komentar atau pertanyaan pancingan dari guru. Untuk anak-anak yang lebih kecil dimana kemampuan berbicaranya belum begitu optimal, guru mungkin perlu bertanya, atau membuat pernyataan yang menegaskan tindakan yang dilakukan anak pada saat itu, teknik ini juga bertujuan memperkaya ide-ide anak dalam bermain peran. Perhatian guru dapat mendukung perilaku anak dalam bermain peran. Contoh dapat dilihat pada Tabel 2.3 sebagai berikut:

Tabel 2.3 Perilaku Anak dalam Bermain Peran

Anda melihat anak.....	Anda bisa berkata..
Berbaring di atas bantal selama waktu bermain	“Oh, ceritanya ini bayi yang kecapekan...?”
Megambil gelas kosong dan berpura-pura minum	“Hhmm, aku yakin rasanya pasti enak, ya..?”
Merangkak berputar sambil menyalak	“Wah, anjing yang cantik sekali.. Apakah kamu menyalak, karena lapar? ”
Mendorong boneka bayi di troli belanja	“Apakah kamu dan bayimu belanja untuk makan malam?”

Sumber: Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini, Gunarti, dkk (2010: 10.40)

- 4) Guru mendampingi dan bermain bersama anak
 Dengan kebersamaan guru dalam bermain, guru dapat memperkaya ide anak, memberikan contoh secara tidak langsung, menjalin hubungan akrab, dan bergembira bersama anak.
- 5) Menggunakan musik
- a) Bergerak bebas sesuai irama musik
 Misalnya: anak berperan sebagai penari, bertepuk irama mengiring lagu atau cerita.

b) *Marching* dan parade

Dalam *marching* dan parade, sekelompok anak berperan sebagai pemusik, mungkin bagi anak yang berusia kecil dapat dipilih alat musik yang sederhana, ringan dan mudah dimainkan.

c) Melompat, berayun sesuai irama musik

Misalnya: ketika anak berperan menjadi binatang monyet dan kelinci.

Kegiatan di atas, dapat mendukung perkembangan fisik dan seni pada anak dengan metode bermain peran.

6) Menggunakan boneka dan wayang

Dalam kegiatan ini anak menjadi sang sutradara atau dalang, dimana anak bebas menentukan jalan cerita, dialog, dan tokoh-tokohnya. Teknik ini sangat mendukung perkembangan bahasa, kreativitas, dan imajinasi, karena anak bebas mengendalikan permainan dan bebas berekspresi.

7) Teka-teki dengan *story telling*

Bermain teka-teki di sini adalah dimana beberapa orang anak berperan menggambarkan sebuah kisah/cerita terkenal yang terpenggal ketika dibacakan buku cerita oleh guru. Anak-anak menebak kelanjutan cerita dengan bergerak sesuai dengan jalan cerita selanjutnya (yang telah diketahui). Anak-anak harus berpenampilan yang mendukung, lengkap dengan kostum dan peralatan yang sesuai. Ibu guru dapat sewaktu-waktu menstop cerita yang dibacakan, anak segera menerka dan melakukan gerakan yang dimaksud, lalu guru dapat melanjutkan membaca buku tanpa narasi Isenberg dalam Gunarti, dkk (2010: 10.43). Misalnya, ketika guru membacakan cerita si kancil dan buaya: “Beberapa ekor buaya berjajar dari tepi sungai ke seberangnya. Lalu si kancil....” guru tidak melanjutkan cerita, anak-anak yang

sudah tahu cerita ini melompat-lompat, seperti si kancil yang melompati buaya-buaya. Lalu guru kembali melanjutkan cerita, sampai ada gerakan/*acting* tertentu yang harus diperagakan kembali oleh anak-anak. Teknik ini mengembangkan kognitif anak (mengingat dan mengaitkan dengan pengalaman yang telah lalu), berpikir divergen (kreativitas) dan perkembangan fisik (bergerak).

8) Meniru/*mimetics*

Mimetics adalah latihan fisik dengan meniru gerakan yang sudah dikenal tanpa peralatan yang biasanya dipakai untuk aktivitas tersebut. Melalui *mimetics* anak meniru gerakan orang lain, binatang atau mesin. Anak-anak perlu menggunakan imajinasi mereka atau berpura-pura menggunakan peralatan yang sesuai seperti contoh berikut:

- a) Menangkap kupu-kupu.
- b) Memanjat tembok.
- c) Melata seperti ular.
- d) Menggali parit.
- e) Melompat seperti kodok.
- f) Memetik bunga.
- g) Mengayuh sepeda.
- h) Merayap seperti laba-laba dan berkelahi dengan pedang.

n. Implikasi Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar melalui Metode Bermain Peran

1) Langkah-langkah Pelaksanaan Kegiatan Bermain Peran

Langkah-langkah bermain peran adalah sebagai berikut:

- a) Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak).
- b) Buatlah rencana/skenario/naskah jalan cerita.

