

SKRIPSI

**PENGARUH PERMAINAN SOSIODRAMA TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH
DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN SUKOHARJO**

PENELITIAN QUASY-EXPERIMENT

Diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Keperawatan (S. Kep)
pada Program Studi Pendidikan Ners
Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga



OLEH:

NAMA : LILIK SRIWIYATI
NIM : 131211123020

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN NERS
FAKULTAS KEPERAWATAN UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2014

LEMBAR PERNYATAAN

Saya bersumpah bahwa skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan belum pernah dikumpulkan oleh orang lain untuk memperoleh gelar dari berbagai jenjang pendidikan di Perguruan Tinggi manapun.

Surabaya, 6 Januari 2014

yang menyatakan,

Lilik Sriwiyati

NIM. 131211123020

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PERMAINAN SOSIODRAMA TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH
DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN SUKOHARJO**

Oleh:

Nama : Lilik Sriwiyati

NIM : 131211123020

Skripsi Ini Telah Disetujui
pada Tanggal, 6 Januari 2014

Oleh:

Pembimbing Ketua

Mira Triharini, S.Kp.,M. Kep.

NIP. 197904242006042002

Pembimbing

Ilya Krisnana, S.Kep.,Ns.,M. Kep.

NIP. 198109282012122002

Mengetahui,

a.n. Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp.,M. Kep.

NIP. 197904242006042002

LEMBAR PENGESAHAN

**PENGARUH PERMAINAN SOSIODRAMA TERHADAP
PERKEMBANGAN SOSIAL DAN EMOSIONAL ANAK PRASEKOLAH
DI TK NEGERI PEMBINA KABUPATEN SUKOHARJO**

Oleh:

Nama : Lilik Sriwiyati

NIM : 131211123020

Skripsi ini telah diuji
Pada tanggal, 20 Januari 2014

PANITIA PENGUJI

Ketua : Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes.

Anggota : 1. Mira Triharini, S.Kp.,M. Kep.

2. Ilya Krisnana, S.Kep.,Ns.,M. Kep.

Mengetahui,
a.n. Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga
Wakil Dekan I

Mira Triharini, S.Kp.,M. Kep.
NIP. 197904242006042002

MOTTO

“Jangan pernah menunda sesuatu yang bisa kita kerjakan sekarang sebelum kita benar-benar menyesal karena telah menundanya.”

“Percuma harapan tanpa usaha, percuma keinginan tanpa ikhtiar, maka lakukan usaha dan ikhtiar untuk mencapai harapan serta keinginan kita.”

“Ketika kekayaan ada pada kita sementara hati tetap miskin, maka kekayaan itu tidak mempunyai arti apa-apa.”

“Bukan kebahagiaan yang menjadikan kita bersyukur, tapi bersyukurlah yang menjadikan kita bahagia.”

UCAPAN TERIMAKASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “Pengaruh Permainan Sosiodrama terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo”.

Penulis banyak mendapatkan motivasi serta bimbingan dari berbagai pihak dalam menyelesaikan penelitian ini, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Purwaningsih, S.Kp., M.Kes., selaku Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.
2. Ibu Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes. selaku ketua penguji yang telah memberikan banyak masukan dan saran untuk perbaikan penelitian ini.
3. Ibu Mira Triharini, S.Kp., M.Kep., selaku pembimbing ketua yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan.
4. Ibu Ilya Krisnana, S.Kep.,Ns., M.Kep., selaku pembimbing yang dengan penuh kesabaran memberikan bimbingan dan arahan.
5. dr. Budi Herminto MARS selaku direktur Akademi Keperawatan Panti Kosala Surakarta yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melanjutkan pendidikan dan memberikan fasilitas serta dukungan dalam pelaksanaan penelitian ini.
6. Seluruh staf dosen dan karyawan Program Studi Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya.
7. Bapak Hendy Marhendra sebagai staf ruang baca Handerson yang telah banyak memberikan bantuan dalam peminjaman buku sehingga laporan penelitian ini dapat tersusun dengan baik.

8. Seluruh staf perpustakaan Universitas Airlangga Surabaya yang telah banyak memberikan bantuan dalam peminjaman buku.
9. Ibu Wiji Hasuti, S.Pd. selaku kepala TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo yang telah memberikan kesempatan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini.
10. Seluruh guru dan staf TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo yang turut membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.
11. Seluruh murid kelas A TK Negeri Pembina yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian ini.
12. Seluruh dosen dan staf Akper Panti Kosala Surakarta yang telah memberikan bantuan dan dukungan.
13. Keluarga tercinta yang senantiasa memberi doa, dukungan, semangat dan bantuan dalam proses penelitian sampai dengan terselesaikannya laporan ini.
14. Teman-teman seperjuangan B15 yang selalu memberikan semangat dan motivasi.

Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak untuk perbaikan laporan penelitian ini.

Surabaya, Januari 2014

Penulis

ABSTRACT

THE EFFECT OF SOCIODRAMATIC PLAY ON THE DEVELOPMENT OF SOCIAL AND EMOTIONAL IN PRESCHOOL CHILDREN

Quasy Experimental Study at Pembina Government Kindergarten Sukoharjo

By : Lilik Sriwiyati

Preschool is an important phase for the development of social and emotional. One of the methods to increase the development of social and emotional in preschool children is sociodramatic play. This study was aimed to analyze the effect of sociodramatic play to the development of social and emotional in preschool children.

This study used Quasy Experimental design. The samples were recruited by using purposive sampling that consist of 20 respondents, taken by the inclusion criteria. They were divided into 2 group, treatment and control groups, each comprising 10 individuals. The independent variable was sociodramatic play and the dependent variables were the development of social and emotional preschool children. Data were collected by using observation sheet. They were analyzed by using Wilcoxon Signed Ranks Test and Mann Whitney U-Test with level of significance $\alpha = 0,05$.

The result showed that in treatment group before and after given sociodramatic play the significance of social development was $p= 0,012$ and emotional development was $p= 0,008$. Between treatment and control groups the significance of social development was $p= 0,023$ and emotional development was $p= 0,019$.

It can be concluded that sociodramatic play has significantly effect to the social and emotional development of preschool children. Important to do for further research about the effect of sociodramatic play on the achievement learning in preschool children.

Keywords : sociodramatic play, the development of social, the development of emotional, preschool children

DAFTAR ISI

Halaman judul	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan	iv
Motto.....	v
Ucapan Terimakasih.....	vi
Abstrak	viii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum	4
1.3.2 Tujuan Khusus.....	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
1.4.1 Manfaat Teoritis	5
1.4.2 Manfaat Praktis	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	6
2.1 Konsep Bermain.....	6
2.1.1 Definisi Bermain	6
2.1.2 Fungsi Bermain	7
2.1.3 Tujuan Bermain.....	8
2.1.4 Prinsip Bermain.....	9
2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Bermain	10
2.1.6 Klasifikasi Bermain.....	11
2.1.7 Permainan pada Masa Prasekolah	15
2.2 Konsep Bermain Sociodrama.....	16
2.2.1 Pengertian Bermain Sociodrama	16
2.2.2 Manfaat Bermain Sociodrama.....	16
2.2.3 Cara Bermain Sociodrama.....	16
2.2.4 Kelebihan Metode Bermain Sociodrama.....	16
2.2.5 Kekurangan Metode Bermain Sociodrama	16
2.3 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan.....	20
2.3.1 Definisi Pertumbuhan dan Perkembangan	20
2.3.2 Faktor yang Mempengaruhi Pertumbuhan dan Perkembangan	20
2.3.3 Proses dan Periode Perkembangan.....	22
2.3.4 Perkembangan Anak Prasekolah.....	24
2.3.5 Teori Perkembangan Anak Usia Prasekolah.....	27
2.3.6 Stimulasi Perkembangan Anak melalui Bermain.....	28

2.4	Konsep Perkembangan Sosial Anak	29
2.4.1	Pengertian Perkembangan Sosial Anak.....	29
2.4.2	Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak	30
2.4.3	Bentuk Tingkah Laku Sosial Anak	31
2.5	Konsep Perkembangan Emosional Anak.....	32
2.5.1	Pengertian Perkembangan Emosional Anak	32
2.5.2	Kebutuhan Emosi dan Kasih Sayang pada Anak	32
2.5.3	Jenis Emosi pada Anak	32
2.5.4	Fungsi Emosi pada Perkembangan Anak.....	32
2.5.5	Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosional Anak..	32
2.5.6	Pengaturan Emosional Anak	32
2.6	Pengaruh Bermain Sosiodrama terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak.....	39
2.7	Standar Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah.....	40
2.8	Teori Keperawatan Model Adaptasi Roy.....	40
2.9	Keaslian Penelitian.....	48
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN		51
3.1	Kerangka Konseptual Penelitian	51
3.2	Hipotesis.....	58
BAB 4 METODE PENELITIAN		59
4.1	Desain Penelitian.....	59
4.2	Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling	59
4.2.1	Populasi	59
4.2.2	Sampel.....	60
4.2.3	Teknik Sampling	61
4.3	Identifikasi Variabel.....	61
4.4	Definisi Operasional.....	62
4.5	Instrumen Penelitian	65
4.6	Lokasi dan Waktu Penelitian	66
4.7	Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data	66
4.8	Kerangka Operasional.....	69
4.9	Analisa Data	69
4.10	Etik Penelitian	70
4.11	Keterbatasan.....	71
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		72
5.1	Hasil Penelitian	72
5.2	Pembahasan.....	78
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN		59
6.1	Kesimpulan	59
6.2	Saran.....	91
DAFTAR PUSTAKA		93
LAMPIRAN.....		97

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Standar perkembangan sosial anak prasekolah (usia 4 sampai < 5 tahun)	40
Tabel 2.2	Standar perkembangan emosional anak prasekolah (usia 4 sampai < 5 tahun)	41
Tabel 2.3	Keaslian penelitian	48
Tabel 4.1	Desain penelitian	59
Tabel 4.2	Definisi operasional	62
Tabel 5.1	Distribusi karakteristik demografi responden	73
Tabel 5.2	Distribusi karakteristik demografi orang tua responden	74
Tabel 5.3	Distribusi perkembangan sosial responden	75
Tabel 5.4	Distribusi perkembangan emosional responden	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Teori keperawatan model adaptasi Roy	43
Gambar 2.2	Modifikasi konsep adaptasi Roy	47
Gambar 3.1	Kerangka konseptual pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah	55
Gambar 4.1	Kerangka operasional penelitian pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Surat permohonan bantuan fasilitas pengambilan data	97
Lampiran 2	Surat keterangan penelitian	98
Lampiran 3	Lembar permohonan menjadi responden	99
Lampiran 4	Lembar persetujuan menjadi responden	100
Lampiran 5	Satuan acara kegiatan bermain hari ke 1	101
Lampiran 6	Satuan acara kegiatan bermain hari ke 2	105
Lampiran 7	Satuan acara kegiatan bermain hari ke 3	109
Lampiran 8	Lembar pendataan data demografi	113
Lampiran 9	Lembar observasi perkembangan sosial anak prasekolah	115
Lampiran 10	Lembar observasi perkembangan emosional anak prasekolah	116
Lampiran 11	Tabulasi data karakteristik demografi responden	118
Lampiran 12	Tabulasi data skor perkembangan sosial	119
Lampiran 13	Tabulasi data skor perkembangan emosional	120
Lampiran 14	Tabulasi data kategori perkembangan sosial	121
Lampiran 15	Tabulasi data kategori perkembangan emosional	122
Lampiran 16	Uji statistik	123
Lampiran 17	Hasil observasi perkembangan sosial dan emosional	129

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Awal masa anak juga disebut sebagai *golden age* atau usia emas. Pada usia tersebut anak memiliki perkembangan yang sangat pesat, baik perkembangan fisik, kognitif, dan sosioemosi anak (Hidayati 2010). Perkembangan emosi erat hubungannya dengan perkembangan sosial. Perkembangan sosio dan emosional anak-anak terlihat nyata pada masa TK dalam interaksi permainan anak sebaya (Sudono 2006). Emosi yang dimiliki selama masa prasekolah sangat kuat karena merupakan fase terjadinya ketidakseimbangan emosi (Hidayati 2010). Setyowati (2005) menjelaskan bahwa perkembangan emosi sering terabaikan oleh banyak keluarga, sebab masih banyak keluarga yang sangat memprioritaskan kecerdasan intelektual (IQ). Kecerdasan emosional harus dipupuk dan diperkuat dalam diri setiap anak, sebab kecerdasan emosi sangat erat kaitannya dengan kecerdasan yang lain, seperti kecerdasan sosial, moral, interpersonal, dan spiritual.

Menurut teori Psikoanalisa Sigmund Freud dalam Tedjasaputra (2011) bermain memegang peran penting dalam perkembangan emosi anak. Jenis permainan yang sesuai untuk anak prasekolah berdasarkan kategori isi permainan adalah *skill play* dan *dramatic play*. Sedangkan berdasarkan kategori karakter sosial, permainan anak prasekolah yang sesuai adalah *associative play* dan *cooperative play* (Ngastiyah 2005). Permainan drama yang dilakukan oleh beberapa orang anak disebut dengan sosiodrama. Ditinjau dari isi permainannya, tujuan permainan sosiodrama adalah meningkatkan kemampuan anak untuk berimajinasi dan mengekspresikan perasaan serta emosinya. Ditinjau dari segi sosialnya, permainan sosiodrama mampu meningkatkan interaksi anak dengan teman bermainnya. Hal ini yang mendukung anak dalam mengembangkan sosial emosinya. Berdasarkan teori, bermain sosiodrama sangat potensial untuk membantu anak prasekolah dalam mengoptimalkan perkembangan sosial dan emosionalnya (Hidayati 2010). Hasil penelitian yang dilakukan Peristiani (2010)

menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan perkembangan perilaku sosial anak. Penelitian Amalina, R, A (2012) menunjukkan bahwa pada anak yang dilakukan permainan sosiodrama terjadi peningkatan perkembangan emosionalnya. Akan tetapi kedua penelitian tersebut belum menganalisis perbandingan perkembangan sosial maupun emosional antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Sehingga perlu dilakukan pembuktian yang lebih dalam mengenai perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah antara anak yang dilakukan permainan sosiodrama dan anak yang tidak dilakukan permainan sosiodrama.

Berdasarkan survei yang sudah dilakukan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo menggunakan lembar observasi yang telah penulis susun berdasarkan standar perkembangan anak menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI no 58 tahun 2009, dari 20 murid kelas A, didapatkan data bahwa ada 35% anak dalam kategori perkembangan emosional kurang, dan 30% anak dalam kategori perkembangan sosial kurang. Kondisi yang terlihat pada anak antara lain, anak menangis karena berebut bermain dramband dengan temannya, anak tidak mau bermain bersama temannya dan minta ditemani ibunya, serta anak tidak melaksanakan peraturan bermain dramband, terlihat dari anak tidak mau menunggu giliran bermain sesuai waktu yang telah ditetapkan oleh guru.

Metode pembelajaran yang diterapkan sekolah adalah ceramah, bercerita, tanya jawab, dan bermain. Metode bermain yang diterapkan adalah permainan individu, kelompok, dan juga sandiwara boneka, namun demikian permainan sosiodrama belum diterapkan. TK ini adalah TK pembina di wilayah Kabupaten Sukoharjo yang berupaya memberikan binaan pada TK lain di wilayah Sukoharjo. Evaluasi pembelajaran khususnya untuk perkembangan anak, dilakukan dalam bentuk narasi secara umum tentang kondisi anak tanpa menggunakan indikator perkembangan khusus, sehingga belum ada evaluasi perkembangan sosial dan emosional anak secara tersendiri.

Perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah sangat penting, karena usia ini adalah dasar perkembangan usia berikutnya. Anak prasekolah memasuki

dunia sosial yang lebih luas, sehingga mereka harus belajar beradaptasi dengan lingkungan dan orang lain di sekitarnya. Untuk itu diperlukan upaya pengembangan sosial dan emosional anak. Bermain sosiodrama dapat menstimulasi perkembangan sosial dan emosional anak, karena permainan ini sangat menstimulasi anak untuk berinisiatif, berimajinasi dan mengungkapkan emosinya serta berinteraksi dengan temannya. Kondisi ini sangat sesuai dengan teori tahap perkembangan psikososial Ericson yang disampaikan oleh Potter (2005), bahwa anak prasekolah akan mengalami tahap inisiatif vs rasa bersalah. Pada usia ini anak mengembangkan inisiatifnya, perilaku anak ditandai dengan sesuatu yang kuat dan imajinatif. Menurut Hughes (1995) dalam Hidayati (2010) bermain sosiodrama melibatkan interaksi yang kuat antar anggota kelompok. Para pemainnya terikat dalam seting sosial dengan serangkaian aturan untuk memastikan kerjasama antar pemain. Selain itu, bermain sosiodrama juga dapat menstimulasi anak menceritakan emosinya.

Sosial dan emosional anak sangat perlu dikembangkan, jika tidak dikembangkan dengan baik maka akan memberikan dampak yang buruk berupa masalah sosial maupun emosional. Menurut Yusuf (2000) dalam Syaodih (2005) masalah-masalah sosial dan emosional anak dapat diidentifikasi melalui perilaku anak antara lain: selalu ingin menang sendiri, bersikap agresif, cepat marah, setiap keinginannya selalu harus dituruti, membangkang bahkan menarik diri dari lingkungannya dan tidak mau bergaul dengan teman-temannya. Bila dibiarkan begitu saja akan berkembang menjadi permasalahan yang lebih luas dan kompleks karena anak akan berkembang ke arah yang lebih buruk, terbentuknya kepribadian yang tidak baik dan berakibat munculnya perilaku-perilaku negatif yang tidak diharapkan.

Stimulasi perkembangan sosial dan emosional sangat penting pada anak usia prasekolah. Hal ini bertujuan supaya anak-anak prasekolah mampu mencapai perkembangan sesuai standar perkembangan anak yang telah ditetapkan. Salah satu cara memberikan stimulasi terhadap sosial dan emosional anak adalah dengan bermain sosiodrama, karena telah dijelaskan bahwa permainan tersebut sangat

potensial untuk membantu anak prasekolah mengoptimalkan perkembangan sosial maupun emosinya. Sehingga sangatlah penting dilakukan penelitian tentang pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimanakah pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan umum

Menjelaskan pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan sosial anak prasekolah sebelum permainan sosiodrama di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.
2. Mengidentifikasi perkembangan sosial anak prasekolah setelah permainan sosiodrama di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.
3. Mengidentifikasi perkembangan sosial pada anak prasekolah yang tidak dilakukan permainan sosiodrama di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.
4. Menganalisis perkembangan sosial anak prasekolah yang dilakukan permainan sosiodrama dan anak yang tidak dilakukan permainan sosiodrama.
5. Mengidentifikasi perkembangan emosional anak prasekolah sebelum permainan sosiodrama di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.
6. Mengidentifikasi perkembangan emosional anak prasekolah setelah permainan sosiodrama di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.

7. Mengidentifikasi perkembangan emosional pada anak prasekolah yang tidak dilakukan permainan sosiodrama di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.
8. Menganalisis perkembangan emosional anak prasekolah yang dilakukan permainan sosiodrama dan anak yang tidak dilakukan permainan sosiodrama.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk mengembangkan dan menambah pengetahuan tentang pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah, sehingga dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam pengembangan Ilmu Keperawatan Anak khususnya dalam upaya meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah.

1.4.2 Praktis

1. Bagi profesi keperawatan

Dapat menjadi pertimbangan bagi profesi keperawatan khususnya keperawatan anak, untuk turut mendukung perkembangan anak sehat maupun sakit melalui program bermain.

2. Bagi guru

Memberikan masukan kepada guru untuk mengembangkan metode belajar dengan bermain supaya anak didik selain mencapai perkembangan kognitifnya, juga dapat mencapai perkembangan sosial maupun emosionalnya.

3. Bagi instansi/ sekolah

Memberikan masukan kepada instansi/ taman kanak-kanak sebagai tempat belajar untuk menerapkan metode bermain sosiodrama dalam pembelajaran.

4. Bagi orang tua

Memberikan masukan supaya orang tua memfasilitasi perkembangan sosial dan emosional anaknya dengan bermain sosiodrama.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Konsep Bermain

2.1.1 Definisi Bermain

Bermain merupakan kebutuhan anak seperti juga makanan, kasih sayang, perawatan dan lain-lain. Bermain memberikan kesenangan dan pengalaman hidup yang nyata. Bermain juga merupakan unsur yang penting untuk perkembangan anak baik fisik, emosi, mental, dan sosial serta intelektual maupun kreativitas. Oleh karena itu, bermain juga merupakan stimulasi untuk tumbuh kembang anak (Ngastiyah 2005)

Bermain sama dengan bekerja pada orang dewasa, dan merupakan aspek terpenting dalam kehidupan anak serta merupakan satu cara yang paling efektif menurunkan stres pada anak dan penting untuk mensejahterakan mental dan emosional anak (Champbel & Glaser 1995 dikutip oleh Supartini 2004).

Bermain selain berfungsi penting bagi perkembangan pribadi, juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Melalui bermain, anak merasakan berbagai pengalaman emosi : senang, sedih, bergairah, kecewa, bangga, marah dan sebagainya. Melalui bermain pula anak memahami kaitan antara dirinya dan lingkungan sosialnya, belajar bergaul dan memahami aturan ataupun tata cara pergaulan (Tedjasaputra 2011)

2.1.2 Fungsi Bermain

Hidayat (2005) menjelaskan fungsi kegiatan bermain sebagai berikut :

1. Perkembangan sensoris-motorik

Pada saat melakukan permainan, aktivitas sensoris-motoris merupakan komponen terbesar yang digunakan anak sehingga kemampuan penginderaan anak mulai meningkat dengan adanya stimulasi-stimulasi yang diterima anak seperti: stimulasi visual, stimulasi pendengaran, stimulasi taktil (sentuhan) dan stimulasi kinetik.

2. Perkembangan intelektual (kognitif)

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan memanipulasi segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur dan membedakan objek.

3. Perkembangan sosial

Perkembangan sosial ditandai dengan kemampuan berinteraksi dengan lingkungannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar memberi dan menerima. Bermain dengan orang lain akan membantu anak untuk mengembangkan hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan sosial dan belajar memecahkan masalah dari hubungan tersebut.

4. Perkembangan kreativitas

Dimana melalui kegiatan bermain anak akan belajar mengembangkan kemampuannya dan mencoba merealisasikan ide-idenya.

5. Perkembangan kesadaran diri

Melalui bermain anak akan mengembangkan kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan

mencoba peran-peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain.

6. Perkembangan Moral

Anak mempelajari nilai yang benar dan salah dari lingkungan, terutama dari orang tua dan guru. Dengan melakukan aktivitas bermain, anak akan mendapat kesempatan untuk menerapkan nilai-nilai tersebut sehingga dapat diterima di lingkungannya dan dapat menyesuaikan diri dengan aturan-aturan kelompok yang ada dalam lingkungannya.

7. Bermain sebagai Terapi

Pada saat anak dirawat di rumah sakit, anak akan mengalami berbagai perasaan yang sangat tidak menyenangkan seperti : marah, takut, cemas, sedih dan nyeri. Perasaan tersebut merupakan dampak dari hospitalisasi yang dialami anak karena menghadapi beberapa stresor yang ada di lingkungan rumah sakit. Untuk itu, dengan melakukan permainan anak akan terlepas dari ketegangan dan stres yang dialaminya karena dengan melakukan permainan, anak akan dapat mengalihkan rasa sakitnya pada permainannya (distraksi).

2.1.3 Tujuan Bermain

Supartini (2004) menjelaskan bahwa pada prinsipnya bermain mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk melanjutkan pertumbuhan dan perkembangan.
2. Mengekspresikan perasaan, keinginan, dan fantasi, serta ide-idenya. Pada anak yang belum dapat mengekspresikan perasaan secara verbal, permainan adalah media yang sangat efektif untuk mengekspresikannya.

3. Mengembangkan kreativitas dan kemampuan memecahkan masalah. Permainan akan menstimulasi daya pikir, imajinasi dan fantasinya untuk menciptakan sesuatu seperti yang ada dalam pikirannya. Pada saat melakukan permainan anak juga akan dihadapkan pada masalah dalam konteks permainannya, semakin lama ia bermain maka akan semakin tertantang untuk dapat menyelesaikan permasalahan dalam permainan dengan baik.
4. Dapat beradaptasi secara efektif terhadap stres karena sakit dan dirawat di rumah sakit. Permainan adalah media yang efektif untuk beradaptasi karena telah terbukti dapat menurunkan rasa cemas, takut, nyeri, dan marah.

2.1.4 Prinsip dalam Aktivitas Bermain

Menurut Soetjningsih (1995) yang dikutip oleh Nursalam, Susilaningrum, dan Utami (2008) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif, yaitu:

1. Perlu ekstra energi

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Asupan (intake) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.

2. Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai waktu yang cukup untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal.

3. Alat permainan

Untuk bermain alat permainan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak serta memiliki unsur edukatif bagi anak.

4. Ruang untuk bermain

Bermain dapat dilakukan di mana saja, di ruang tamu, halaman, bahkan di tempat tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, di mana ruangan tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain dari mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya, atau diberitahu oleh orang tuanya. Dengan mengetahui cara bermain maka anak akan lebih terarah dan pengetahuan anak akan lebih berkembang dalam menggunakan alat permainan tersebut.

6. Teman bermain

Dalam bermain, anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara, atau orang tuanya. Teman bermain diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam menghadapi perbedaan. Bila permainan dilakukan bersama dengan orangtua, maka hubungan orangtua dan anak menjadi lebih akrab.

2.1.5 Faktor yang Mempengaruhi Aktivitas Bermain

Menurut Supartini (2004), ada beberapa faktor yang mempengaruhi anak dalam bermain yaitu:

1. Tahap perkembangan anak

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak yaitu harus sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak, karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Status kesehatan anak

Untuk melakukan aktivitas bermain diperlukan energi. Walaupun demikian, bukan berarti anak tidak perlu bermain pada saat anak sedang sakit. Saat kondisi anak sedang menurun atau anak sedang sakit, orang tua dan perawat harus jeli memilihkan permainan yang sesuai yang bisa dilakukan anak.

3. Jenis kelamin anak

Semua alat permainan dapat digunakan oleh anak laki-laki atau anak perempuan untuk mengembangkan daya pikir, imajinasi, kreativitas dan kemampuan sosial anak. Akan tetapi, ada pendapat lain bahwa permainan adalah salah satu alat untuk membantu anak mengenal identitas diri.

4. Lingkungan yang mendukung

Aktivitas bermain dipengaruhi oleh nilai moral, budaya, dan lingkungan fisik rumah. Fasilitas bermain tidak selalu harus yang dibeli di toko atau mainan jadi, tapi lebih diutamakan yang dapat menstimulasi imajinasi dan kreativitas anak. Benda-benda di sekitar kehidupan anak akan lebih merangsang anak untuk kreatif.

5. Alat dan jenis permainan yang cocok

Alat permainan harus sesuai dengan tahap tumbuh kembang anak dan harus aman bagi anak.

2.1.6 Klasifikasi Bermain

Hidayat (2005) menjelaskan bahwa dalam permainan dikenal beberapa sifat bermain pada anak, diantaranya bersifat aktif dan bersifat pasif. Dikatakan bermain aktif jika anak berperan secara aktif dalam permainan, selalu memberikan rangsangan dan melaksanakannya. Sedangkan bermain pasif, anak akan

memberikan respon secara pasif terhadap permainan dan orang atau lingkungan yang memberikan respon secara aktif.

Supartini (2004) menjelaskan bahwa ada beberapa jenis permainan, baik ditinjau dari isi permainan maupun karakter sosialnya. Berdasarkan isi permainan ada jenis permainan sebagai berikut:

1. *Social affective play*

Permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Misalnya, bayi akan mendapat kesenangan dan kepuasan dari hubungan yang menyenangkan dengan orangtua atau orang lain. Permainan yang biasa dilakukan adalah "cilukba", berbicara sambil tersenyum/tertawa atau sekedar memberikan tangan pada bayi untuk menggenggamnya tetapi dengan diiringi berbicara sambil tersenyum dan tertawa.

2. *Sense of pleasure play*

Permainan ini menggunakan alat yang bisa menimbulkan rasa senang pada anak dan biasanya mengasyikkan. Misalnya, dengan menggunakan pasir, anak akan membuat gunung-gunung atau benda-benda apa saja yang dapat dibentuk dengan pasir. Bisa juga dengan menggunakan air anak akan melakukan bermacam-macam permainan seperti memindahkan air ke botol, bak atau tempat lain.

3. *Skill play*

Permainan ini akan menimbulkan keterampilan anak, khususnya motorik kasar dan halus. Misalnya, bayi akan terampil akan memegang benda-benda kecil, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain dan anak akan

terampil naik sepeda. Jadi keterampilan tersebut diperoleh melalui pengulangan kegiatan permainan yang dilakukan.

4. *Games* atau permainan

Yaitu jenis permainan dengan alat tertentu yang menggunakan perhitungan atau skor. Permainan ini bisa dilakukan oleh anak sendiri atau dengan temannya. Banyak sekali jenis permainan ini yang dimulai dari sifat tradisional maupun moderen seperti ular tangga, congklak, *puzzle* dan lain-lain.

5. *Unoccupied behaviour*

Pada saat tertentu, anak sering terlibat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, memainkan kursi, meja atau apa saja yang ada di sekelilingnya. Anak melamun, sibuk dengan bajunya atau benda lain. Jadi sebenarnya anak tidak memainkan alat permainan tertentu dan situasi atau objek yang ada di sekelilingnya yang digunakan sebagai alat permainan. Anak memusatkan perhatian pada segala sesuatu yang menarik perhatiannya. Anak tampak senang, gembira, dan asyik dengan situasi serta lingkungannya tersebut.

6. *Dramatic play*

Pada permainan ini, anak memainkan peran orang lain melalui permainannya. Anak berbicara sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu, ayah, kakak, ibu guru, dan sebagainya yang ia ingin tiru. Apabila anak bermain dengan temannya, akan terjadi percakapan di antara mereka tentang peran orang yang mereka tiru. Permainan ini penting untuk memproses/mengidentifikasi anak terhadap peran tertentu.

Berdasarkan karakteristik sosial, Supartini (2004) membagi jenis bermain menjadi:

1. *Onlooker play*

Anak melihat atau mengobservasi temannya yang sedang bermain, tanpa ada inisiatif untuk ikut berpartisipasi dalam permainan. Anak tersebut bersikap pasif, tetapi ada pengamatan terhadap permainan yang sedang dilakukan temannya.

2. *Solitary play*

Anak tampak berada dalam kelompok permainan, tetapi anak bermain sendiri dengan alat permainan yang dimilikinya, dan alat permainan tersebut berbeda dengan alat permainan yang digunakan temannya, tidak ada kerja sama, ataupun komunikasi dengan teman sepermainannya.

3. *Pararel play*

Anak dapat menggunakan alat permainan yang sama, tetapi antara satu anak dengan anak yang lain tidak terjadi kontak satu sama lain sehingga antara anak satu dengan anak lain tidak ada sosialisasi. Biasanya permainan ini dilakukan oleh anak usia toddler.

4. *Associative play*

Sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak yang lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin dalam permainan, dan tujuan permainan tidak jelas. Contoh: bermain boneka dan bermain masak-masakan.

5. *Cooperative play*

Aturan permainan dalam kelompok tampak lebih jelas, ada tujuan dan pemimpin dalam permainan. Anak yang memimpin permainan mengatur dan

mengarahkan anggotanya untuk bertindak dalam permainan sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam permainan tersebut. Contoh: bermain sepak bola.

2.1.7 Permainan pada Masa Prasekolah

Menurut Nursalam (2008) pada usia prasekolah inisiatif anak mulai berkembang dan anak ingin mengetahui lebih banyak lagi tentang hal-hal di sekitarnya. Anak mulai berfantasi dan mempelajari model keluarga atau bermain peran seperti peran guru, ibu, dan lain-lain. Dengan demikian, isi bermain anak lebih banyak menggunakan simbol-simbol dalam permainan atau yang sering disebut dengan permainan peran (*dramatic role play*). Permainan yang meningkatkan keterampilan (*skill play*) juga masih berkembang pada masa ini. Berdasarkan karakteristik sosial, anak mulai bermain bersama-sama temannya, tetapi tidak ada tujuan kelompok (*associative play*). Dalam hal ini anak berinteraksi dengan saling meminjam alat permainan. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai bermain bersama dengan tujuan yang ditetapkan (*cooperative play*). Dalam bermain hendaknya anak memiliki teman. Pada masa ini, bermain mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan kemampuan berbahasa, berhitung, serta menyamakan dan membedakan.
2. Merangsang daya imajinasi.
3. Menumbuhkan sportivitas, kreativitas, dan kepercayaan diri.
4. Memperkenalkan ilmu pengetahuan, suasana gotong royong, dan kompetisi.
5. Mengembangkan koordinasi motorik, sosialisasi, dan kemampuan untuk mengendalikan emosi.

2.2 Konsep Bermain Sosiodrama

2.2.1 Pengertian

Sosiodrama atau bermain peran adalah suatu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan kisah tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain (Surya 2006).

Sosiodrama adalah suatu proses dengan memberikan bentuk cerita kepada kelompok untuk diperankan. Harapannya adalah masing-masing anak dapat mengambil makna dan pesan moral yang implisit maupun eksplisit dari cerita tersebut. Pendekatan ini dipilih karena dianggap sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Pola-pola hubungan stimulus-respon atau sebab-akibat dari suatu perbuatan akan secara realistis dapat dilihat dan dirasakan (Hastomo 2006).

Bermain dramatik dapat melibatkan peran fantasi seperti ketika anak-anak berpura-pura sebagai seorang tokoh. Ketika seorang anak bermain secara dramatik dengan orang lain maka permainan ini menjadi sosiodrama (Triardhila 2009).

Bermain peran adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan daya khayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan pengembangan yang dilakukan. Anak diikutsertakan dalam memainkan peran di dalam mendramatisasikan masalah-masalah hubungan sosial (Dhieni 2007 dalam Purnajati 2013)

2.2.2 Manfaat Bermain Sosiodrama

Manfaat bermain sosiodrama menurut Surya (2006) adalah:

1. Mengajarkan pada anak untuk memahami dan mengerti perasaan orang lain.

Anak diminta untuk memerankan tokoh tertentu dalam bermain peran. Untuk

memainkan peran tokoh tersebut, anak harus menjiwai sikap dan perilaku tokoh yang dimainkan tersebut dengan baik. Proses peniruan yang diperankan anak ini, secara tidak langsung mengajarkan pada anak untuk memahami dan mengerti perasaan orang lain.

2. Mengajarkan pembagian tanggung jawab dan melaksanakannya.

Dalam bermain peran, tidak hanya sekedar membagi peran saja pada tiap anak, tetapi ada pembagian lingkup pekerjaan atau adegan tertentu yang harus diperankan. Setiap anak harus bertanggung jawab dan melaksanakan peran tertentu, agar permainan berjalan dengan baik. Anak pun belajar dalam pembagian kerjasama antar pemain, sehingga menghasilkan suatu permainan yang dapat mengekspresikan kemampuan dirinya.

3. Mengajarkan cara menghargai pendapat orang lain.

Permainan peran ini dilakukan tanpa ada skenario, melainkan sangat tergantung pada improvisasi dan imajinasi pemainnya. Untuk mengetahui batasan-batasan peran, anak berupaya melakukan pengendalian diri dan berusaha memahami jalan pikiran teman mainnya.

4. Mengajarkan cara mengambil keputusan dalam kelompok.

Dalam bermain peran, semua anak yang terlibat saling sepakat untuk menentukan tokoh dan peran masing-masing pemain. Mereka berusaha menciptakan konflik dalam permainan dan menyelesaikan konflik berdasarkan perpaduan imajinasinya masing-masing. Satu sama lain saling mengisi dan menghargai imajinasi masing-masing pemain.

2.2.3 Cara Bermain Sosiodrama

Persyaratan bermain sosiodrama menurut Surya (2010) adalah:

1. Paling sedikit dua orang pemain.
2. Menentukan topik yang akan didramatisasikan.
3. Membagi peran pada masing-masing pemain.
4. Setiap pemain memahami dan menghayati perannya.
5. Mencari tempat untuk bermain yang ideal (bisa dalam ruangan atau di luar ruangan).
6. Mempersiapkan sarana permainan yang sederhana.
7. Membagi seting posisi masing-masing pemain.
8. Menentukan plot cerita yang didramatisasikan (urutan, arah, dan aturan permainan).
9. Memulai permainan.

2.2.4 Kelebihan Metode Bermain Sosiodrama

Menurut Sanjaya (2010) kelebihan metode bermain sosiodrama adalah:

1. Siswa dapat memahami dan mengingat isi cerita secara keseluruhan, sehingga daya ingat siswa menjadi lebih baik.
2. Siswa mampu berinisiatif dan berkreatif, melalui tuntutan bagi tiap pemain untuk mengemukakan pendapatnya.
3. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan baik.
4. Siswa mendapatkan kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
5. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang lebih baik agar mudah dipahami orang lain.

Muthoharoh (2010) menambahkan beberapa kebaikan metode sosiodrama, yaitu:

1. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
2. Sangat menarik bagi siswa, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.
3. Membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa serta menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.
4. Dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah, dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

2.2.5 Kekurangan Metode Bermain Sosiodrama

Sanjaya (2010) juga menyebutkan kekurangan metode bermain sosiodrama, yaitu:

1. Sebagian anak yang tidak ikut bermain peran menjadi kurang aktif.
2. Banyak memakan waktu.
3. Memerlukan tempat yang cukup luas.

Muthoharoh (2010) menambahkan beberapa kekurangan metode sosiodrama, yaitu:

1. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid, dan ini tidak semua guru memilikinya.
2. Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu.
3. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.

2.3 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan

2.3.1 Definisi

Pertumbuhan adalah bertambahnya ukuran dan jumlah sel serta jaringan intraseluler, berarti bertambahnya ukuran fisik dan struktur tubuh dalam arti sebagian atau keseluruhan. Jadi bersifat kuantitatif sehingga dengan demikian dapat diukur dengan mempergunakan satuan panjang atau satuan berat (IDAI 2002)

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur sebagai hasil dari proses pematangan. Di sini menyangkut adanya proses diferensiasi sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ dan sistem organ yang berkembang sedemikian rupa sehingga masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Ngastiyah 2005).

Perkembangan merupakan bertambah sempurnanya fungsi alat tubuh yang dapat dicapai melalui tumbuh kematangan dan belajar (Whalley dan Wong 2000 dalam Hidayat 2005).

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur, dapat diperkirakan, dan diramalkan serta bersifat kualitatif (IDAI 2002 dalam Nursalam 2005).

2.3.2 Faktor-Faktor yang Mempengaruhi

Menurut Ngastiyah (2002) yang dikutip oleh Nursalam (2008), faktor yang mempengaruhi tumbuh kembang anak dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor dalam (*internal*)

1) Genetika

Faktor genetik akan mempengaruhi kecepatan pertumbuhan dan kematangan tulang, alat seksual, serta saraf.

2) Perbedaan ras, etnis, atau bangsa

Bila seseorang dilahirkan sebagai ras orang Eropa maka tidak mungkin ia memiliki faktor herediter ras orang Indonesia atau sebaliknya.

3) Keluarga

Ada kecenderungan keluarga yang tinggi dan ada yang gemuk.

4) Umur

Kecepatan pertumbuhan yang pesat adalah pada masa prenatal, tahun pertama kehidupan dan masa remaja.

5) Jenis Kelamin

Wanita lebih cepat dewasa dibandingkan anak laki-laki. Pada masa pubertas, wanita tumbuh lebih cepat daripada laki-laki dan kemudian setelah melewati masa pubertas laki-laki akan lebih cepat.

6) Kelainan Kromosom

Kelainan kromosom umumnya disertai dengan kegagalan pertumbuhan seperti pada sindroma Down's dan sindroma Turner's.

7) Pengaruh hormon

Pengaruh hormon sudah terjadi sejak masa pranatal, yaitu saat janin berumur 4 bulan. Pada saat itu terjadi pertumbuhan yang cepat. Hormon yang berpengaruh terutama adalah hormon pertumbuhan somatotropin yang dikeluarkan oleh kelenjar pituitari. Selain itu, kelenjar tiroid juga

menghasilkan hormon tiroksin yang berguna untuk metabolisme serta maturasi tulang, gigi, dan otak.

2. Faktor lingkungan (*eksternal*)

1) Faktor pranatal (selama kehamilan)

Meliputi : gizi, mekanis, toksin/zat kimia, radiasi, kelainan endokrin, infeksi kelainan imunologi, psikologis ibu

2) Faktor kelahiran

Komplikasi persalinan pada bayi seperti trauma kepala dapat menyebabkan kerusakan pada jaringan otak.

3) Faktor pascanatal

Meliputi : gizi, penyakit kronis/kelainan kongenital, lingkungan fisik dan kimia, psikologis, endokrin, sosioekonomi, lingkungan pengasuhan, stimulasi, dan obat-obatan.

2.3.3 Proses dan Periode Perkembangan

Santrock (2007) menjelaskan bahwa perkembangan manusia dihasilkan oleh hubungan dari beberapa proses, yaitu:

1. Proses biologis

Proses ini menghasilkan perubahan pada tubuh seseorang. Gen yang diwarisi dari orang tua, perkembangan otak, penambahan berat dan tinggi badan, keterampilan motorik, dan perubahan hormonal pada masa puber.

2. Proses kognitif

Menggambarkan perubahan dalam pikiran, intelegensi, dan bahasa seseorang.

3. Proses sosial-emosional

Melibatkan perubahan dalam hubungan seseorang dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan dalam kepribadian.

Selanjutnya Santrock (2007) menjelaskan tentang periode perkembangan, yaitu:

1. Periode prakelahiran (*prenatal period*)

Adalah waktu mulai pembuahan hingga kelahiran, sekitar sembilan bulan.