- c) Buatlah skenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak (keaksaraan, matematis, sains terpadu, sosial, dan kesehatan).
- d) Sediakan media, alat, dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
- e) Apabila memungkinkan buatlah media/alat dari bahan daur ulang, jadilah guru yang kreatif.
- f) Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, apabila kelompok anak baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran.
- g) Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang sukainya.
- h) Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih anak yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu.
- i) Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran).
- j) Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak (dengan teknik curah pendapat/*brainstorming*) untuk merancang jalan cerita dan *ending* cerita.
- k) Guru menyarankan kalimat pertama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai.
- l) Anak bermain peran.
- m) Di akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak.
- n) Settinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita.

2) Contoh Lembaran Kegiatan Bermain Peran

Kegiatan bermain peran

a) Judul

b) Tujuan

(1) Pengembangan kognitif.

(2) Pengembangan fisik.

(3) Pengembangan sosial.

c) Alat-alat yang dibutuhkan

d) Kegiatan

(1) Pembukaan

Kegiatan diawali dengan menyanyi atau tepuk tangan dengan tujuan untuk menarik perhatian, semangat, keceriaan, dan dapat membuat anak senang untuk mengawali kegiatan.

(2) Kegiatan Inti

(a) Membagi peran

(b) Menjalankan skenario

(3) Penutup

Guru melakukan tanya jawab seputar kegiatan yang dilakukan.

e) Penilaian anak

f) Penilaian kegiatan secara keseluruhan

3) Contoh Kegiatan Bermain Peran

a) Kemampuan yang diharapkan dicapai

Kemampuan bersosialisasi anak meningkat.

b) Metode /teknik

Bermain peran.

c) Alat peraga

Alat-alat sesuai dengan yang diperlukan.

d) Langkah-langkah pelaksanaan

(1) Guru menyediakan alat yang diperlukan.

- (2) Guru memberi penjelasan kepada anak tentang kegiatan yang dilakukan dan peran yang dikehendaki oleh anak.
- (3) Anak diberi kesempatan untuk melaksanakan bermain peran sesuai dengan keinginannya.
- (4) Anak-anak memainkan peran dengan cara dan percakapannya sendiri.
- (5) Guru memperhatikan anak-anak yang sedang bicara dengan teman-temannya pada waktu bermain peran.
- (6) Bagi anak yang sudah dapat berbicara lancar diberi pujian, dan yang belum diberi dorongan motivasi.

o. Kelebihan Metode Bermain Peran

Di samping manfaat dan tujuan bermain peran yang telah dipelajari, terdapat beberapa kelebihan metode bermain peran, sebagai berikut:

- 1) Kelebihan metode bermain peran.
 - a) Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri.
 - b) Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera.
 - c) Memungkinkan anak mempraktikkan keterampilan berkomunikasi.
 - d) Sangat menarik minat dan antusiasme anak.
 - e) Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak waktu yang bersamaan.
 - f) Mendukung anak untuk berpikir kritis dan analitis.
 - g) Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata.

Sementara itu Djamarah dan Zain (2010: 89) menyampaikan kelebihan metode bermain peran adalah sebagai berikut:

- 1) Anak melatih dirinya untuk melatih, memahami, dan mengingat isi bahan yang nantinya akan diperankan dalam bermain peran. Sebagai pemain harus dapat menguasai, memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankannya. Dengan demikian, daya ingatan anak harus tajam dan tahan lama.
- 2) Anak akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain peran para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan apa yang dipikirkannya.
- 3) Bakat yang terdapat pada anak dapat dipupuk, sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama dari sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik, maka kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik dikemudian hari.
- 4) Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya sesuai yang diharapkan.
- 5) Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan teman-teman yang lain.
- 6) Bahasa lisan anak dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami oleh orang lain.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Veronika Selly Araswati (2011) dengan judul “Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Meningkatkan Komunikasi Pada Anak TK Indriyasana 03 Nglinggi Kelompok A Tahun Pelajaran 2011/2012”. Veronika Selly Araswati merupakan sarjana lulusan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Anak

Usia Dini Universitas Muhammadiyah Surakarta. Penelitian Veronika Selly Araswati dengan penelitian ini memiliki persamaan pada variabel bebas, yaitu metode bermain peran, sedangkan perbedaannya terletak pada variabel terikatnya, yaitu meningkatkan komunikasi. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dapat meningkatkan komunikasi anak, yaitu sebelum tindakan (prasiklus) 33%, pada siklus I 55%, dan siklus II 80%.

Penelitian lain yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Murni Wardiyanti dengan judul “Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Kelompok A Melalui Penerapan Model Kooperatif *Make A Match* di TK Jama’atul Ikhwan Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012”. Murni Wardiyanti merupakan sarjana lulusan dari Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Jurusan Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Sebelas Maret Surakarta. Pada penelitian yang dilakukan Murni Wardiyanti variabel bebasnya, yaitu model kooperatif *make a match*, sedangkan variabel terikatnya, yaitu kemampuan sosial. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan model kooperatif *make a match* dapat meningkatkan kemampuan sosial anak kelompok A di TK Jama’atul Ikhwan Surakarta Tahun Pelajaran 2011/2012. Hal tersebut dapat dibuktikan pada setiap siklusnya, siklus I 83,9% dan siklus II 84%, dengan demikian tidak ada anak yang termasuk dalam kategori kemampuan sosialnya rendah.

Berdasarkan penelitian di atas, maka secara khusus penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak. Hal ini dibuktikan pandangan para ahli mengenai perbandingan dalam kegiatan pembelajaran sebelum dan setelah menerapkan metode bermain peran. Oleh sebab itu, dalam penelitian ini peneliti lebih menekankan Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Anak Kelompok B TK Adinda Mojolaban Sukoharjo Tahun 2013.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan kajian teori dapat disusun kerangka pemikiran untuk memperjelas arah dan maksud penelitian. Kerangka pemikiran ini disusun berdasarkan variabel-variabel yang dipakai pada penelitian.

Pada kondisi awal anak kelompok B TK Adinda Mojolaban Sukoharjo Tahun 2013 kemampuan bersosialisasi anak rendah. Selama ini dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi menggunakan metode pemberian tugas, misal: setiap anak disuruh untuk mewarnai gambar, guru hanya mendemonstrasikan, memberi pertanyaan secara klasikal, dan guru memberi tugas pada anak untuk mengerjakan LKA secara individu, dan cenderung tidak secara berpasangan atau berkelompok.

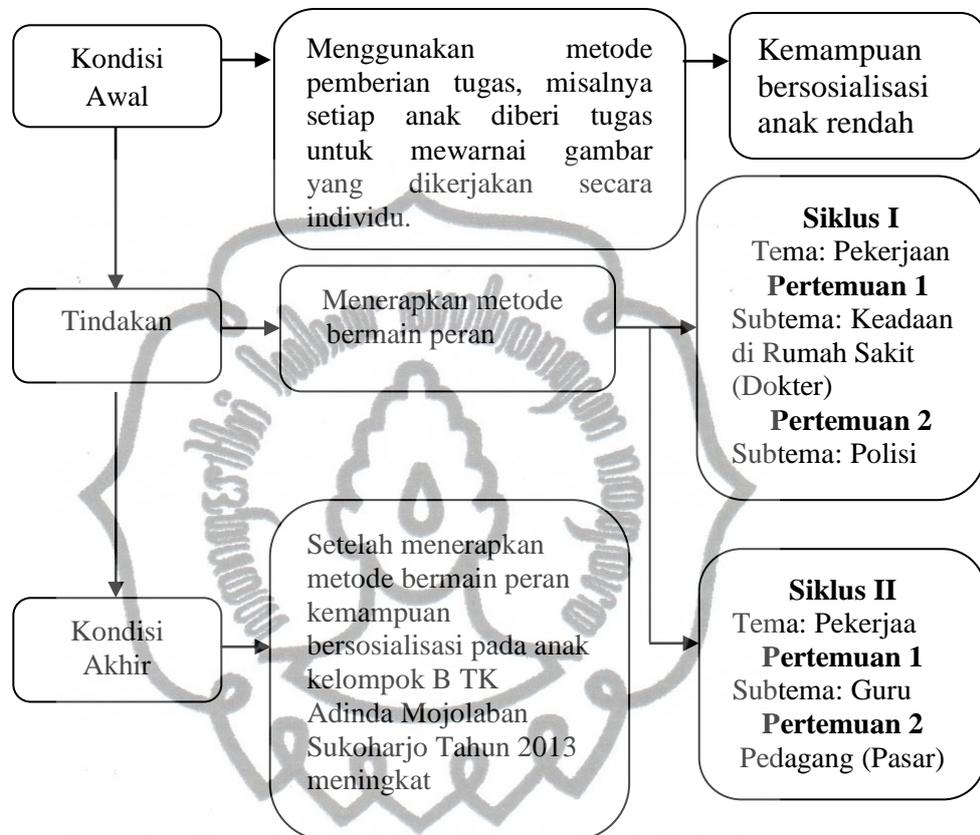
Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti menerapkan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak kelompok B TK Adinda Mojolaban Sukoharjo Tahun 2013.

Menurut Wahyuningsih dan Syamsuddin (2011: 16) “Metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan, misalnya: bermain jual beli sayur-mayur, bermain menolong anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain”.

Metode bermain peran dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak. Selain itu melalui metode bermain peran juga dapat menggali kreativitas anak, melatih motorik kasar anak untuk bergerak, melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, menggali perasaan anak, melatih dan mengembangkan kemampuan komunikasi verbal (perilaku/tindakan) maupun non verbal (komunikasi lisan), dan dapat mengembangkan tingkat intelegensi dan stabilitas emosional anak.

Dari penjelasan kerangka pemikiran tersebut, maka penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak kelompok B TK Adinda Mojolaban Sukoharjo Tahun 2013.

Berdasarkan uraian di atas, maka alur kerangka pemikiran dalam penelitian ini dapat dilihat pada Gambar 2.12 sebagai berikut:



Gambar 2.12 Bagan Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan pada kajian teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka hipotesis dari penelitian ini adalah “Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak kelompok B TK Adinda Mojolaban Sukoharjo Tahun 2013”.