2. Masa bayi (*infancy*)

Adalah periode perkembangan yang terus terjadi dari lahir sampai sekitar usia 18 hingga 24 tahun.

3. Masa kanak-kanak awal (*early childhood*)

Merupakan periode perkembangan yang terjadi mulai akhir masa bayi hingga sekitar usia 5 atau 6 tahun, periode ini disebut tahun-tahun prasekolah. Selama waktu tersebut, anak belajar menjadi mandiri dan merawat diri sendiri, mereka mengembangkan keterampilan kesiapan sekolah (mengikuti perintah, mengenali huruf), dan mereka menghabiskan waktu berjam-jam untuk bermain dengan teman sebaya.

4. Masa kanak-kanak tengah dan akhir (*middle and late childhood*)

Merupakan periode perkembangan yang dimulai dari sekitar usia 6 hingga usia 11 tahun. Periode ini disebut dengan tahun-tahun sekolah dasar.

5. Masa remaja (*adolescence*)

Adalah periode peralihan perkembangan dari kanak-kanak ke masa dewasa awal, memasuki usia ini sekitar usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 22 tahun.

2.3.4 Perkembangan Anak Prasekolah

Menurut IDAI (2005) Anak mempunyai arti yang luas yang meliputi kurun masa hidup seseorang sejak konsepsi sampai dewasa matur, termasuk masa pranatal dan adolesensi. Lingkungan fisiko-bio-psiko-sosial adalah lingkungan yang mempengaruhi tumbuh kembang seorang anak dalam menuju kedewasaan dengan kualitas hidup yang baik yang meliputi lingkungan fisik, biologik, dan psikososial. Lingkungan fisik berupa antara lain : alam, udara, air, tanah, dan lain-lain. Lingkungan biologik berupa makhluk hidup, sedangkan lingkungan psikososial adalah berupa emosi, sikap, perilaku, pengetahuan, keterampilan, dan nilai sosial budaya.

Anak usia prasekolah merupakan fase perkembangan individu sekitar 2-6 tahun, ketika anak mulai memiliki kesadaran tentang dirinya sebagai pria atau wanita, dapat mengatur diri dalam buang air (*toilet training*), dan mengenal beberapa hal yang dianggap berbahaya (mencelakakan dirinya) (Yusuf 2002)

Yusuf (2002) menjelaskan perkembangan anak prasekolah sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik

Merupakan dasar bagi kemajuan perkembangan berikutnya. Pada usia ini banyak perubahan fisiologis seperti pernapasan yang menjadi lebih lambat dan dalam, serta denyut jantung lebih lama dan menetap.

2. Perkembangan intelektual

Menurut Piaget perkembangan kognitif pada usia ini berada pada periode preoperasional, yaitu tahapan di mana anak belum mampu menguasai operasi mental secara logis. Periode ini ditandai dengan berkembangnya *representasional* atau *symbolic function* yaitu kemampuan menggunakan

sesuatu untuk mempresentasikan suatu yang lain menggunakan simbol-simbol seperti bahasa, gambar, isyarat, benda, untuk melambangkan suatu peristiwa. Anak mampu berimajinasi dan berfantasi tentang berbagai hal.

3. Perkembangan emosional

Pada usia 4 tahun anak sudah mulai menyadari adanya, bahwa adanya (dirinya) berbeda dengan aku (orang lain atau benda). Kesadaran ini diperoleh dari pengalaman bahwa tidak semua keinginannya dapat dipenuhi orang lain. Bersama dengan ini berkembang pula perasaan harga diri. Jika lingkungannya tidak mengakui harga dirinya seperti memperlakukan anak dengan keras atau kurang menyayangnya maka dalam diri anak akan berkembang sikap-sikap keras kepala, menentang, atau menyerah dengan terpaksa. Beberapa emosi umum yang berkembang pada masa anak yaitu: takut (perasaan terancam), cemas (takut karena khayalan), marah (perasaan kecewa), cemburu (merasa tersisihkan), kegembiraan (kebutuhan terpenuhi), kasih sayang (menyenangi lingkungan), phobi (takut yang abnormal), ingin tahu (ingin mengenal).

4. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa anak prasekolah dibagi menjadi dua tahap, yaitu usia 2-2,6 tahun dan usia 2,6-6 tahun. Usia 2-2,6 tahun mempunyai ciri:

- 1) Anak sudah mulai bisa menyusun kalimat tunggal yang sempurna.
- 2) Anak sudah mampu memahami tentang perbandingan.
- 3) Anak banyak menanyakan tempat dan nama: apa, dimana, dari mana, dsb)
- 4) Anak sudah mulai menggunakan kata-kata berawalan dan berakhiran.

Sedangkan usia 2,6-6 tahun mempunyai ciri:

- 1) Anak sudah menggunakan kalimat majemuk beserta anak kalimatnya.

- 2) Tingkat berpikir anak sudah lebih maju.
- 3) Anak banyak bertanya tentang waktu, sebab akibat melalui pertanyaan kapan, mengapa, bagaimana, dsb.

5. Perkembangan sosial

Pada usia prasekolah (terutama usia 4 tahun), perkembangan sosial anak sudah tampak jelas, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya. Tanda-tanda perkembangan sosial pada tahap ini adalah:

- 1) Anak mulai mengetahui aturan-aturan (lingkungan keluarga/ lingkungan bermain).
- 2) Sedikit-sedikit anak sudah mulai tunduk pada peraturan.
- 3) Anak makin menyadari akan kepentingan diri dan kepentingan orang lain.
- 4) Anak sudah bisa bersosialisasi (bermain) dengan anak-anak yang lain.

6. Perkembangan bermain

Usia anak prasekolah bisa dikatakan sebagai masa bermain, karena setiap waktunya diisi dengan kegiatan bermain.

7. Perkembangan kepribadian

Masa anak-anak awal ini disebut dengan periode perlawanan atau masa krisis pertama. Krisis ini terjadi karena ada perubahan yang signifikan dalam diri anak, yaitu dia mulai sadar akan adanya dirinya. Pertentangan di dalam diri anak ini dapat menyebabkan ketegangan sehingga tidak jarang anak meresponnya dengan sikap membandel atau keras kepala. Maka, orang tua harus menghadapinya dengan bijaksana dan penuh kasih sayang.

8. Perkembangan moral

Pada masa ini, anak sudah memiliki dasar tentang sikap moralitas terhadap kelompok sosialnya (orang tua, saudara dan teman sebayanya) melalui pengalaman interaksi dengan orang lain. Melalui proses berinteraksi ini anak belajar memahami tentang kegiatan atau perilaku yang baik, buruk, dilarang, disetujui, dsb. Maka berdasarkan pemahaman itu, anak harus senantiasa dilatih dan dibiasakan untuk bertingkah laku yang baik.

9. Perkembangan kesadaran beragama

Secara umum, kesadaran beragama pada usia ini ditandai dengan:

- 1) Sikap keagamaan yang masih bersifat reseptif (menerima) meski banyak bertanya.
- 2) Pandangan ke Tuhannya bersifat anthropomorph (dipersonifikasikan).
- 3) Penghayatan secara rohaniah masih superfisial (belum dalam).
- 4) Hal keTuhanan dipandang secara khayal sesuai taraf berfikirnya.

Anak akan mendengarkan ucapan-ucapan orang tuanya, melihat sikap dan perilaku orang tua saat beribadah.

2.3.5 Teori Perkembangan Anak Usia Prasekolah

Hidayat (2005) menjelaskan teori perkembangan anak adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan kognitif (Piaget)

Anak prasekolah berada pada tahap praoperasional (umur 2-7 tahun). Ciri tahap ini adalah anak belum mampu mengoperasionalisasikan apa yang dipikirkan melalui tindakan dalam pikiran anak, perkembangan anak masih bersifat egosentris, misal anak memilih sesuatu yang ukurannya besar walaupun isinya sedikit.

2. Perkembangan psikoseksual Anak (Freud)

Anak prasekolah berada pada tahap phalik (3-5 tahun). Kepuasan pada anak terletak pada rangsangan autoerotic yaitu meraba-raba, merasakan kenikmatan dari beberapa daerah erogennya, suka pada lain jenis. Anak laki-laki cenderung suka pada ibunya, dan anak perempuan suka pada ayahnya.

3. Perkembangan psikososial (Erickson)

Anak prasekolah berada pada tahap perkembangan inisiatif vs rasa bersalah (usia 4-6 tahun). Anak memulai inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru secara aktif. Apabila pada tahap ini anak dilarang atau dicegah maka akan timbul rasa bersalah pada diri anak.

2.3.6 Stimulasi Perkembangan Anak melalui Bermain

Menurut Moersintowarti (2002) dalam Nursalam (2008) stimulasi adalah perangsangan dan latihan-latihan terhadap kepandaian anak yang datangnya dari lingkungan di luar anak. Nursalam (2008) mengatakan bahwa anak yang lebih banyak mendapatkan stimulasi cenderung lebih cepat berkembang. Stimulasi juga berfungsi sebagai penguat (*reinforcement*). Memberi stimulasi yang berulang terus menerus pada setiap aspek perkembangan anak berarti telah memberikan kesempatan pada anak untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu asah. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus menerus, kemampuan anak akan semakin meningkat. Pemberian stimulasi dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. Anak yang mendapat stimulus yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang memperoleh stimulus.

Aktivitas bermain merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan bagi anak. Anak bebas mengekspresikan perasaan takut, cemas, gembira, atau perasaan lainnya, sehingga dengan memberikan kebebasan bermain orang tua mengetahui suasana hati anak. Pada masa anak-anak, kebutuhan bermain tidak bisa dipisahkan dari dunianya dan merupakan salah satu kebutuhan dasar untuk dapat tumbuh dan berkembang secara optimal. Selain itu, dengan aktivitas bermain anak juga akan memperoleh stimulasi mental yang merupakan dasar dari proses belajar pada anak untuk pengembangan kecerdasan, keterampilan, kemandirian, kreativitas, agama, sosial, emosional, kepribadian, moral, etika, dan sebagainya.

2.4 Konsep Perkembangan Sosial Anak

2.4.1 Pengertian

Menurut Hurlock (2002) perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial dengan berperilaku yang dapat diterima oleh sosial, memenuhi tuntutan yang diberikan oleh kelompok sosial, dan memiliki sikap positif terhadap kelompok sosial.

Menurut Yusuf (2002) perkembangan sosial anak mulai tampak jelas pada usia prasekolah (mulai usia 4 tahun, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya. Perkembangan sosial anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosiopsikologis keluarganya. Apabila dalam keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas keluarga, terjalin komunikasi antar anggota keluarga, dan konsisten dalam melaksanakan aturan, maka anak akan memiliki kemampuan, atau penyesuaian sosial dalam hubungan dengan orang lain.

Seiring berkembangnya umur anak dan bertambahnya kemampuan berbicara serta keterampilan, maka perilaku anak juga lebih bersifat sosial. Anak lebih banyak bergaul dengan anak lain, dan terlibat dalam kegiatan bersama (kooperatif). Anak bersahabat dengan anak lain yang kira-kira sama sikap dan kecakapannya. (Singgih 1991 dalam Firdaus 2010)

Menurut Wong (2000) dalam Hidayat (2008) perkembangan sosial anak prasekolah adalah kemampuan bermain dengan permainan sederhana, mengangis jika dimarahi, membuat permintaan sederhana dengan gaya tubuh, menunjukkan peningkatan kecemasan terhadap perpisahan, serta mengenali anggota keluarga.

2.4.2 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Sosial Anak

Menurut Yusuf (2007) perkembangan sosial anak dipengaruhi beberapa faktor, yaitu:

1. Keluarga

Keluarga merupakan lingkungan pertama yang memberikan pengaruh terhadap berbagai aspek perkembangan anak, termasuk perkembangan sosialnya.

2. Status sosial ekonomi

Kehidupan sosial banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial ekonomi keluarga dalam masyarakat. Perilaku anak akan banyak memperhatikan kondisi normatif yang telah ditanamkan oleh keluarganya.

3. Intelegensi

Kemampuan berfikir akan mampu mempengaruhi banyak hal, seperti kemampuan belajar, memecahkan masalah, dan berbahasa. Anak yang

berkemampuan intelektual tinggi akan mampu berbahasa dengan baik, sehingga akan ikut menentukan keberhasilan perkembangan sosial anak.

2.4.3 Bentuk Tingkah Laku Sosial Anak

Yusuf (2007) menjelaskan bahwa anak mewujudkan tingkah laku sosial dalam bentuk-bentuk interaksi sosial sebagai berikut:

1. Pembangkangan (*negativisme*)

Merupakan bentuk tingkah laku melawan. Ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntunan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak.

2. Agresi (*agresion*)

Yaitu perilaku menyerang balik secara verbal maupun nonverbal. Agresi merupakan salahsatu bentuk reaksi terhadap rasa frustasi atau rasa kecewa karena tidak terpenuhi keinginannya.

3. Berselisih (bertengkar)

Sikap ini terjadi jika anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap atau perilaku anak lain.

4. Menggoda

Merupakan bentuk lain dari sikap agresif, menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (kata ejekan).

5. Persaingan (*rivalry*)

Yaitu keinginan untuk melebihi orang lain, yang biasanya mulai terlihat pada usia empat tahun.

6. Kerja sama (*cooperatio*)

Yaitu sikap mau bekerja sama dengan orang lain.

7. Tingkah laku berkuasa

Yaitu tingkah laku untuk menguasai situasi sosial atau mendominasi.

8. Mementingkan diri sendiri

Yaitu sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginan.

9. Simpati

Yaitu sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain.

2.5 Konsep Perkembangan Emosional Anak

2.5.1 Pengertian

Menurut Santrock (2007) emosi adalah perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu interaksi yang dianggap penting olehnya. Emosi diwakili oleh perilaku yang mengekspresikan kenyamanan atau ketidaknyamanan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami. Emosi bisa berbentuk sebagai sesuatu yang spesifik seperti rasa senang, takut, marah, dsb, tergantung situasi yang dihadapi.

Anak banyak mempelajari sikap emosional dengan berinteraksi dengan lingkungannya. Respon emosional lebih banyak berkaitan dengan situasi sosial (orang di lingkungan) dan rangsangan yang simbolis atau abstrak. Pada masa ini anak kelihatan agresif, memberontak, menentang keinginan orang lain, khususnya orang tua. Pada usia ini sikap menentang dan agresif sering dikaitkan dengan masa tumbuhnya kemandirian. Sikap kepala batu dalam menentang dapat berubah kembali bila orang tua atau pendidik menunjukkan sikap konsisten dalam

memperlihatkan kewibawaan dan peraturan yang telah ditetapkan. (Gunarsa 1991 dalam Firdaus 2010)

Menurut Yusuf (2002) perkembangan emosional pada anak sudah mulai tampak pada usia 4 tahun. Saat itu anak sudah mulai menyadari adanya, bahwa dirinya berbeda dengan orang lain. Perkembangan emosi yang sehat sangat membantu dalam keberhasilan anak belajar.

Meadow, Roy dan Newell (2005) menjelaskan bahwa hal terpenting untuk perkembangan emosi yang sehat pada masa awal kehidupan adalah konsistensi. Wawasan anak berkembang dari ibu ke keluarga, kemudian ke lingkungan, sekolah dan seterusnya dimana pada tiap tahap terdapat situasi baru yang harus dieksplorasi dan hubungan baru yang harus dibentuk. Tiap tahap dibangun atas dasar tahap sebelumnya.

2.5.2 Kebutuhan Emosi dan Kasih Sayang pada Anak (Asih)

Pemenuhan kebutuhan emosi dan kasih sayang dapat dimulai sedini mungkin. Ikatan emosi dan kasih sayang yang erat antara ibu dan anak sangat penting, karena berguna untuk menentukan perilaku anak dikemudian hari, merangsang perkembangan otak anak, serta merangsang perhatian anak terhadap dunia luar. Kebutuhan asih ini meliputi:

1. Kasih sayang orang tua

Orang tua yang harmonis akan mendidik dan membimbing anak dengan penuh kasih sayang. Kasih sayang tidak berarti memanjakan atau tidak pernah memarahi, tapi bagaimana orang tua menciptakan hubungan yang hangat dengan anak, sehingga anak merasa aman dan senang.

2. Rasa aman

Adanya interaksi yang harmonis antara orang tua dan anak akan memberikan rasa aman bagi anak untuk melakukan aktivitas sehari-harinya.

3. Harga diri

Setiap anak ingin diakui keberadaan dan keinginannya. Apabila anak diacuhkan, maka hal ini akan menyebabkan frustrasi.

4. Dukungan/ dorongan

Dalam melakukan aktivitas, anak perlu memperoleh dukungan dari lingkungannya. Apabila orang tua sering melarang aktivitas yang akan dilakukan, maka hal tersebut dapat menyebabkan anak ragu-ragu dalam melakukan setiap aktivitasnya. Selain itu, orang tua perlu memberikan dukungan agar anak dapat mengatasi stressor atau masalah yang dihadapi.

5. Mandiri

Agar anak menjadi pribadi yang mandiri, maka sejak awal anak harus dilatih untuk tidak selalu tergantung pada lingkungannya. Dalam melatih anak untuk mandiri tentunya harus menyesuaikan dengan kemampuan dan perkembangan anak.

6. Rasa memiliki

Anak perlu dilatih untuk mempunyai rasa memiliki terhadap barang-barang yang dipunyainya, sehingga anak tersebut akan mempunyai rasa tanggung jawab untuk memelihara barangnya.

7. Kebutuhan akan sukses, mendapatkan kesempatan dan pengalaman

Anak perlu diberikan kesempatan untuk berkembang sesuai dengan kemampuan dan sifat-sifat bawaannya. Orang tua sebaiknya tidak memaksa

keinginannya pada anak tanpa memperhatikan kemauan anak.

2.5.3 Jenis Emosi pada Anak

Yusuf (2002) menjelaskan jenis emosi yang berkembang pada anak, yaitu:

1. Takut

Merupakan perasaan terancam oleh suatu objek yang dianggap membahayakan.

2. Cemas

Yaitu perasaan takut yang bersifat khayalan, yang tidak ada objeknya. Kecemasan ini muncul mungkin dari situasi-situasi yang dikhayalkan, berdasarkan pengalaman yang diperoleh.

3. Marah

Merupakan perasaan tidak senang atau benci baik terhadap orang lain, diri sendiri atau objek tertentu yang diwujudkan dalam bentuk verbal atau non verbal. Perasaan marah ini merupakan reaksi terhadap situasi frustrasi yang dialaminya, yaitu perasaan kecewa atau perasaan tidak senang karena adanya hambatan terhadap pemenuhan keinginannya.

4. Cemburu

Yaitu perasaan tidak senang terhadap orang lain yang dipandang telah merebut kasih sayang dari seseorang yang telah mencurahkan kasih sayang kepadanya.

5. Kegembiraan, kesenangan, kenikmatan

Yaitu perasaan yang positif, nyaman, karena terpenuhi keinginannya, misalnya terpenuhinya kebutuhan jasmaniah (makan dan minum), diperolehnya kasih sayang, dsb.

6. Kasih sayang

Yaitu perasaan senang untuk memberikan perhatian, atau perlindungan terhadap orang lain, hewan, atau benda. Perasaan ini berkembang berdasarkan pengalamannya yang menyenangkan dengan orang lain, hewan, atau benda tersebut.

7. Phobi

Yaitu perasaan takut terhadap objek yang tidak patut ditakutinya, seperti takut ulat, kecoa, dan takut air. Perasaan ini muncul akibat perlakuan orang tua yang suka menakut-nakuti anak, sebagai cara orang tua untuk menghukum, atau menghentikan perilaku anak yang tidak disenanginya.

8. Ingin tahu

Yaitu perasaan ingin mengenal, mengetahui segala sesuatu atau objek-objek, baik yang bersifat fisik, maupun nonfisik. Perasaan ini ditandai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan anak.

2.5.4 Fungsi Emosi pada Perkembangan Anak

Goleman (1996) dalam Firdaus (2010) menjelaskan bahwa emosi dapat menuntuk seseorang dalam menghadapi saat kritis. Setiap emosi menawarkan pola persiapan tindakan tersendiri dalam menuntuk ke arah yang lebih baik dalam kehidupan manusia. Cummings (2003) dalam Firdaus (2010) menyebutkan fungsi pada perkembangan anak, yaitu:

1. Sebagai bentuk komunikasi anak dengan lingkungannya.
2. Sebagai bentuk kepribadian dan penilaian anak terhadap dirinya.
3. Sebagai bentuk tingkah laku yang dapat diterima lingkungannya.
4. Sebagai pembentuk kebiasaan.

5. Sebagai pengembangan diri, ketegangan emosi yang dimiliki anak dapat menghambat aktivitas motorik dan mental anak.

2.5.5 Faktor yang Mempengaruhi Perkembangan Emosi Anak

Beberapa faktor yang mempengaruhi perkembangan kematangan emosi seseorang menurut Astuti (2002) adalah:

1. Pola asuh orang tua

Perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua. Pola asuh ini misalnya, bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh atau penuh cinta kasih. Emosional anak akan berkembang sesuai pola asuh tersebut.

2. Pengalaman traumatik

Kejadian traumatik masa lalu dapat mempengaruhi perkembangan emosi seseorang, dampaknya rasa takut dan sikap terlalu waspada yang ditimbulkan dapat berlangsung seumur hidup.

3. Temperamen

Temperamen adalah suasana hati yang mencirikan kehidupan emosional kita. Temperamen merupakan bagian dari genetik, yang mempunyai kekuatan hebat dalam rentang kehidupan manusia.

4. Jenis kelamin

Perbedaan jenis kelamin memiliki pengaruh yang berkaitan dengan adanya perbedaan hormonal antara laki-laki dan perempuan. Peran jenis maupun tuntutan sosial dapat berpengaruh pula terhadap adanya perbedaan karakteristik emosi.

5. Kepribadian anak

Kepribadian anak ini merupakan tipologi anak pada masa perkembangan.

Anak-anak yang memiliki kepribadian terbuka akan lebih bisa berinteraksi dengan lingkungannya.

6. Usia

Perkembangan emosi yang dimiliki seseorang sejalan dengan bertambahnya usia. Hal ini dikarenakan kematangan emosi dipengaruhi oleh tingkat pertumbuhan dan kematangan fisiologis seseorang.

2.5.6 Pengaturan Emosional Anak

Denham (2003) dalam Santrock (2007) menjelaskan bahwa kemampuan untuk mengontrol emosi adalah dimensi penting dari perkembangan emosi. Pengaturan emosi terdiri dari kemampuan untuk mengatur rangsangan dalam rangka beradaptasi dan meraih suatu tujuan yang efektif. Beberapa trend yang berhubungan dengan pengaturan emosi selama masa kanak-kanak menurut Eisenberg (2001) dalam Santttrock (2007) adalah:

1. Berasal dari sumber daya eksternal ke internal

Bayi sepenuhnya tergantung dari sumber daya eksternal/ orang tua untuk pengaturan emosinya. Ketika anak bertambah usia, mereka mulai melakukan pengaturan mandiri terhadap emosi mereka.

2. Strategi kognitif

Strategi kognitif untuk pengaturan emosi, seperti berpikir positif tentang suatu situasi, penghindaran kognitif, akan berkembang seiring dengan bertambahnya usia anak.

3. Rangsangan emosi

Seiring dengan kedewasaan, seorang anak akan dapat mengonttroll rangsangan emosinya, misalnya rasa marah.

4. Memilih dan mengatur konteks dan hubungan

Seiring dengan bertambahnya usia, seorang anak akan dapat memilih dan mengatur situasi dan hubungan sosial sehingga mengurangi emosi negatif.

5. Coping terhadap stres

Dengan bertambahnya usia, anak-anak akan lebih mampu untuk mengembangkan strategi coping stres yang lebih baik.

2.6 Pengaruh Bermain Sosiodrama terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak

Anak perlu melaksanakan perkembangannya secara optimal. Diperlukan suatu stimulasi bagi anak dalam upaya melanjutkan perkembangannya. Stimulasi adalah rangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu anak. Anak yang lebih banyak mendapat stimulasi cenderung lebih cepat berkembang. Stimulasi juga berfungsi sebagai penguat. Pemberian stimulasi dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. (Nursalam 2008). Salah satu permainan yang sesuai diberikan pada anak prasekolah adalah bermain sosiodrama. Sosiodrama atau bermain peran adalah suatu jenis permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan kisah tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku di dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain (Surya 2006). Dengan sosiodrama anak akan terstimulasi untuk berinisiatif dan berimajinasi. Menurut Hughes (1995) dalam Hidayati (2010) bermain sosiodrama melibatkan interaksi yang kuat antar anggota kelompok. Para pemainnya terikat dalam setting sosial dengan serangkaian aturan untuk memastikan kerjasama antar pemain. Keadaan ini dapat membantu dalam pertumbuhan sosial anak. selain itu,

bermain sosiodrama juga dapat menstimulasi anak menceritakan emosinya. Anak dapat mengekspresikan perasaannya, baik sedih ataupun senang, anak bisa tertawa, anak lebih percaya diri, dan lebih menghargai temannya dalam bermain. Sehingga keadaan ini juga akan membantu anak dalam mengembangkan emosionalnya.

2.7 Standar Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI no 58 tahun 2009, standar perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Standar perkembangan sosial anak prasekolah (usia 4 sampai < 5 tahun)

No	Standar Perkembangan Sosial	Indikator
1.	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan	1. Mampu mengurus dirinya sendiri (memakai baju, menata rambut, BAK, dsb) 2. Mau memilih permainan sendiri 3. Mau mengerjakan tugas sendiri
2.	Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	1. Mau bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya 2. Mau meminta tolong kepada orang lain 3. Mau menolong orang lain

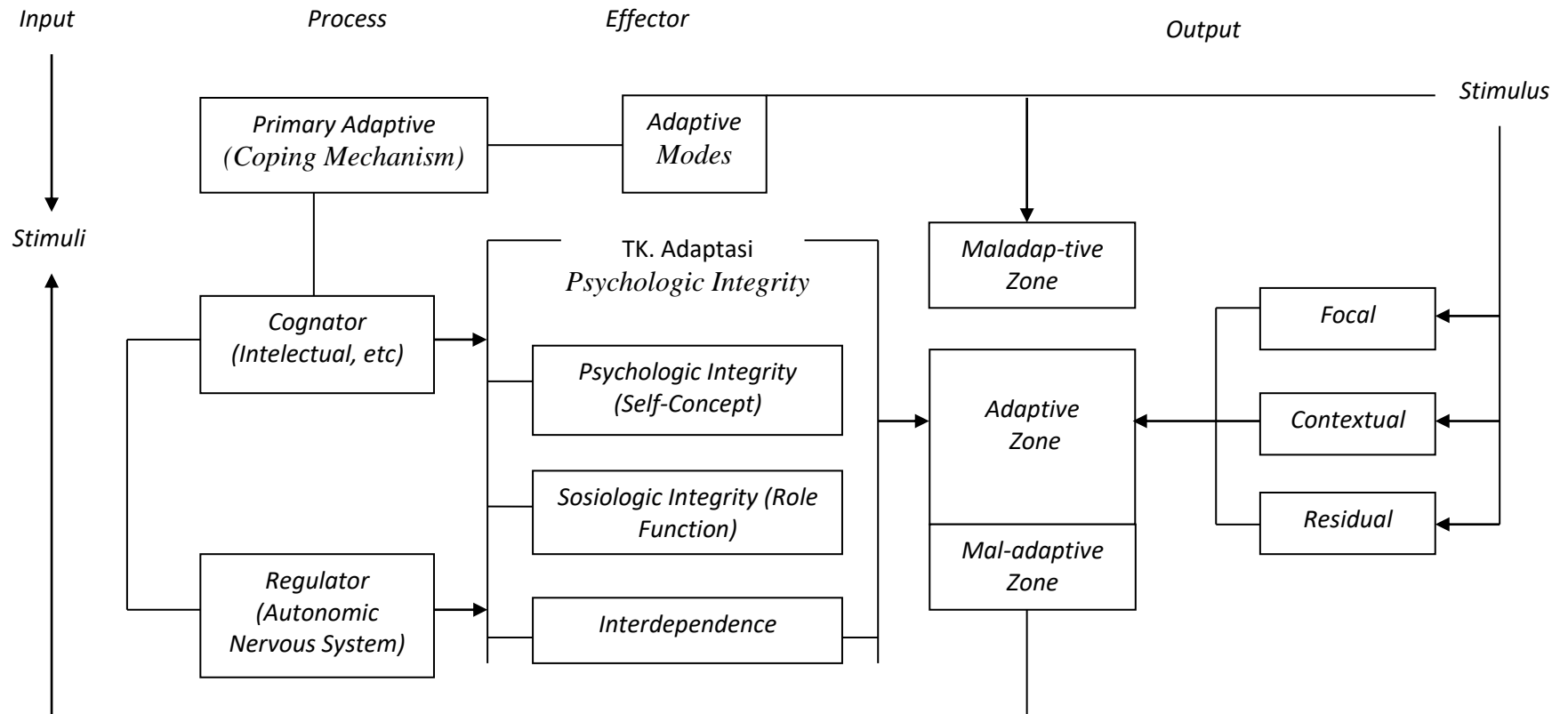
Tabel 2.2 Standar perkembangan emosional anak prasekolah (usia 4 sampai < 5 tahun)

No	Standar Perkembangan Emosional	Indikator
1.	Menunjukkan antusiasme dalam permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berlaku sportif 2. Membuat keputusan dalam permainan ketika ada selisih pendapat
2.	Mampu mengendalikan perasaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu mengendalikan emosi 2. Menunjukkan reaksi emosinya secara wajar
3.	Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal berbagai macam peraturan 2. Menyebutkan aturan-aturan yang berlaku 3. Mentaati aturan yang berlaku 4. Mengikuti aturan permainan yang telah disepakati
4.	Menunjukkan rasa percaya diri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Berani bertanya 2. Berani menjawab pertanyaan 3. Bangga terhadap hasil karyannya 4. Melaksanakan tugas yang diberikan
5.	Menjaga diri sendiri dari lingkungan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dapat membela dirinya sendiri ketika ada masalah 2. Menghindari benda-benda berbahaya 3. Menjaga barang miliknya 4. Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati

6.	Menghargai orang lain	<ol style="list-style-type: none">1. Bersikap toleran2. Mau mengakui keunggulan orang lain3. Memberi pujian atas keberhasilan orang lain
----	-----------------------	--

2.8 Teori Keperawatan Model Adaptasi Roy

Model adaptasi dari S.C. Roy yang dikutip oleh Nursalam (2008) adalah sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model adaptasi Roy

Keterangan :

1. *Input*

Sistem adaptasi mempunyai input yang berasal dari internal individu. Roy mengidentifikasi input sebagai suatu stimulus. Stimulus adalah suatu unit informasi, kejadian, atau energi dari lingkungan. Tingkat adaptasi bergantung pada stimulus yang didapat berdasarkan kemampuan individu, pengalaman yang didapatkan sebelumnya, status kesehatan individu, dan stressor yang diberikan.

2. *Proses*

Roy menggunakan istilah mekanisme koping untuk menjelaskan proses kendali dari individu sebagai suatu sistem adaptasi. Beberapa mekanisme koping bersifat genetik, sementara mekanisme lainnya dipelajari. Mekanisme tersebut dinamakan *regulator* dan *cognator*. Subsistem *regulator* terdiri dari sistem komponen *input*, *proses internal*, dan *output*. Stimulus *input* berasal dari dalam dan luar individu. Perantara sistem *regulator* adalah kimiawi, saraf, dan endokrin. Proses regulator terjadi ketika stimulus eksternal diterima dan ditransfer menuju pusat saraf otak. Stimulus terhadap subsistem *cognator* juga berasal dari faktor *internal* dan *eksternal*. Perilaku *output* subsistem *regulator* dapat menjadi umpan balik bagi stimulus subsistem *cognator*. Fungsi kendali *cognator* berhubungan dengan fungsi otak yang tinggi terhadap persepsi atau proses informasi, pengambilan keputusan, dan emosi. *Regulator* dan *cognator* bekerja secara bersamaan. Tingkat adaptasi seseorang sebagai suatu sistem adaptasi dipengaruhi oleh perkembangan individu dan penggunaan mekanisme koping.

3. *Efektor*

Efektor adalah proses *internal* yang terjadi pada individu sebagai sistem adaptasi. Ada empat *efektor* atau gaya adaptasi tersebut, meliputi:

1) Fisiologis/ fisik

Yaitu: oksigen, nutrisi, eliminasi, aktivitas dan istirahat, integritas kulit, rasa (*senses*), cairan elektrolit, fungsi neurologis, fungsi endokrin.

2) Konsep diri

Cara konsep diri mengidentifikasikan pola nilai, kepercayaan, dan emosi yang berhubungan dengan ide mengenai diri sendiri.

3) Fungsi peran (sosial)

Fungsi peran mengidentifikasikan pola interaksi sosial seseorang berkaitan dengan orang lain.

4) Saling ketergantungan (spiritual)

Saling ketergantungan mengidentifikasikan pola nilai-nilai manusia, kehangatan, cinta, dan rasa memiliki. Proses tersebut terjadi melalui hubungan *interpersonal* dengan individu maupun kelompok.

4. *Output*

Merupakan perilaku seseorang berkaitan dengan cara adaptasi.

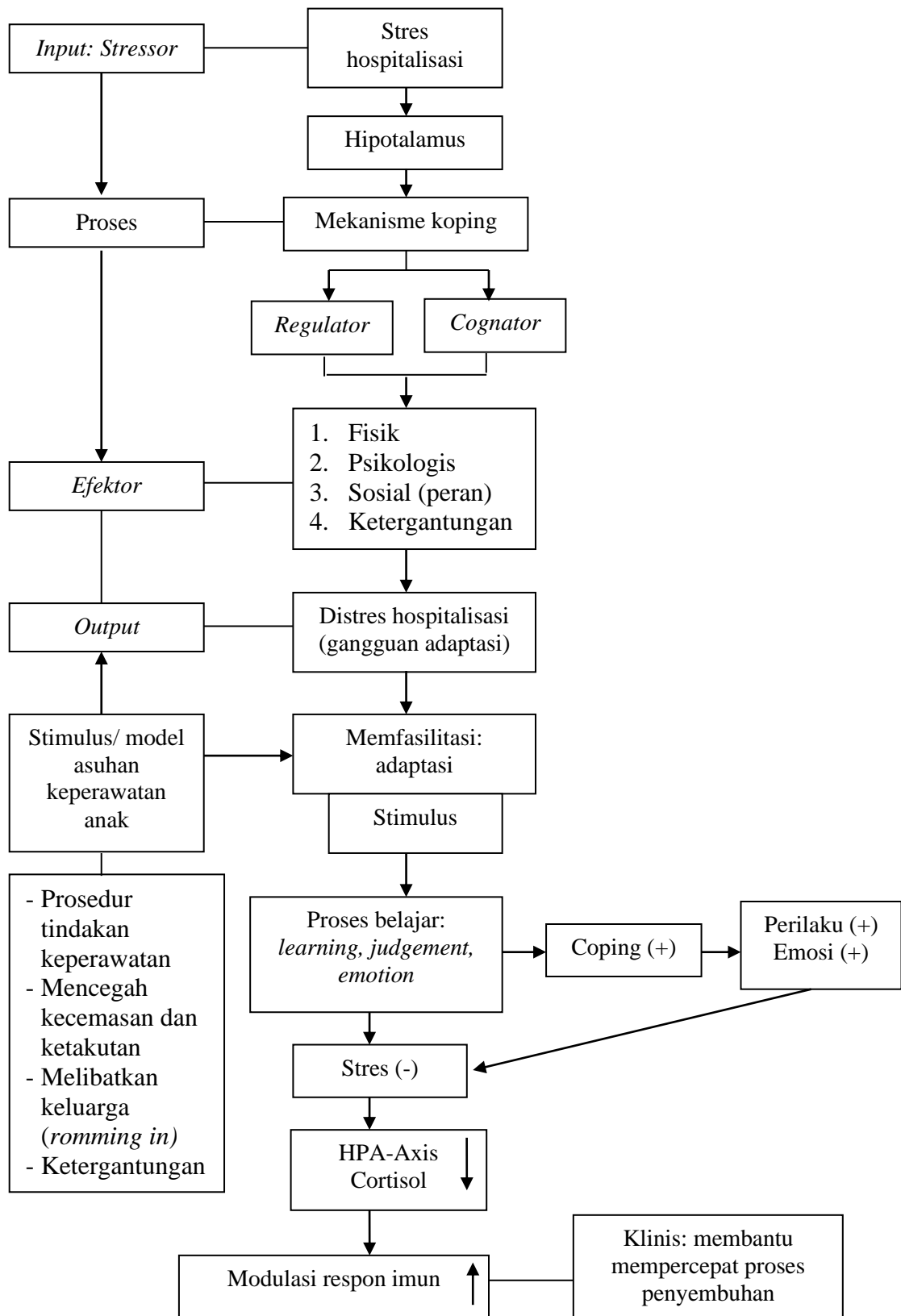
5. Stimulus/ Intervensi Keperawatan

Stimulus yang diberikan oleh perawat adalah meningkatkan respon adaptasi berkaitan dengan empat jenis respon adaptasi. Tingkat adaptasi seseorang akan ditentukan oleh stimulus *focal*, *contextual*, dan *residual*. *Focal* adalah suatu respon yang diberikan secara langsung terhadap input yang masuk. Stimulus *contextual* adalah semua stimulus lain bagi seseorang, baik yang

bersifat interna maupun eksterna yang mempengaruhi situasi dan dapat diobservasi, diukur, dan disampaikan secara objektif oleh individu tersebut.

Stimulus *residual* adalah karakteristik/ riwayat dari seseorang yang ada dan timbul sesuai dengan situasi yang dihadapi, tetapi sulit diukur secara objektif.

Nursalam (2004) membuat modifikasi konsep adaptasi dari S.C. Roy seperti yang dipaparkan pada gambar berikut ini.



Gambar 2.2 Modifikasi konsep adaptasi Roy oleh Nursalam (2008)

2.9 Keaslian Penelitian

Tabel 2.3 Keaslian Penelitian

No	Judul	Penulis	Tahun	Desain	Hasil
1.	Pengaruh bermain peran terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-6 tahun)	Martina Sidang Peristiani	2010	Desain : <i>Pre-Experimental design</i> dengan bentuk <i>One group</i> : <i>pra-post test design</i> Sampling : <i>Purposive sampling</i> Variabel : Independen: bermain peran Dependen : perkembangan perilaku sosial Instrumen : Lembar observasi Analisa : <i>Wilcoxon signed rank test</i>	Bermain peran mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial anak prasekolah dengan $p=0,000$ ($p<0,05$)
2.	Pengaruh aktivitas bermain kelompok terhadap perkembangan	Dienar Hasri Djuwita	2006	Desain : <i>Quasy-Experiment</i> Sampling : <i>Purposive sampling</i> Variabel : Independen : bermain kelompok Dependen : perkembangan perilaku sosial	Bermain kelompok mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan perilaku sosial anak prasekolah dengan $p=0,015$ untuk perilaku membantu teman, $p=0,005$ untuk perilaku berinteraksi dengan

	perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-6 tahun)			Instrumen : Lembar observasi Analisa : <i>Wilcoxon signed rank test</i> dan <i>Mann-Whitney</i>	teman, dan $p=0,005$ untuk perilaku berbagi dengan teman
3.	Pengaruh bermain sosiodrama terhadap perkembangan emosi pada anak usia prasekolah	Risqi Afifah Amalina	2012	Desain : <i>Pre-Experiment</i> Sampling : <i>Purposive sampling</i> Variabel : Independen : bermain sosiodrama Dependen : perkembangan emosi anak usia prasekolah Instrumen : Lembar observasi Analisa : <i>Wilcoxon signed rank test</i>	Perkembangan emosi anak prasekolah setelah bermain sosiodrama menunjukkan peningkatan. Anak dengan perkembangan emosi tinggi meningkat dari 0% menjadi 55%, anak dengan perkembangan emosi sedang menurun dari 55% menjadi 40%, dan anak dengan perkembangan emosi rendah menurun dari 45% menjadi 5%.
4.	Pengaruh peran pengasuh terhadap perkembangan	Firdaus	2010	Desain : <i>Analitik observasional</i> Sampling : <i>Simple random sampling</i> Variabel : Independen : peran pengasuh	Terdapat perbedaan yang signifikan antara peran pengasuh di TPA Lasiyam dan TPA BKIA ($p 0,029 < \alpha 0,05$).

	sosio emosional pada anak usia dini di taman penitipan anak			<p>Dependen : perkembangan sosioemosional anak usia dini</p> <p>Instrumen : Lembar observasi dan kuesioner</p> <p>Analisa : Uji <i>Chi square</i> dengan <i>fisher exact</i> dan <i>uji regresi logistik ganda</i></p>	<p>Terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosio emosional di TPA Lasiyam dan TPA BKIA ($0,024 < \alpha 0,05$).</p> <p>Anak yang diasuh di TPA Lasiyam memiliki perkembangan sosio emosional yang lebih bagus dngan <i>odd ratio</i> 6,333 lebih besar dibandingkan di TPA BKIA.</p>
5.	Perbedaan tingkat kematangan sosial anak usia prasekolah antara yang pernah dan tidak pernah mengikuti taman penitipan anak	Yulia Trichrismayanti	2005	<p>Desain : <i>Causal-comparative</i></p> <p>Sampling : <i>research</i></p> <p>Variabel : <i>Simple random sampling</i></p> <p>Independen : adanya pengalaman mendapatkan pengasuhan di TPA, tidak ada pengalaman mendapatkan pengasuhan di TPA</p> <p>Dependen : kematangan</p>	<p>Ada perbedaan tingkat kematangan sosial anak pada usia prasekolah antar yang pernah/ sedang mengikuti TPA dengan yang tidak mengikuti TPA, dengan rata-rata tingkat kematangan sosial kelompok TPA adalah sebesar 1,20013 sedangkan rata-rata tingkat kematangan sosial kelompok kelompok non TPA adalah 1,02922</p>

				<p>sosial anak usia prasekolah</p> <p>Instrumen : Angket dan <i>interview</i></p> <p>Analisa : <i>Uji-t</i> atau <i>T-test</i> dan <i>Mann whitney U-test</i></p>	
6.	Penerapan metode bermain peran (<i>role playing</i>) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini	Yulia Siska	2011	<p>Desain : <i>Classroom action research</i></p> <p>Sampling : <i>Purposive sampling</i></p> <p>Variabel : Independen : bermain peran (<i>role playing</i>)</p> <p>Dependen : keterampilan sosial anak usia dini, keterampilan berbicara anak usia dini</p> <p>Instrumen : Lembar observasi</p> <p>Analisa : <i>Wilcoxon signed rank test</i></p>	<p>Terdapat peningkatan yang berarti dalam keterampilan sosial dan keterampilan berbicara pada anak usia dini setelah penerapan bermain peran.</p> <p>Anak perempuan menunjukkan perkembangan yang lebih cepat dari anak laki-laki.</p>
7.	Implementasi metode mengajar dengan teknik bermain peran untuk	Purnajati, Sulastri, dan Kusmaryatni	2012	<p>Desain : Deskriptif</p> <p>Sampling : <i>Purposive sampling</i></p> <p>Variabel : Independen : mengajar dengan teknik bermain peran</p>	<p>Penerapan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berbahasa pada anak kelompok B TK Widya Kumara Sari, sebelum bermain peran kategori kemampuan</p>

	meningkatkan kemampuan berbahasa siswa kelompok B TK Widya Kumara Sari			Dependen : kemampuan berbahasa siswa Tk Instrumen : Lembar observasi Analisa : Analisis statistik deskriptif	berbahasa rendah yaitu 59,34%, dan setelah bermain peran kemampuan berbahasa menjadi kategori cukup yaitu 75,00%.
8.	Studi kasus penerapan pola komunikasi keluarga dan pengaruhnya terhadap perkembangan emosi anak	Yuli Setyowati	2005	Desain : <i>Descriptive-qualitative</i> Sampling : <i>method</i> Variabel : <i>Purposive sampling</i> Independen : pola komunikasi keluarga Dependen : perkembangan emosi anak Instrumen : Lembar observasi dan interview Analisa : <i>Interactive analysis model</i>	Penerapan pola komunikasi keluarga sebagai bentuk interaksi antara orang tua dengan anak maupun antar anggota keluarga memiliki implikasi terhadap proses perkembangan emosi anak. Beberapa faktor yang mempengaruhi pola komunikasi keluarga, yaitu tingkat pendidikan orang tua, jenis pekerjaan, status sosial keluarga, lingkungan tempat tinggal serta keyakinan yang dianut.

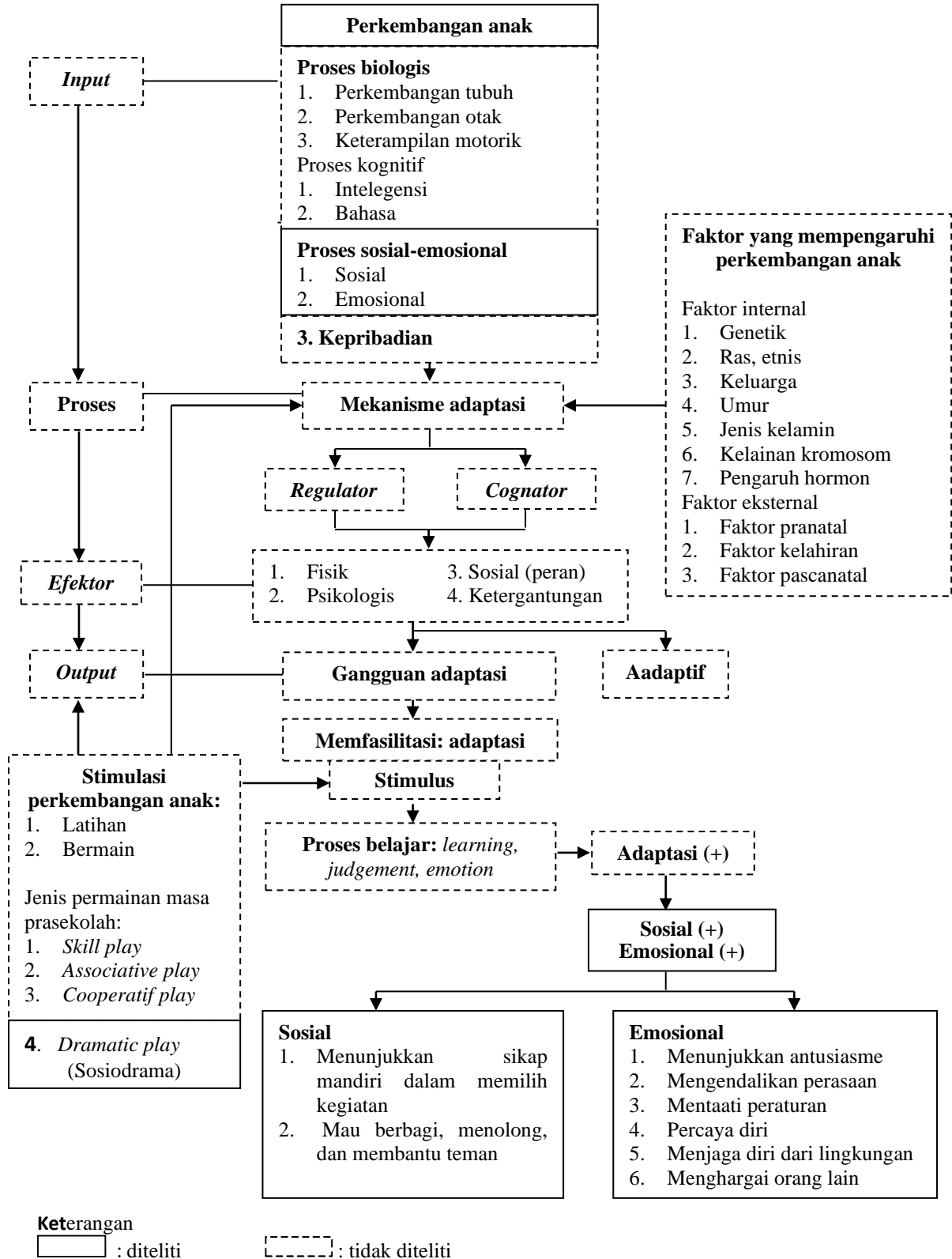
9.	Pengaruh stimulasi psikososial di kelompok bermain dan pengasuhan di rumah terhadap perkembangan sosial-emosi anak usia 2-4 tahun di Kota Bogor	Wendy Sulistyani	2006	Desain : <i>Cross sectional study</i> Sampling : <i>Purposive sampling</i> Variabel : Independen : karakteristik keluarga, lingkungan sekolah, pengasuhan di rumah Dependen : perkembangan sosial-emosi anak peserta KB Instrumen : <i>Checklist</i> observasi dan interview Analisa : Analisis secara deskriptif menggunakan rata-rata dan tabulasi silang, serta analisis inferensia statistika dengan <i>Mann-whitney</i>	Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara pendidikan ayah, pendidikan ibu, pendapatan perkapita perbulan, pengasuhan di rumah, sarana pembelajaran, dan metode pembelajaran dengan perkembangan sosial-emosional anak.
10.	Pengaruh metode bermain peran terhadap	Widhadirane Triardhila		Desain : <i>Pre-Experimental design</i> dengan bentuk <i>One group pra-post test design</i>	Ada perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan metode

	peningkatan perilaku prososial anak TK A lab UM Kota Blitar			Sampling : <i>Purposive sampling</i> Variabel : Independen : bermain peran Dependen : perilaku prososial anak TK A Instrumen : Lembar observasi dan wawancara Analisa : <i>Wilcoxon signed rank test</i>	bermain peran dengan $p(0,014) < \alpha(0,05)$.
11.	Upaya guru dalam mengembangkan sosial-emosional anak usia dini dengan pendekatan <i>beyond centers and circle times</i>	Siti Ulfatuzyahro	2009	Desain : <i>Field research</i> yang bersifat kualitatif Sampling : <i>Purposive sampling</i> Variabel : Independen : <i>beyond centers and circle times</i> Dependen : perkembangan sosial-emosional anak usia dini Instrumen : Lembar observasi dan wawancara Analisa : Analisis deskriptif dan analisis kualitatif	1. Pembelajaran dengan pendekatan BCCT berlangsung dengan sistematis dan sesuai dengan kerangka dasar BCCT. 2. Upaya guru dalam mengembangkan sosial-emosional anak usia dini dengan pendekatan BCCT sudah dilakukan dengan baik. 3. Hasil pengembangan sosial-emosional anak usia dini dengan pendekatan BCCT cukup baik.

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS PENELITIAN

3.1 Kerangka Konseptual Penelitian



Gambar 3.1 Kerangka konseptual pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah

Sumber : Santrock (2007), Ngastiyah (2002), Permendiknas (2009)

Teori adaptasi S. C. Roy menjelaskan suatu sistem adaptasi yang melibatkan komponen *input*, *process*, *efektor*, dan *output*. *Input* berasal dari *internal* individu, Roy mengidentifikasi *input* sebagai suatu stimulus. Sejalan dengan adanya stimulus, tingkat adaptasi individu direspon sebagai suatu *input* dalam sistem adaptasi. Proses merupakan mekanisme atau proses kendali dari individu sebagai suatu sistem adaptasi akibat adanya stimulasi. Mekanisme tersebut dinamakan *regulator* dan *cognator*. Proses *regulator* terjadi ketika stimulus eksternal diterima dan ditransfer menuju pusat saraf otak. *Cognator* berhubungan dengan fungsi otak yang tinggi terhadap persepsi atau proses informasi, pengambilan keputusan, dan emosi. *Efektor* merupakan proses internal yang terjadi pada individu sebagai sistem adaptasi. Terdapat empat *efektor*, meliputi: fisik, psikologis, sosial (peran) dan ketergantungan. *Output* merupakan perilaku seseorang yang berkaitan dengan respon adaptasi. Berdasarkan model adaptasi Roy, *input* pada kerangka konseptual ini adalah perkembangan anak. Setiap anak akan melalui tahapan perkembangan secara fleksibel dan berkesinambungan, mulai dari masa pranatal, pascanatal, prasekolah, sekolah hingga remaja. Perkembangan anak prasekolah terdiri dari tiga proses, yaitu proses biologis, kognitif dan sosial-emosional. Proses biologis menghasilkan perkembangan tubuh (tinggi badan dan berat badan), perkembangan otak dan keterampilan motorik. Proses kognitif menghasilkan perkembangan intelegensi dan bahasa. Proses sosial-emosional menghasilkan perkembangan sosial, emosional, dan kepribadian. Proses merupakan mekanisme adaptasi anak terhadap perkembangan yang dipengaruhi oleh faktor *internal* dan *eksternal*. Melalui mekanisme *regulator* dan *cognator* akan dihasilkan suatu *efektor*, dan *efektor* akan menghasilkan *output*.

Terdapat zona *adaptive* dan *mal-adaptive* pada *output*. Jika anak berada pada zona *mal-adaptive*, maka perlu fasilitas adaptasi yaitu dengan pemberian stimulasi. Stimulasi adalah perangsangan yang datangnya dari lingkungan di luar individu anak. Stimulasi perkembangan anak dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. Permainan yang sesuai dengan tahap perkembangan anak prasekolah adalah *dramatic play*, *skill play*, *associative play*, dan *cooperatif play*. *Dramatic play* atau bermain drama adalah permainan di mana anak memainkan peran orang lain. Bermain drama yang dilakukan anak bersama temannya (lebih dari satu orang) disebut dengan sosiodrama. Bermain sosiodrama dapat digunakan untuk merangsang perkembangan sosial dan emosional anak, karena permainan sosiodrama melibatkan interaksi yang kuat antar anggota kelompok. Para pemainnya terikat dalam seting sosial dengan serangkaian aturan untuk memastikan kerjasama antar pemain. Selain itu, bermain sosiodrama juga dapat menstimulasi anak menceritakan emosinya. Melalui stimulasi tersebut anak akan mengalami proses belajar dan akan dihasilkan adaptasi yang baik, sehingga sosial dan emosional anak akan berkembang dengan baik. Standar perkembangan sosial anak prasekolah menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional no 58 tahun 2009 adalah sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mau berbagi, menolong dan membantu teman. Sedangkan perkembangan emosional meliputi antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif, mampu mengendalikan perasaan, mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan, menunjukkan rasa percaya diri, menjaga diri dari lingkungannya, dan sikap menghargai orang lain.

3.2 Hipotesis

- H1 =
1. Ada pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial anak prasekolah.
 2. Ada pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan emosional anak prasekolah.
 3. Ada perbedaan perkembangan sosial dan emosional antara anak yang diberikan permainan sosiodrama dan anak yang tidak diberikan permainan sosiodrama

BAB 4

METODE PENELITIAN

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan bentuk rancangan yang digunakan dalam melakukan prosedur penelitian (Hidayat 2003). Berdasarkan ruang lingkup permasalahan dan tujuan penelitian maka desain penelitian yang digunakan adalah *Quasy-Experiment design*. Rancangan ini berupaya untuk mengungkapkan hubungan sebab akibat dengan cara melibatkan kelompok kontrol disamping kelompok eksperimental. (Nursalam 2008)

Tabel 4.1 Desain Penelitian

Subjek	<i>Pra Test</i>	Perlakuan	<i>Pasca Test</i>
K-A	O	I	OI-A
K-B	O	-	OI-B
	<i>Time 1</i>	<i>Time 2</i>	<i>Time 3</i>

Keterangan:

K-A : Subjek (anak prasekolah) perlakuan

K-B : Subjek (anak prasekolah) kontrol

O : Observasi perkembangan sosial dan emosional sebelum sosiodrama

I : Intervensi (bermain sosiodrama)

- : Tidak dilakukan intervensi

OI(A+B) : Observasi perkembangan sosial dan emosional setelah sosiodrama (kelompok perlakuan dan kontrol)

4.2 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling

4.2.1 Populasi

Populasi adalah subjek yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam 2008). Pada penelitian ini populasi yang ditetapkan adalah seluruh murid kelas A di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo yang berjumlah 20 anak.

4.2.2 Sampel

Sampel terdiri dari bagian populasi yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam 2008). Sampel dalam penelitian ini adalah murid kelas A TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo yang memenuhi kriteria inklusi. Untuk mengurangi bias hasil penelitian perlu dilakukan kriteria sampel (Nursalam 2008). Penelitian ini menggunakan kriteria inklusi dan kriteria eksklusi sebagai berikut:

1. Kriteria Inklusi

- 1) Umur 4 sampai dengan kurang dari 5 tahun.
- 2) Orang tua bersedia anaknya menjadi responden.

2. Kriteria Eksklusi

- 1) Anak tidak bisa mengikuti proses observasi baik *pre test* maupun *post test* sampai dengan selesai.
- 2) Anak tidak bisa mengikuti proses bermain sampai dengan selesai.

Jumlah sampel ditentukan dengan penghitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + N (d)^2} \\
 &= \frac{20}{1 + 20 (0,05)^2} \\
 &= \frac{20}{1,05} \\
 &= 19,04762 \\
 &= 19 \text{ anak}
 \end{aligned}$$

Keterangan :

- n : jumlah sampel
 N : jumlah populasi
 d : tingkat signifikansi (p) (0,05)

Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah semua jumlah populasi, yaitu 20 anak.

4.2.3 Teknik Sampling

Sampling adalah proses menyeleksi porsi dari populasi untuk dapat mewakili populasi. (Nursalam 2008). Cara pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan *nonprobability sampling* dengan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik penetapan sampel dengan memilih sampel diantara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan atau masalah dalam penelitian), sehingga sampel tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya.

4.3 Identifikasi Variabel

Variabel adalah perilaku atau karakteristik yang memberikan nilai beda terhadap sesuatu (benda, manusia, dan lain-lain) (Soeparto 2000 dalam Nursalam 2008). Variabel dalam penelitian ini adalah:

1. Variabel independen (bebas)

Adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain. Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain sosiodrama.

2. Variabel Dependen

Adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain. Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan sosial dan perkembangan emosional anak prasekolah.

4.4 Definisi Operasional

Tabel 4.2 Definisi operasional

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Skala	Skor
Independen: bermain sosiodrama	Permainan yang dilakukan oleh beberapa orang anak (lebih dari satu anak) untuk memainkan kisah tertentu atau mendramatisasikan tingkah laku di dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta bermain 2 anak atau lebih. 2. Masing-masing anak memainkan peran sebagai tokoh tertentu. 3. Anak bebas berekspresi dan berimajinasi. 4. Tema permainan tentang kebersamaan. 5. Waktu bermain 25 menit. 	SAK		
Dependen: Perkembangan sosial anak prasekolah	Kamampuan anak prasekolah untuk berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial dan memiliki sikap positif terhadap kelompok sosial	<p>Standar pencapaian perkembangan sosial anak prasekolah (usia 4 - <5 tahun) menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI no 58 tahun 2009:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan <ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu mengurus dirinya sendiri (memakai baju, menata rambut, BAK, dsb) 2) Mau memilih permainan sendiri 3) Mau mengerjakan tugas sendiri 2. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman <ol style="list-style-type: none"> 1) Mau bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya 2) Mau meminta tolong kepada orang lain 3) Mau menolong orang lain 	Lembar observasi	Ordinal	Kategori Sesuai= >50-100% Kurang sesuai= ≤50%

<p>Dependen: Perkembangan Emosional anak prasekolah</p>	<p>Kemampuan anak prasekolah untuk mengekspresikan perasaan terhadap keadaan atau interaksi yang sedang dialami.</p>	<p>Standar pencapaian perkembangan emosional anak prasekolah (usia 4 - <5 tahun) menurut peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI no 58 tahun 2009:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan antusiasme dalam permainan <ol style="list-style-type: none"> 1) Berlaku sportif 2) Membuat keputusan dalam permainan ketika ada selisih pendapat 2. Mampu mengendalikan perasaan <ol style="list-style-type: none"> 1) Mampu mengendalikan emosi 2) Menunjukkan reaksi emosinya secara wajar 3. Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan <ol style="list-style-type: none"> 1) Mengenal berbagai macam peraturan 2) Menyebutkan aturan-aturan yang berlaku 3) Mentaati aturan yang berlaku 4) Mengikuti aturan permainan yang telah disepakati 4. Menunjukkan rasa percaya diri <ol style="list-style-type: none"> 1) Berani bertanya 2) Berani menjawab pertanyaan 3) Bangga terhadap hasil karyannya 4) Melaksanakan tugas yang diberikan 5. Menjaga diri sendiri dari lingkungan <ol style="list-style-type: none"> 1) Dapat membela dirinya sendiri saat ada masalah 2) Menghindari benda-benda berbahaya 3) Menjaga barang miliknya 4) Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati 	<p>Lembar observasi</p>	<p>Ordinal</p>	<p>Kategori Sesuai= >50-100% Kurang sesuai= ≤50%</p>
---	--	---	-------------------------	----------------	---

		6. Menghargai orang lain 1) Bersikap toleran 2) Mau mengakui keunggulan orang lain 3) Memberi pujian atas keberhasilan orang lain			
--	--	--	--	--	--

4.5 Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan SAK (Satuan Acara Kegiatan) sebagai alat ukur dan acuan dalam pelaksanaan permainan sosiodrama, dan lembar observasi sebagai alat ukur pencapaian perkembangan sosial dan emosional anak. Lembar observasi berisi indikator pencapaian perkembangan sosial dan perkembangan emosional yang penulis kutip berdasarkan standar tingkat pencapaian perkembangan anak prasekolah (usia 4 - <5 tahun) menurut Menteri Pendidikan Nasional RI no 58 tahun 2009. Skor yang peneliti tentukan dalam lembar observasi untuk menilai pencapaian indikator perkembangan menggunakan *rating scale*. *Rating scale* yaitu data yang didapat berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. (Riduwan 2011). Skor dalam lembar observasi yang peneliti tentukan, yaitu: selalu (3), sering (2), jarang (1), dan tidak pernah (0). Sedangkan untuk menentukan kategori tingkat perkembangan, peneliti menggunakan skala ordinal. Skala ordinal menurut Riduwan (2011) adalah skala yang didasarkan pada ranking, diurutkan dari jenjang yang lebih tinggi sampai jenjang terendah atau sebaliknya. Peneliti menentukan tiga kategori perkembangan, yaitu: sesuai (50-100%) dan kurang sesuai (<50%). Untuk kategori perkembangan emosional peneliti samakan dengan kategori perkembangan sosial tersebut, dengan alasan supaya kategori seimbang dan memudahkan dalam penilaian. Penggunaan lembar observasi yang telah dilengkapi dengan penentuan skor dan kategori ini, bertujuan untuk memudahkan peneliti untuk menilai pencapaian indikator perkembangan pada masing-masing anak, dan melakukan penilaian secara objektif berdasarkan skor dan kategori yang telah ditetapkan.

4.5 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo, Kabupaten Sukoharjo. Pemilihan lokasi penelitian ini didasari alasan bahwa TK tersebut adalah TK negeri yang dipercayai sebagai pembina TK di Kabupaten sukoharjo. Sehingga apabila ada penemuan baru yang efektif untuk pembelajaran siswa, maka TK ini akan menginformasikan kepada TK lain di Kabupaten Sukoharjo untuk ikut menerapkan penemuan baru tersebut. Waktu yang peneliti alokasikan yaitu persiapan penelitian pada bulan Oktober 2013, pelaksanaan penelitian pada bulan November 2013 dan penyusunan laporan hasil penelitian mulai bulan November sampai dengan Desember 2013.

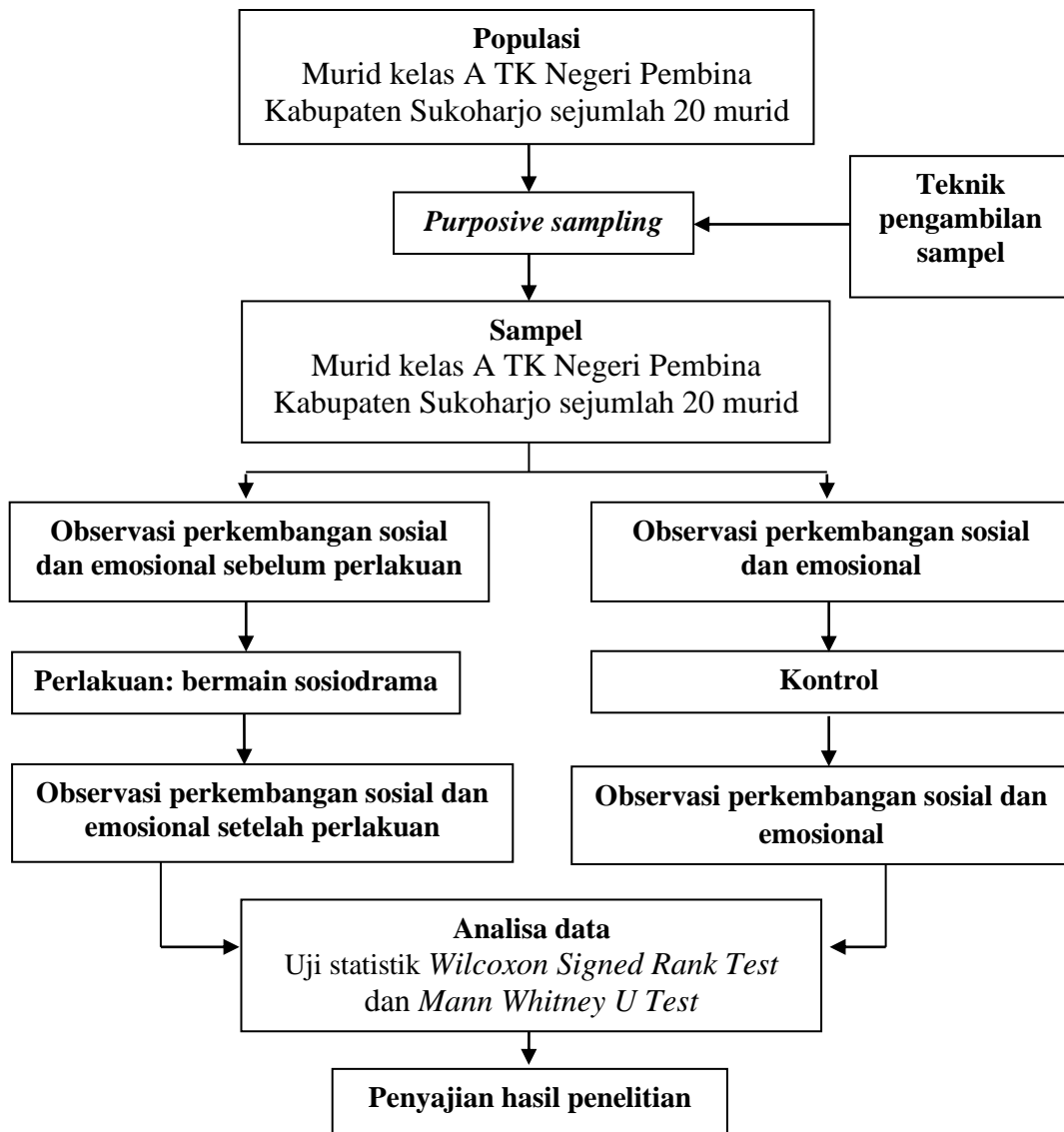
4.6 Prosedur Pengambilan dan Pengumpulan Data

Peneliti membagi responden menjadi dua kelompok sebagai kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Kelompok perlakuan berjumlah 10 anak dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 5 anak dan jenis kelamin perempuan sebanyak 5 anak. Kelompok kontrol berjumlah 10 anak dengan jenis kelamin laki-laki sebanyak 6 anak, dan jenis kelamin perempuan sebanyak 4 anak. Pemilihan anggota kelompok ini didasarkan pada hasil obsevrasi awal perkembangan sosial dan emosional anak, yaitu dengan membagi anak berdasarkan perolehan skornya secara merata antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Hal ini bertujuan untuk menyeimbangkan karakteristik kelompok perlakuan dan kelompok kontrol, sehingga analisa yang dilakukan lebih valid. Prosedur pengambilan data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan observasi mengenai perkembangan sosial maupun emosional anak menggunakan lembar observasi kepada kelompok

perlakuan maupun kelompok kontrol. Hasil observasi ini digunakan sebagai nilai *pre test*. Observasi *pre test* ini dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mengamati aktivitas anak di TK selama enam hari pada minggu pertama mulai pukul 07.30-10.30 WIB. Observasi dilakukan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol secara bergantian. Setelah selesai observasi *pre test*, maka akan dilanjutkan dengan pemberian perlakuan, yaitu berupa permainan sosiodrama. Permainan diberikan kepada kelompok perlakuan, sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan permainan. Permainan ini dilakukan sebanyak 3 kali yaitu 2 kali pada minggu ke dua dan 1 kali pada minggu ke tiga. Alat ukur yang digunakan adalah SAK, tema permainan berupa kegiatan rumah tangga dan kebersamaan, dengan waktu tiap kali permainan adalah 25 menit. Frekuensi bermain dilakukan sebanyak tiga kali bertujuan untuk lebih meningkatkan pemberian stimulasi. Waktu yang digunakan tiap kali bermain adalah 25 menit, penetapan ini berdasarkan pertimbangan dari guru, yaitu supaya anak tidak jenuh dalam permainan. Prosedur permainannya adalah dengan membagi 10 anak pada kelompok perlakuan menjadi dua kelompok kecil, sehingga masing-masing kelompok terdiri dari 5 anak. Permainan sosiodrama dilakukan secara bergantian antara 2 kelompok kecil tersebut. Peraturan dalam permainan ini adalah peneliti menyampaikan tema permainan dan menyampaikan peran apa saja yang harus dimainkan, kemudian semua anggota bermain memilih sendiri peran yang mau dimainkan dan pemeran bebas berimajinasi sesuai peranan yang dimainkan. Peneliti dalam melakukan permainan sosiodrama dibantu oleh seorang guru. Peneliti melakukan penyamaan persepsi dengan guru mengenai prosedur permainan yang akan dilaksanakan. Peran guru dalam permainan adalah

membantu mengarahkan murid dalam melakukan perannya dan menstimulasi murid untuk berkomunikasi. Setiap akhir permainan peneliti melakukan evaluasi pada masing-masing anak mengenai keaktifan, respon, dan kemampuan anak dalam bermain peran, serta peneliti akan menyimpulkan hasil permainan dan menyampaikan pesan-pesan positif yang tersirat dalam permainan tersebut, sehingga anak bisa mempraktekkannya dalam kehidupan sehari-hari. Setelah tiga kali bermain sosiodrama, maka peneliti akan melakukan observasi ulang terhadap perkembangan sosial dan emosional anak menggunakan lembar observasi yang sama dengan lembar observasi yang digunakan saat pengumpulan data awal. Observasi ini dilakukan dengan mengamati aktivitas anak di TK selama enam hari mulai pukul 07.30-10.30 WIB yang dilakukan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol secara bergantian. Hasil penilaian ini digunakan sebagai nilai *post test*.

4.6 Kerangka Operasional



Gambar 4.1 Kerangka operasional penelitian pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah

4.9 Analisa Data

Analisa data dalam penelitian ini adalah dengan menganalisa data yang telah terkumpul menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dan uji *Mann Whitney U Test* dengan tingkat kemaknaan $\alpha < 0,05$. Peneliti akan melakukan pengolahan data, baik data *pre test* maupun *post test*. Hasil *pre test* dan *post test* pada

kelompok perlakuan maupun kelompok kontrol dibandingkan dan dianalisa menggunakan uji *Wilcoxon Signed Rank Test*. Kemudian membandingkan hasil test pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dan dianalisa menggunakan uji *Mann Whitney U Test*. Pemilihan statistik ini berdasarkan pertimbangan dari tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui adanya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen sebelum dan setelah perlakuan, serta mengetahui perbandingan antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Selain itu juga berdasarkan pertimbangan skala data yang digunakan, yaitu ordinal, dan sampel yang digunakan adalah sampel berpasangan atau sampel tidak bebas, yang mana dalam satu sampel yang sama dilakukan penilaian sebanyak dua kali yaitu sebelum dan setelah tindakan, sehingga didapatkan dua data sampel. Menurut Usman dan Akbar (2009) uji *Wilcoxon* bisa digunakan untuk uji dua sampel dependen dan uji *Mann Whitney* bisa digunakan untuk uji dua sampel independen. Pengolahan data statistika dilakukan secara komputerisasi dengan menggunakan SPSS (*Software Pruduct and Service Solution*).

4.10 Etik Penelitian

Sebelum melakukan penelitian ini peneliti mengajukan surat permohonan untuk mendapatkan rekomendasi dari Dekan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan UNAIR. Setelah mendapatkan ijin, peneliti baru melakukan penelitian dengan menekankan masalah etik yang meliputi :

1. Informed Conccent

Digunakan untuk menghindari suatu hal yang tidak diinginkan. Responden ditentukan berdasarkan kesediaan orang tua untuk mengijjinkan anaknya sebagai responden penelitian. Kesediaan tersebut ditunjukkan dengan tanda

tangan orang tua pada surat persetujuan menjadi responden. Dalam hal ini peneliti akan menjelaskan maksud dan tujuan penelitian dengan tetap menghormati hak-hak responden dan peneliti memberikan kebebasan pada orang tua responden untuk menyetujui atau tidak menyetujui permohonan yang peneliti ajukan.

2. *Anonimity*

Untuk menjaga kerahasiaan responden, peneliti tidak mencantumkan kolom nama pada lembar observasi, tapi mencantumkan nomor responden pada lembar observasi.

3. *Confidentiality*

Kerahasiaan informasi dan hasil observasi yang didapat dari responden akan dijamin oleh peneliti. Peneliti akan menyajikan data hasil penelitian sesuai tujuan penelitian, tanpa menyajikan hal-hal yang diluar keperluan penelitian.

4.11 Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah :

1. Jumlah populasi murid kelas A di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo yang sedikit, sehingga jumlah kelompok perlakuan dan kelompok kontrol terbatas.
2. Peneliti tidak dapat mengobservasi pola asuh orang tua terhadap anak, di mana pola asuh ini merupakan salah satu faktor yang turut mempengaruhi perkembangan sosial dan emosional anak.
3. Anak masih malu memainkan peranannya ketika pertama kali dilakukan permainan sosiodrama dan ada anak yang saling berebut peran.
4. Sarana yang kurang dalam permainan sosiodrama yaitu berupa model berbagai jenis binatang.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo. Sekolah ini mempunyai 4 ruang kelas, 1 ruang kepala sekolah, 1 ruang guru, 1 aula, 1 ruang untuk latihan musik, ruang UKS, ruang perpustakaan, halaman sekolah, ruang kantin dan tempat parkir. Ruang kelas terdiri dari ruang TK A, B1, B2, dan ruang kelas untuk kelompok bermain dengan total murid pada saat ini adalah 68 murid. Ruang TK A, B1 dan B2 masing-masing dibagi menjadi 4 area yaitu area IPA, bahasa, matematika dan seni. Ruang untuk latihan musik digunakan saat anak-anak bermain *drumdband* dan latihan menyanyi dengan diiringi *organ*. Terdapat berbagai macam alat permainan anak di halaman seperti ayunan, terowongan, tangga majemuk, dan lain-lain. Alat permainan yang lain terdapat di dalam tiap kelas seperti alat memasak, balok, berbagai macam model binatang dan lain-lain. TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo mempunyai 1 kepala sekolah, 10 tenaga guru dan 1 tenaga kependidikan. Kegiatan belajar mengajar dilakukan mulai hari senin sampai sabtu, dimulai pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 10.30 WIB. Aktivitas setiap hari adalah seluruh murid dan guru berkumpul di aula sebelum pembelajaran dimulai. Kegiatan ini diisi dengan pemberian pesan atau pengumuman oleh guru kepada murid dilanjutkan dengan menyanyi bersama, kemudian bersalaman antara murid dengan guru, dan diakhiri dengan murid-murid masuk ke kelas masing-masing secara bergiliran. Aktivitas belajar dilakukan di masing-masing kelas dengan 2-3 orang guru tiap kelas, kemudian pada pukul 09.30 – 10.00 WIB istirahat, setelah selesai istirahat dilanjutkan lagi dengan belajar sampai dengan pukul 10.30 WIB.

5.1.2 Karakteristik demografi

1. Karakteristik demografi responden

Tabel 5.1 Distribusi karakteristik demografi responden di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo, November 2013

No	Variabel	Jumlah	Prosentase
1.	Usia		
	1) 4 – 4,5 tahun	8	40%
	2) >4,5 - <5 tahun	12	60%
	Total	20	100%
2.	Jenis kelamin		
	1) Laki-laki	12	60%
	2) Perempuan	8	40%
	Total	20	100%
3.	Status dalam keluarga		
	1) Anak ke 1	5	25%
	2) Anak ke 2	13	65%
	3) Anak ke 3	2	10%
	Total	20	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa berdasarkan usia responden lebih banyak pada kelompok usia >4,5 - < 5 tahun yaitu sebanyak 12 anak (60%) sedangkan responden kelompok usia 4 – 4,5 tahun sebanyak 8 anak (40%). Berdasarkan jenis kelamin responden terbanyak berjenis kelamin laki-laki yaitu sebanyak 12 anak (60 %) sedangkan responden berjenis kelamin perempuan sebanyak 8 anak (40 %). Berdasarkan status dalam keluarga sebagian besar responden adalah anak kedua sebanyak 13 anak (65%) dan paling sedikit adalah anak ke tiga yaitu sebanyak 2 anak (10%).

2. Karakteristik demografi orang tua

Tabel 5.2 Distribusi karakteristik demografi orang tua responden di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo, November 2013

No.	Variabel	Ayah		Ibu	
		Jumlah	Prosentase	Jumlah	Prosentase
1.	Pendidikan				
	1) Tidak tamat SD	1	5%	0	0%
	2) SD	2	10%	2	5%
	3) SMP	8	40%	10	50%
	4) SMA	8	40%	7	35%
	5) Perguruan tinggi	1	5%	1	5%
	Total	20	100%	20	100%
2.	Pekerjaan				
	1) PNS	3	15%	0	0%
	2) Karyawan swasta	10	50%	10	50%
	3) Wiraswasta	4	20%	1	5%
	4) Sopir	1	5%	0	0%
	5) Buruh	2	10%	2	10%
	6) Tidak bekerja	0	0%	7	35%
	Total	20	100%	20	100%

Tabel di atas menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan pendidikan orang tua menunjukkan bahwa sebagian besar pendidikan ibu adalah SMP yaitu 10 ibu (50%), untuk pendidikan ayah sama antara SMA dan SMP yaitu 8 ayah (40%) sedangkan paling sedikit pendidikan orang tua responden untuk ayah adalah tidak tamat SD yaitu sebanyak 1 ayah (5%) dan untuk ibu adalah tamat SD sebanyak 2 ibu (10%). Berdasarkan pekerjaan didapatkan bahwa seluruh ayah (100%) bekerja dan 13 ibu (65%) bekerja, mayoritas ayah dan ibu bekerja sebagai karyawan swasta di pabrik tekstil di daerah Sukoharjo.

5.1.3 Distribusi data variabel yang diukur

1. Distribusi perkembangan sosial

Tabel 5.3 Distribusi perkembangan sosial responden di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo, November-Desember 2013

Tingkat perkembangan	Kelompok perlakuan				Kelompok kontrol			
	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>		<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Sesuai	7	70	10	100	6	60	6	60
Kurang sesuai	3	30	0	0	4	40	4	40
Total	10	100	10	100	10	100	10	100
Statistik	<i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> p= 0,012				<i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> p= 0,655			
	<i>Mann Whitney U-Test</i> p= 0,023							

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan pada saat dilakukan *pre test* terdapat 7 anak (70%) dengan perkembangan sosial sesuai dan 3 anak (30%) dengan perkembangan sosial kurang sesuai. *Post test* yang dilakukan pada kelompok perlakuan setelah pemberian permainan sosiodrama menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan skor pencapaian indikator perkembangan sosial. Peningkatan perkembangan sangat tampak pada 3 responden yang semula masuk dalam kategori perkembangan sosial kurang sesuai, sehingga setelah dilakukan *post test* ketiga responden tersebut masuk dalam kategori perkembangan sosial sesuai. Berdasarkan hasil *post test* seluruh responden (10 anak) pada kelompok perlakuan masuk dalam kategori perkembangan sosial sesuai. *Pre test* pada kelompok kontrol menunjukkan hasil adanya 6 anak (60%) dengan perkembangan sosial sesuai dan 4 anak (40%) dengan perkembangan sosial kurang sesuai. Saat dilakukan *post test* terjadi perubahan skor pencapaian indikator perkembangan akan tetapi tidak merubah

prosentase anak dalam kategori perkembangan sosial yang sesuai ataupun kurang sesuai. Perubahan skor perkembangan sosial yang terjadi adalah ada 1 anak yang mengalami peningkatan, 1 anak yang mengalami penurunan dan ada 8 anak yang skornya sama antara *pre test* dan *post test*. Sehingga distribusi responden pada kelompok kontrol pada saat *post test* yaitu 6 anak dalam kategori perkembangan sosial sesuai dan 4 anak dalam kategori perkembangan sosial kurang sesuai. Setelah dilakukan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan hasil signifikansi perkembangan sosial kelompok perlakuan sebelum dan setelah dilakukan permainan sosiodrama yaitu $p=0,012$. Sedangkan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada kelompok kontrol antara *pre test* dan *post test* didapatkan hasil $p=0,655$. Perbedaan tingkat perkembangan sosial antara kelompok perlakuan yang diberikan permainan sosiodrama dan kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan sosiodrama menggunakan uji *Mann Whitney U-Test* didapatkan hasil $p=0,023$.

2. Distribusi perkembangan emosional

Tabel 5.4 Distribusi perkembangan emosional responden di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo, November-Desember 2013

Tingkat perkembangan	Kelompok perlakuan				Kelompok kontrol			
	<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>		<i>Pre test</i>		<i>Post test</i>	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%
Sesuai	6	60	10	100	6	60	6	60
Kurang sesuai	4	40	0	0	4	40	4	40
Total	10	100	10	100	10	100	10	100
Statistik	<i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> $p=0,008$				<i>Wilcoxon Signed Ranks Test</i> $p=1,000$			
	<i>Mann Whitney U-Test</i> $p=0,019$							

Tabel di atas menunjukkan distribusi perkembangan emosional kelompok perlakuan pada saat dilakukan *pre test* yaitu terdapat 6 anak (60%) dengan perkembangan emosional sesuai dan 4 anak (40%) dengan perkembangan emosional kurang sesuai. *Post test* yang dilakukan pada kelompok perlakuan setelah pemberian permainan sosiodrama menunjukkan bahwa seluruh anak mengalami peningkatan skor pencapaian indikator perkembangan emosional. Peningkatan perkembangan sangat tampak pada 4 responden yang semula masuk dalam kategori perkembangan emosional kurang sesuai, sehingga setelah dilakukan *post test* keempat responden tersebut masuk dalam kategori perkembangan emosional sesuai. Berdasarkan hasil *post test* seluruh responden (10 anak) pada kelompok perlakuan masuk dalam kategori perkembangan emosional sesuai. Responden pada kelompok kontrol memiliki distribusi perkembangan emosional yang sama dengan kelompok perlakuan yaitu terdapat 6 anak (60%) dengan perkembangan emosional sesuai dan 4 anak (40%) dengan perkembangan emosional kurang sesuai. Saat dilakukan *post test* distribusi perkembangan emosional kelompok kontrol terjadi perubahan skor pencapaian indikator perkembangan akan tetapi tidak merubah prosentase anak dalam kategori perkembangan emosional yang sesuai ataupun kurang sesuai. Perubahan skor perkembangan emosional yang terjadi adalah 2 anak mengalami peningkatan, 2 anak mengalami penurunan dan 6 anak skornya sama antara *pre test* dan *post test*. Sehingga distribusi responden pada kelompok kontrol pada saat *post test* yaitu 6 anak dalam kategori perkembangan emosional sesuai dan 4 anak dalam kategori perkembangan emosional kurang sesuai. Setelah dilakukan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan hasil signifikansi perkembangan emosional

kelompok perlakuan sebelum dan setelah dilakukan permainan sosiodrama yaitu $p= 0,008$. Sedangkan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* pada kelompok kontrol antara *pre test* dan *post test* didapatkan hasil $p= 1,000$. Perbedaan tingkat perkembangan emosional antara kelompok perlakuan yang diberikan permainan sosiodrama dan kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan sosiodrama menggunakan uji *Mann Whitney U-Test* didapatkan hasil $p= 0,019$.

5.2 Pembahasan

Pre test perkembangan sosial pada seluruh responden menunjukkan ada beberapa anak yang mengalami perkembangan sosial kurang sesuai. Hal tersebut ditunjukkan dengan anak belum berani ditinggal oleh orang tuanya ketika proses belajar di dalam kelas maupun ketika jam istirahat, anak belum mampu mandiri seperti memakai sepatu, BAK, merapikan baju, anak belum mampu mengerjakan tugas yang diberikan secara mandiri, dan anak kurang mampu bekerja sama, bermain serta berbagi dengan temannya. Pembagian responden ke dalam kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dilakukan dengan membagi responden yang mengalami perkembangan sosial kurang sesuai ke dalam kedua kelompok serta membagi responden berdasarkan karakteristik demografi orang tua khususnya pendidikan dan pekerjaan secara merata supaya perbedaan karakteristik antara kedua kelompok dapat diminimalkan.

Intervensi diberikan kepada kelompok perlakuan berupa permainan sosiodrama. Responden mampu memilih peranannya sendiri, mampu berimajinasi dan berkreasi, mampu bekerjasama secara baik dengan temannya, mampu menjalankan tanggungjawab sesuai peranannya. Anak tampak sangat antusias dalam melakukan permainan. Responden kelompok perlakuan yang termasuk

kategori perkembangan sosial kurang sesuai dilibatkan aktif dalam permainan sehingga mereka terstimulasi untuk berkomunikasi, bekerjasama dengan temannya dan saling menolong maupun memberi.

Post test yang dilakukan pada kelompok perlakuan setelah pemberian intervensi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor pencapaian indikator perkembangan sosial pada seluruh responden kelompok perlakuan. Responden yang pada awalnya masuk dalam kategori perkembangan sosial kurang sesuai pada saat *post test* masuk dalam kategori perkembangan sosial sesuai. Sedangkan *post test* pada kelompok kontrol menunjukkan adanya sedikit perubahan pencapaian skor indikator perkembangan akan tetapi tidak merubah prosentase anak dalam kategori perkembangan sosial yang sesuai ataupun kurang sesuai. Perubahan skor tersebut yaitu ada anak yang mengalami peningkatan, penurunan dan ada anak yang mengalami skor yang sama antara *pre test dan post test*. Perkembangan sosial anak yang menurun terlihat pada anak yang minta ditunggu orang tua di kelas dan takut ketika bermain dengan temannya dikarenakan anak tersebut sebelumnya bertengkar dengan teman satu kelas.

Menurut Yusuf (2002) perkembangan sosial anak mulai tampak jelas pada usia prasekolah, karena mereka sudah mulai aktif berhubungan dengan teman sebayanya. Menurut Singgih (1991) dalam Firdaus (2010) anak lebih banyak bergaul dengan anak lain dan terlibat dalam kegiatan bersama (kooperatif), anak bersahabat dengan anak lain yang kira-kira sama sikap dan kecakapannya. Menurut Hughes (1995) dalam Hidayati (2010) bermain sosiodrama melibatkan interaksi yang kuat antar anggota kelompok, para pemainnya terikat dalam setting sosial dengan serangkaian aturan untuk memastikan kerjasama antar pemain.

Sanjaya (2010) menyebutkan beberapa manfaat bermain sosiodrama yaitu siswa mampu berinisiatif dan berkreasi, kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan baik, siswa mendapatkan kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya. Muthoharoh (2010) menambahkan tentang kelebihan bermain sosiodrama yaitu menumbuhkan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan sosial yang tinggi.

Hasil observasi *post test* kelompok perlakuan sesuai dengan teori di atas yang dapat dibuktikan dengan hasil evaluasi perkembangan sosial terhadap responden setelah dilakukan permainan sosiodrama yaitu anak mampu berimajinasi, mampu melaksanakan tugasnya secara mandiri, mampu bekerjasama dengan temannya, memberikan bantuan dan minta bantuan kepada temannya. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan sosiodrama tidak tampak adanya peningkatan perkembangan sosial yang berarti. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan sosiodrama sangat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan sosial.

Berdasarkan analisa statistik menggunakan hasil *pre test* dan *post test* dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan hasil signifikansi pada kelompok perlakuan untuk perkembangan sosial dengan $p= 0,012$, sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan hasil perkembangan sosial dengan $p= 0,655$. Berdasarkan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* tersebut dapat diungkapkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan sosial pada kelompok perlakuan sebelum dan setelah pemberian intervensi bermain sosiodrama, sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan perkembangan sosial antara *pre test* dan *post test*. Analisa menggunakan uji statistik *Mann Whitney U-Test* untuk hasil *post test*

perkembangan sosial kelompok perlakuan dan kelompok kontrol didapatkan hasil $p=0,023$. Berdasarkan uji *Mann Whitney U-Test* dapat diungkapkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan sosial antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Pre test perkembangan emosional pada seluruh responden menunjukkan ada beberapa anak yang mengalami perkembangan emosional kurang sesuai. Hal tersebut ditunjukkan dengan anak belum mampu mengendalikan emosi, mudah marah, tidak mentaati aturan yang sudah ditetapkan di sekolah, kurang percaya diri dan kurang mampu menghargai atau bersikap toleran terhadap temannya. Pembagian responden ke dalam kelompok perlakuan dan kelompok kontrol dilakukan dengan membagi responden yang mengalami perkembangan emosional kurang sesuai ke dalam kedua kelompok serta membagi responden berdasarkan karakteristik demografi orang tua khususnya pendidikan dan pekerjaan secara merata supaya perbedaan karakteristik antara kedua kelompok dapat diminimalkan.

Intervensi diberikan kepada kelompok perlakuan berupa permainan sosiodrama. Responden mampu memilih peranannya sendiri, mengalah kepada teman dalam memilih peran, mampu berimajinasi dan berkreasi meluapkan perasaannya, mampu menjalankan tanggungjawab sesuai peranannya dan mampu mengendalikan emosi serta menghargai temannya. Responden kelompok perlakuan yang termasuk dalam kategori perkembangan emosional kurang sesuai dilibatkan aktif dalam permainan sehingga menstimulasi mereka untuk meluapkan perasaan, mengendalikan emosi dan lebih percaya diri.

Post test yang dilakukan pada kelompok perlakuan setelah pemberian intervensi menunjukkan bahwa terjadi peningkatan skor pencapaian indikator

perkembangan emosional pada seluruh responden kelompok perlakuan. Responden yang pada awalnya masuk dalam kategori perkembangan emosional kurang sesuai pada saat *post test* masuk dalam kategori perkembangan emosional sesuai. Sedangkan *post test* pada kelompok kontrol menunjukkan bahwa terjadi perubahan pencapaian skor indikator perkembangan akan tetapi tidak merubah prosentase anak dalam kategori perkembangan emosional yang sesuai ataupun kurang sesuai. Perubahan skor tersebut yaitu ada anak yang mengalami peningkatan, penurunan dan ada anak yang mengalami skor yang sama antara *pre test dan post test*. Perkembangan emosional yang menurun terlihat pada anak ketika pembelajaran saling bertengkar, mendorong, menarik rambut karena berebut tempat yang dekat dengan ibu guru sampai salah satu dari anak itu menangis dan kondisi tersebut terjadi beberapa kali.

Menurut Yusuf (2002) perkembangan emosional pada anak sudah mulai tampak pada usia 4 tahun. Saat itu anak sudah mulai menyadari adanya, bahwa dirinya berbeda dengan orang lain. Yusuf (2002) juga menyatakan bahwa masalah-masalah emosional anak dapat diidentifikasi melalui perilaku anak antara lain selalu ingin menang sendiri, bersikap agresif, cepat marah, setiap keinginannya selalu harus dituruti bahkan membangkang. Menurut Hughes (1995) dalam Hidayati (2010) bermain sosiodrama dapat menstimulasi anak menceritakan emosinya. Muthoharoh (2010) menyebutkan kelebihan bermain sosiodrama yaitu membangkitkan gairah dan semangat optimisme dalam diri siswa, siswa dapat menghayati peristiwa yang berlangsung dengan mudah dan dapat memetik butir-butir hikmah yang terkandung di dalamnya dengan penghayatan siswa sendiri.

Berdasarkan hasil *pre test* dapat diketahui karakteristik anak dengan perkembangan emosional yang kurang sesuai dan ini sesuai dengan teori Yusuf (2002) yang sudah dipaparkan di atas tentang masalah emosional yang terjadi pada anak. Hasil observasi *post test* kelompok perlakuan sesuai dengan teori Muthoharoh (2010) di atas yang dapat dibuktikan dengan hasil evaluasi perkembangan emosional terhadap responden setelah dilakukan permainan sosiodrama yaitu anak tampak optimis, mampu menghargai temannya, mampu mematuhi peraturan yang ditetapkan, mampu mengendalikan perasaan dan anak lebih percaya diri. Sedangkan pada kelompok kontrol yang tidak diberikan permainan sosiodrama tidak tampak adanya peningkatan perkembangan emosional yang berarti. Sehingga dapat dikatakan bahwa permainan sosiodrama sangat membantu anak dalam meningkatkan perkembangan emosional.

Berdasarkan analisa statistik menggunakan hasil *pre test* dan *post test* dengan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* didapatkan hasil signifikansi pada kelompok perlakuan untuk perkembangan emosional dengan $p= 0,008$, sedangkan pada kelompok kontrol didapatkan hasil perkembangan emosional dengan $p= 1,000$. Berdasarkan uji *Wilcoxon Signed Ranks Test* tersebut dapat diungkapkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan emosional pada kelompok perlakuan sebelum dan setelah pemberian intervensi bermain sosiodrama, sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan perkembangan emosional antara *pre test* dan *post test*. Analisa menggunakan uji statistik *Mann Whitney U-Test* untuk hasil *post test* perkembangan emosional kelompok perlakuan dan kelompok kontrol didapatkan hasil $p=0,019$. Berdasarkan uji *Mann Whitney U-Test* dapat diungkapkan bahwa terdapat perbedaan perkembangan emosional antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol.

Berdasarkan karakteristik demografi pada kelompok perlakuan mayoritas responden berumur 4-4,5 tahun, jenis kelamin laki-laki, anak ke 2 dalam keluarganya, pendidikan ayah SMA, pendidikan ibu SMP, pekerjaan ayah dan ibu mayoritas adalah karyawan swasta di pabrik. Sedangkan karakteristik demografi kelompok kontrol adalah mayoritas anak berumur >4,5-<5 tahun, jenis kelamin laki-laki, anak ke 2 dalam keluarganya, pendidikan ayah SMP, pendidikan ibu SMP, pekerjaan ayah dan ibu mayoritas adalah karyawan swasta di pabrik. Karakteristik responden pada kelompok perlakuan berdasarkan usia mayoritas responden berusia 4-4,5 tahun mengalami perkembangan sosial dan emosional kurang sesuai, berdasarkan jenis kelamin anak perempuan lebih banyak mengalami perkembangan sosial kurang sesuai sedangkan anak laki-laki lebih banyak mengalami perkembangan emosional kurang sesuai, berdasarkan status dalam keluarga mayoritas responden yang mengalami perkembangan sosial dan emosional kurang sesuai adalah anak ke dua, berdasarkan pendidikan terakhir orang tua mayoritas adalah SMP dan mayoritas kedua orang tua bekerja sebagai karyawan swasta di pabrik tekstil. Karakteristik dari responden pada kelompok kontrol berdasarkan usia adalah mayoritas anak berusia 4-4,5 tahun mengalami perkembangan sosial kurang sesuai dan anak berusia >4,5-<5 tahun mengalami perkembangan emosional kurang sesuai, anak yang mengalami perkembangan sosial maupun emosional kurang sesuai mayoritas berjenis kelamin laki-laki, anak ke dua, pendidikan terakhir ayah adalah SMP dan ibu SMA, kedua orang tua bekerja sebagai karyawan swasta di pabrik tekstil.

Menurut Singgih (1991) dalam Firdaus (2010) seiring berkembangnya umur anak dan bertambahnya kemampuan berbicara serta keterampilan, maka perilaku anak juga lebih bersifat sosial, anak lebih banyak bergaul dengan anak lain, dan terlibat dalam kegiatan bersama (kooperatif). Menurut Felicia (2011) anak

perempuan lebih mudah bergaul, bermain kooperatif, mau menegosiasi konflik, dan menyatakan perasaan saat ia bermain dibandingkan dengan anak laki-laki. Yusuf (2002) menjelaskan bahwa perkembangan anak sangat dipengaruhi oleh iklim sosiopsikologis keluarganya. Apabila dalam keluarga tercipta suasana yang harmonis, saling memperhatikan, saling membantu dalam menyelesaikan tugas-tugas keluarga, terjalin komunikasi antar anggota keluarga, dan konsisten dalam melaksanakan aturan, maka anak akan memiliki kemampuan atau penyesuaian dalam hubungan dengan orang lain. Yusuf (2002) juga menjelaskan bahwa perkembangan emosional pada anak sudah mulai tampak pada usia 4 tahun. Saat itu anak sudah mulai menyadari adanya perbedaan dirinya dengan orang lain. Astuti (2002) menjelaskan bahwa perkembangan emosi anak dipengaruhi oleh pola asuh orang tua. Pola asuh ini misalnya bersifat otoriter, memanjakan anak, acuh tak acuh atau penuh cinta kasih. Emosional anak akan berkembang sesuai pola asuh tersebut. Meadow, Roy dan Newell (2005) menjelaskan bahwa emosional anak berkembang dari ibu ke keluarga, kemudian ke lingkungan, sekolah dan seterusnya dimana pada tiap tahap terdapat situasi baru yang harus dieksplorasi dan hubungan baru yang harus dibentuk. Tiap tahap dibangun atas dasar tahap sebelumnya. Astuti (2002) menjelaskan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi perkembangan emosional anak adalah faktor jenis kelamin. Adanya perbedaan perkembangan emosional antara laki-laki dan perempuan berkaitan dengan adanya perbedaan hormonal. Menurut Wong (2009) anak pertama berbeda dengan anak kedua dan seterusnya. Anak pertama cenderung berorientasi pada pencapaian, mempunyai hati nurani yang kuat, lebih disiplin, lebih terarah, mengalami frustrasi yang lebih sedikit dan jarang berkembang menjadi anak yang bersikap stereotip dan egois. Menurut Wong (2002) keluarga dengan pendidikan rendah akan berdampak pada anak mereka dikarenakan orang

tua tersebut umumnya mempunyai karakteristik lebih menilai sesuatu yang konkrit dan nyata daripada yang abstrak, orang tua jarang mendorong permainan edukasi, orang tua cenderung mempunyai keterbatasan dalam keterampilan komunikasi. Orang tua pekerja juga akan berdampak pada perkembangan anak karena biasanya orang tua kurang tertarik dengan tujuan aktivitas anak. Pada keluarga dengan suami istri bekerja seringkali mengalami kesulitan dalam pembagian waktu sehingga memberikan akibat yang bermakna terhadap keterbatasan aktivitas sosial. Hasil penelitian Sulistyani, W, (2006) mengungkapkan bahwa terdapat hubungan positif dan signifikan antara pendidikan ayah, pendidikan ibu, pendapatan perkapita perbulan, pengasuhan di rumah, sarana pembelajaran dan metode pembelajaran dengan perkembangan sosial dan emosional anak.

Berdasarkan fakta dapat diketahui bahwa perkembangan sosial yang kurang sesuai mayoritas dialami oleh anak dengan usia lebih kecil. Hal ini sesuai penjelasan bahwa sosial anak akan berkembang sesuai dengan bertambahnya usia, sebab semakin bertambah usia anak semakin berani berkumpul bersama temannya, keinginan anak untuk selalu ditunggu orang tuanya akan semakin berkurang dan anak semakin tertarik untuk bermain bersama temannya. Hal ini akan mendorong anak untuk lebih banyak bergaul sehingga menumbuhkan sosial yang lebih baik. Perkembangan emosional kurang sesuai mayoritas dialami oleh anak yang berusia lebih besar. Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa perkembangan emosional anak sudah mulai tampak pada usia 4 tahun, akan tetapi perkembangan emosional anak selain dipengaruhi oleh usia juga dipengaruhi oleh latar belakang pendidikan dan pekerjaan orang tua. Pendidikan orang tua yang rendah memungkinkan wawasan mengenai upaya pengembangan emosional anak kurang karena biasanya orang tua hanya tertarik dengan hal-hal

yang konkrit pada anaknya dan kurang tertarik dengan hal yang abstrak. Begitu juga pada orang tua yang bekerja sebagai karyawan pabrik dengan jam kerja yang sangat tinggi akan mengalami kesulitan dalam membagi waktu untuk mengasuh anaknya, orang tua kurang memberikan stimulasi pengembangan emosional pada anak. Kondisi tersebut akan memberikan dampak negatif pada perkembangan emosional anak. Berdasarkan jenis kelamin perkembangan sosial maupun emosional kurang sesuai mayoritas dialami oleh anak laki-laki. Berdasarkan teori bahwa perkembangan sosial maupun emosional anak perempuan lebih cepat daripada laki-laki. Anak perempuan mudah bergaul dan mudah akrab dengan temannya, mudah diajak bermain bersama dan menciptakan berbagai macam ide yang semakin meningkatkan antusiasme dalam bermain. Tingkat egois perempuan dalam bermain lebih rendah dibandingkan laki-laki, perempuan lebih bisa bekerjasama, saling membantu, memberi dan menerima. Berbeda dengan anak laki-laki yang cenderung mudah terstimulasi emosinya sehingga sering bertengkar, menunjukkan kehebatan masing-masing, sulit bekerja sama dan cenderung tidak mau menurut. Berdasarkan status dalam keluarga mayoritas anak yang mengalami perkembangan sosial maupun emosional kurang sesuai adalah anak ke dua. Hal ini sesuai dengan teori bahwa anak yang perkembangan sosial dan emosinya lebih baik adalah anak pertama sebab anak yang sudah mempunyai adik akan merasa bahwa ia mempunyai tanggung jawab terhadap adiknya karena ia yang lebih besar, ia akan menyayangi adiknya dan tidak akan bersikap manja kepada orang tua. Sehingga anak pertama akan berkembang sosial maupun emosinya lebih cepat dibandingkan dengan anak ke dua dan seterusnya apalagi anak terakhir. Sesuai hasil penelitian mayoritas pendidikan terakhir orang tua adalah SMP sehingga memungkinkan wawasan orang tua dalam pengembangan sosial dan emosional anak masih kurang luas. Selain itu sesuai dengan teori

bahwa orang tua pekerja akan berdampak pada perkembangan anak karena biasanya orang tua kurang tertarik dengan tujuan aktivitas anak dan seringkali orang tua mengalami kesulitan dalam pembagian waktu. Berdasarkan hasil penelitian mayoritas kedua orang tua responden bekerja sebagai karyawan swasta di pabrik tekstil setempat dengan jam kerja yang sangat tinggi yaitu mulai pagi sampai malam. Sehingga sudah tentu waktu luang yang dimiliki orang tua untuk mengasuh dan mendidik anaknya baik sikap maupun pergaulan juga kurang yang akhirnya memberikan dampak kurang baik terhadap perkembangan sosial maupun emosional anak. Berdasarkan pembahasan di atas dapat dijelaskan bahwa perkembangan sosial maupun emosional anak juga dipengaruhi oleh faktor usia, jenis kelamin, status anak dalam keluarga, pendidikan maupun pekerjaan orang tua.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Sesuai dengan hasil penelitian di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo dan pembahasan yang sudah peneliti lakukan maka peneliti menyimpulkan beberapa hal berikut ini:

1. Karakteristik perkembangan sosial antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol adalah sama pada saat dilakukan *pre test*, yaitu terdapat anak dengan perkembangan sosial sesuai maupun kurang sesuai. Perkembangan yang kurang sesuai ditunjukkan dengan anak belum mampu menunjukkan sikap mandiri misalnya dalam merapikan baju, menata rambut, BAK, memakai sepatu dan lain-lain serta anak belum mampu berbagi, menolong dan membantu temannya.
2. Terdapat pengaruh yang signifikan pemberian permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial yang ditunjukkan dengan anak yang sebelum diberikan permainan sosiodrama masuk dalam kategori perkembangan sosial kurang sesuai, akan tetapi setelah diberikan permainan sosiodrama anak tersebut masuk dalam kategori perkembangan sosial sesuai.
3. Perkembangan sosial yang tidak diberikan permainan sosiodrama antara *pre test* dan *post test* tidak menunjukkan perubahan distribusi antara anak yang masuk kategori perkembangan sosial sesuai maupun kurang sesuai.
4. Permainan sosiodrama dapat membantu meningkatkan perkembangan sosial. Permainan ini dapat memberikan stimulasi pada anak untuk menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan hubungan sosial dengan orang lain. Anak yang diberikan permainan sosiodrama mampu meningkatkan perkembangan

sosialnya yang ditunjukkan dengan anak mampu menunjukkan sikap mandiri misalnya dalam merapikan baju, menata rambut, BAK, memakai sepatu dan lain-lain serta anak mampu berbagi, menolong dan membantu temannya. Sedangkan pada anak yang tidak diberikan permainan sosiodrama tidak terdapat peningkatan perkembangan sosial dibuktikan dengan anak belum mampu melakukan hal tersebut di atas.

5. Karakteristik perkembangan emosional antara kelompok perlakuan dan kelompok kontrol adalah sama pada saat dilakukan *pre test*, yaitu terdapat anak dengan perkembangan emosional sesuai maupun kurang sesuai. Perkembangan yang kurang sesuai ditunjukkan dengan anak belum mampu menunjukkan antusiasme dalam permainan, mengendalikan perasaan, mentaati peraturan yang berlaku, menunjukkan rasa percaya diri dan belum mampu menghargai orang lain.
6. Terdapat pengaruh yang signifikan pemberian permainan sosiodrama terhadap perkembangan emosional yang ditunjukkan dengan anak yang sebelum diberikan permainan sosiodrama masuk dalam kategori perkembangan emosional kurang sesuai, akan tetapi setelah diberikan permainan sosiodrama anak tersebut masuk dalam kategori perkembangan emosional sesuai.
7. Perkembangan emosional yang tidak diberikan permainan sosiodrama antara *pre test* dan *post test* tidak menunjukkan perubahan distribusi antara anak yang masuk kategori perkembangan emosional sesuai maupun kurang sesuai.
8. Permainan sosiodrama dapat membantu meningkatkan perkembangan emosional. Permainan ini dapat memberikan stimulasi pada anak untuk menerapkan hal-hal yang berkaitan dengan pengelolaan emosi. Anak yang diberikan permainan sosiodrama mampu meningkatkan perkembangan emosionalnya yang ditunjukkan dengan anak mampu menunjukkan

antusiasme dalam permainan, mengendalikan perasaan, mentaati peraturan yang berlaku, menunjukkan rasa percaya diri dan mampu menghargai orang lain. Sedangkan pada anak yang tidak diberikan permainan sosiodrama tidak terdapat peningkatan perkembangan emosional dibuktikan dengan anak belum mampu melakukan hal tersebut di atas.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah peneliti uraikan di atas selanjutnya peneliti akan mengemukakan saran yaitu:

1. Bagi guru

Guru sangat berperan dalam upaya pengembangan anak didiknya, untuk itu guru sebaiknya memasukkan permainan sosiodrama ke dalam salah satu metode dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran area IPA dan bahasa supaya selain membantu anak meningkatkan kognitif dan bahasa, guru juga berperan serta dalam pengembangan sosial dan emosional anak didik sehingga anak mencapai perkembangan sosial dan emosional yang sesuai. Penerapan permainan sosiodrama sebagai salah satu metode pembelajaran membutuhkan sarana prasarana yang cukup banyak, maka dari itu diharapkan kepada pihak sekolah untuk dapat memenuhi sarana prasarana yang menunjang supaya permainan sosiodrama dapat dilaksanakan dengan optimal.

2. Bagi profesi keperawatan

Upaya pengembangan sosial dan emosional anak diperlukan baik bagi anak yang sehat maupun anak sakit. Ketika anak berada di dalam rumah sakit perawat yang sangat berperan untuk tetap melanjutkan upaya pengembangan sosial maupun emosional anak. Untuk itu perawat perlu memberikan stimulasi berupa permainan sosiodrama yang melibatkan anak, keluarga di rumah sakit

dan perawat. Hal ini juga sebagai upaya pendekatan perawat kepada anak untuk meminimalkan stres hospitalisasi yaitu dengan menurunkan perasaan takut anak kepada perawat.

3. Bagi orang tua

Orang tua adalah orang yang terdekat dengan anak yang mempunyai peluang yang sangat besar dalam upaya pengembangan sosial dan emosional anak. Maka dari itu disarankan untuk orang tua supaya dapat memberikan stimulasi perkembangan sosial dan emosional pada anak dengan memberikan kesempatan anak bermain sosiodrama.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Permainan sosiodrama dapat diterapkan sebagai salah satu metode pembelajaran di taman kanak-kanak khususnya pada bidang tertentu yang bisa disampaikan dengan sosiodrama. Keefektifan metode pembelajaran dapat mempengaruhi murid dalam mencapai prestasi. Untuk itu diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat melakukan analisis tentang pengaruh permainan sosiodrama terhadap pencapaian prestasi belajar anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalina, R, A, 2012, *Pengaruh Permainan Sosiodrama terhadap Perkembangan Emosi pada Anak Usia Prasekolah*, skripsi Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya
- Andriana, D, 2011, *Tumbuh Kembang dan Terapi Bermain pada Anak*, Salemba Medika, Jakarta
- Astuti, M,T, 2002, *Anak, antar Kekuatan Gen dan Pendidikan*, Cahaya, Bogor
- Djuwita, H, D, 2006, *Pengaruh Aktivitas Bermain Kelompok Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 Tahun)*, skripsi Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya
- Felicia, N, 2011, *Beda Anak Laki-Laki dan Perempuan dalam Bersahabat*, *Kompas Female*, diakses 11 Desember 2013, <www.female.kompas.com>
- Firdaus, 2010, '*Pengaruh Peran Pengasuh terhadap Perkembangan Sosio Emosional Anak Usia Dini di Taman Penitipan Anak*', diakses tanggal 15 September 2013, <http://fulltext.lib.unair.ac.id/go.php?id=gdlhub-gdl-s3-2010-firdaus-/1941&g=perkembangan+emosional+anak>
- Hastomo, Agung, 2006, *Sosiodrama dengan Pendekatan Pelatihan Teater Anak sebagai Metode Bimbingan Siswa Sekolah Dasar*, diakses tanggal 23 September 2013, <<http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/penelitian/Agung%20Hastomo,%20OS.Pd.,%20M.Pd/Artikelku%20Sosiodrama.pdf>>
- Hidayat, A,A,, 2008, *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*, Salemba Medika, Jakarta
- Hidayat, A,A, 2005, *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak*, Salemba Medika, Jakarta
- Hidayati, N, 2010, '*Bermain Khayal untuk Mengembangkan Dimensi Sosioemosi Anak-Anak Prasekolah*' hal 1,3, diakses tanggal 14 September 2013, <http://journal.unair.ac.id/filerPDF/5-12_2.pdf>
- Hurlock, E,M, 2002, *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*, diterjemahkan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo, Erlangga, Jakarta
- IDAI, 2005, *Buku Ajar II Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*, CV Sagung Seto, Jakarta

- IDAI, 2002, *Buku Ajar 1 Tumbuh Kembang Anak dan Remaja*, CV Sagung Seto, Jakarta
- Meadow, Roy dan newell, 2005, *Lecture Note Pediatrika*, alih bahasa Kripti Hartini dan Asri, Erlangga, Jakarta
- Muthoharoh, Hafiz, 2010, *Metode Sosiodrama dan Bermain Peranan (Role Playing Method)* Blog Guru SMPN 1 Kikim Barat Kabupaten Lahat_files, diakses tanggal 14 September 2013, <<http://alhafizh84.wordpress.com/2010/01/16/metode-sosiodrama-dan-bermain-peranan-role-playing-method/>>
- Ngastiyah, 2005, *Perawatan Anak Sakit Edisi 2*, EGC, Jakarta
- Novianti, L, E, 2009, 'Perkembangan Sosial pada Anak Homeschooling Usia Sekolah Dasar' hal 6-7, diakses tanggal 14 September 2013, <<http://pustaka.unpad.ac.id/wp-content/pdf>>
- Nursalam, 2008, *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan Pedoman Skripsi, Tesis, dan Instrumen Penelitian Keperawatan Edisi 2*, Salemba Medika, Jakarta
- Nursalam, Susilaningrum, dan Utami, 2008, *Asuhan Keperawatan Bayi dan Anak (untuk Perawat dan Bidan)*, Salemba Medika, Jakarta
- Peristiani, M, S, 2010, *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 Tahun)*, skripsi Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya
- Potter & Perry, 2005, *Buku Ajar Fundamental Keperawatan Konsep, Proses, dan Praktik*, Alih bahasa Yasmin Asih, EGC, Jakarta
- Purnajati, I,G, Sulastri, dan Nyoman, 2013, 'Implementasi Metode Mengajar dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Siswa Kelompok B TK Kumala Sari, Kebutambahan' vol 1 no 1, hal 9, diakses tanggal 14 September 2013, <<http://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPAUD/article/view/1471/1332>>
- Riduwan, 2011, *Dasar- Dasar Statistika*, Alfabeta, Bandung
- Sanjaya, W, 2010, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, Prenada Media Group, Jakarta
- Santrock, J,W, 2007, *Perkembangan Anak, Edisi 7 Jilid 2*, Alih bahasa Rachmawati, Erlangga, Jakarta
- Santrock, J,W, 2007, *Perkembangan Anak, Edisi 11 Jilid 1*, Alih bahasa Rachmawati, Erlangga, Jakarta

- Setyowati, Y, 2005, '*Pola Komunikasi Keluarga dan Perkembangan Emosi Anak*', hal 68, diakses tanggal 14 September 2013, <http://jurnal.uajy.ac.id/jik/files/2012/05/JIK-Vo2-No1-2005_5.pdf>
- Soetjiningsih, 1995, *Tumbuh Kembang Anak*, Jilid II, EGC, Jakarta
- Siska, Y, 2011, *Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Dan Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini*, skripsi Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya
- Sudono, A, 2006, *Sumber Belajar dan Alat Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, Gramedia, Jakarta
- Sulistiyani, W, 2006, *Pengaruh Stimulasi Psikososial Di Kelompok Bermain Dan Pengasuhan Di Rumah Terhadap Perkembangan Sosial-Emosi Anak Usia 2-4 Tahun Di Kota Bogor*, skripsi Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya
- Supartini, Y, 2004, *Buku Ajar Konsep Dasar Keperawatan Anak*, ECG, Jakarta
- Surya, Hendra, 2010, *Rahasia Membuat Anak Cerdas dan Manusia Unggul*, Gramedia, Jakarta
- Surya, Hendra, 2006, *Kiat Membina Anak agar Senang Berkawan*, Gramedia, Jakarta
- Syaodih, 2005, '*Pengembangan Perilaku Sosial-Emosional Anak Taman Kanak-Kanak melalui Layanan Bimbingan Konseling Perkembangan*', hal 1-2, diakses tanggal 17 September 2013, <http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PGTK/196510011998022-ERNAWULAN_SYAODIH/perk_sosio-emosional_anak.pdf>
- Tedjasaputra, M,S, 2011, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Usia Dini*, Gramedia, Jakarta
- Triardhila, Widhadirane, 2009, *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Peningkatan Perilaku Prosocial Anak TK A Lab. UM Kota Blitar*, diakses tanggal 14 September 2013, <<http://jurnal-online.um.ac.id/data/artikel/artikel225C74A923CD335D6435A4FC46BC34C3.pdf>>
- Trichrismayanti, Y, 2005, *Perbedaan Tingkat Kematangan Sosial Anak Usia Prasekolah Antara Yang Pernah Dan Tidak Pernah Mengikuti Taman Penitipan Anak*, skripsi Keperawatan, Universitas Airlangga, Surabaya
- Ulfatuzyahro, S, 2009, '*Upaya Guru dalam Mengembangkan Sosial-Emosional Anak Usia Dini dengan Pendekatan Beyond Centers and Circle Times*' hal 2, diakses tanggal 17 September 2013, <<http://digilib.uin-suka.ac.id/3116/>>

- Usman dan Akbar, 2009, *Pengantar Statistika Edisi Kedua*, Bumi Aksara, Jakarta
- Wong Donna L, 2009, *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong*, edisi 6 volume 1, alih bahasa Agung Sutarna, EGC, Jakarta
- Wong Donna L, 2002, *Buku Ajar Keperawatan Pediatrik Wong*, edisi 6 volume 1, alih bahasa Agung Sutarna, EGC, Jakarta
- Yusuf, Syamsu, 2002, *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung

Lampiran 1

Lampiran 2

Lampiran 3

LEMBAR PERMOHONAN MENJADI RESPONDEN

Kepada Yth :

Orang tua calon Responden Penelitian

Dengan hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Lilik Sriwiyati

NIM : 131211123020

Alamat : Mulyoroto, Rt 02/07 Lawu, Nguter, Sukoharjo

Adalah mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, yang akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Sosiodrama terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo”. Dengan ini memohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk mengizinkan putra/ putri Bapak/ Ibu untuk menjadi responden dalam penelitian ini. Kerahasiaan semua informasi akan kami jaga dan hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian. Sebagai bukti persetujuan, kami berharap Bapak/ Ibu berkenan menandatangani surat permohonan yang kami ajukan. Demikian permohonan dari kami, atas perhatian dan bantuan bapak/ Ibu kami mengucapkan terima kasih.

Surabaya, November 2013

Hormat kami,

(Lilik Sriwiyati)

Lampiran 4

LEMBAR PERSETUJUAN MENJADI RESPONDEN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama :

Alamat:

Menyatakan bersedia/ tidak bersedia *) untuk mengizinkan anak saya

Nama :

Kelas :

Untuk menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, dengan judul “Pengaruh Permainan Sosiodrama terhadap Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo”. Saya memahami bahwa penelitian ini tidak akan berakibat negatif dan merugikan saya ataupun anak saya, oleh karena itu saya bersedia menjadikan anak saya sebagai responden pada penelitian ini.

Surabaya, November 2013

Orang tua responden

()

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 5

SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN

(HARI KE I)

Jenis permainan : Sosiodrama

Topik : Kegiatan dalam rumah tangga dan menerima tamu di rumah

Sasaran : Murid kelas A TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo

Tempat : Aula TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo

Waktu : Tanggal 25 November 2013, selama 25 menit

Metode :

1. Ceramah
2. Bermain peran (Anak menentukan peran dan imajinasi secara mandiri)

Media :

1. Peralatan masak, makan dan minum
2. Berbagai macam sayuran dan buah (kacang panjang, wortel, jeruk, apel)
3. Meja dan kursi
4. Plastik/ keranjang untuk belanja
5. Kertas (uang mainan)

Tujuan Instruksional Umum

Setelah bermain sosiodrama anak mempunyai perilaku sosial dan emosional yang baik di lingkungannya.

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mendapatkan terapi bermain diharapkan anak mampu :

1. Menunjukkan imajinasi dan kreativitas sesuai peranannya.
2. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.

3. Mau membantu dalam aktivitas orang lain.
4. Menunjukkan rasa percaya diri.
5. Menunjukkan sikap antusiasme.
6. Mengendalikan perasaan.
7. Menghargai orang lain.

Rencana Pelaksanaan :

No	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Murid	Waktu
1	Persiapan 1) Menyiapkan ruangan 2) Menyiapkan alat dan bahan 3) Menyiapkan murid	Mempersiapkan diri	5 menit
2	Proses 1) Mengucapkan salam 2) Menjelaskan topik permainan 3) Menjelaskan tujuan dan manfaat permainan 4) Menjelaskan urutan cerita yang akan dimainkan, aturan permainan dan pembagian peran 5) Meminta murid untuk menentukan perannya masing-masing (sebagai ibu, anak, pedagang, dan tamu 2 orang) 6) Meminta murid untuk memainkan perannya sesuai dengan imajinasi dan inisiatif masing-masing	Menjawab salam Memperhatikan Memperhatikan Memperhatikan Menentukan peranan masing-masing Memperhatikan	15 menit

	7) Memulai permainan dan memberikan arahan dalam permainan 8) Melakukan evaluasi permainan dan menyampaikan pada murid tentang pesan yang bisa diambil dari permainan yang sudah dilakukan 9) Memberi kesempatan bertanya 10) Memberikan <i>reinforcement</i>	Bermain dengan antusias, berimajinasi dan berinisiatif Memperhatikan dan ikut diskusi serta mengungkapkan pendapatnya Mengungkapkan pertanyaan Memperhatikan	
3	Penutup 1) Menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya 2) Berpamitan 3) Mengucapkan salam	Memperhatikan dan menawab salam	5 menit

Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- 1) Seting tempat, alat dan bahan sesuai kebutuhan permainan.
- 2) Waktu pelaksanaan permainan 25 menit.

2. Evaluasi Proses

- 1) Anak mampu memainkan peranannya dengan baik.
- 2) Anak mampu berinteraksi dengan baik.
- 3) Anak mampu mengikuti permainan dengan ekspresi wajah yang senang dan tidak takut, percaya diri, mengungkapkan imajinasi dan inisiatifnya dalam permainan.
- 4) Anak mampu mengikuti kegiatan sampai selesai.

3. Evaluasi hasil

- 1) Anak menunjukkan imajinasi dan kreativitas sesuai peranannya.
- 2) Anak menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.
- 3) Anak mau membantu dalam aktivitas orang lain.
- 4) Anak menunjukkan rasa percaya diri.
- 5) Anak menunjukkan sikap antusiasme.
- 6) Anak mengendalikan perasaan.
- 7) Anak mampu menghargai orang lain.

Lampiran 6

SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN

(HARI KE II)

Jenis permainan : Sosiodrama

Topik : Lomba mewarnai

Sasaran : Murid kelas A TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo

Tempat : Aula TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo

Waktu : Tanggal 28 November 2013, selama 25 menit

Metode :

1. Ceramah
2. Bermain peran (Anak menentukan peran dan imajinasi secara mandiri)

Media :

1. Buku mewarnai
2. Pensil warna
3. Hadiah berupa buku gambar dan pensil warna

Tujuan Instruksional Umum

Setelah bermain sosiodrama anak mempunyai perilaku sosial dan emosional yang baik di lingkungannya.

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mendapatkan terapi bermain diharapkan anak mampu :

1. Menunjukkan imajinasi dan kreativitas sesuai peranannya.
2. Mewarnai gambar sesuai imajinasinya.
3. Menunjukkan sikap mandiri.

4. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
5. Menunjukkan sikap antusiasme dan ekspresi wajah yang sesuai dengan suasana.
6. Mampu mengendalikan perasaan.
7. Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan.
8. Menunjukkan rasa percaya diri.
9. Menghargai orang lain.

Rencana Pelaksanaan :

No	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Murid	Waktu
1	Persiapan 1) Menyiapkan ruangan 2) Menyiapkan alat dan bahan 3) Menyiapkan murid	Mempersiapkan diri	5 menit
2	Proses 1) Mengucapkan salam 2) Menjelaskan topik permainan 3) Menjelaskan tujuan dan manfaat permainan 4) Menjelaskan urutan cerita yang akan dimainkan, aturan permainan dan pembagian peran 5) Meminta murid untuk menentukan perannya masing-masing (guru, murid 3 orang, juri) 6) Meminta murid untuk memainkan perannya sesuai dengan imajinasi dan inisiatif masing-masing	Menjawab salam Memperhatikan Memperhatikan Memperhatikan Menentukan peranan masing-masing Memperhatikan	15 menit

	<p>7) Memulai permainan dan memberikan arahan dalam permainan</p> <p>8) Melakukan evaluasi permainan dan menyampaikan pada murid tentang pesan yang bisa diambil dari permainan yang sudah dilakukan</p> <p>9) Memberi kesempatan bertanya</p> <p>10) Memberikan <i>reinforcement</i></p>	<p>Bermain dengan antusias, berimajinasi dan berinisiatif</p> <p>Memperhatikan dan ikut diskusi serta mengungkapkan pendapatnya</p> <p>Mengungkapkan pertanyaan</p> <p>Memperhatikan</p>	
3	<p>Penutup</p> <p>1) Menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya</p> <p>2) Berpamitan</p> <p>3) Mengucapkan salam</p>	<p>Memperhatikan dan menawab salam</p>	5 menit

Evaluasi

1) Evaluasi struktur

- 1) Seting tempat, alat dan bahan sesuai kebutuhan permainan.
- 2) Waktu pelaksanaan permainan 25 menit.

2) Evaluasi Proses

- 1) Anak mampu memainkan peranannya dengan baik.
- 2) Anak mampu berinteraksi dengan baik.

- 3) Anak mampu mengikuti permainan dengan ekspresi wajah yang senang dan tidak takut, percaya diri, mengungkapkan imajinasi dan inisiatifnya dalam permainan.
 - 4) Anak mampu mengikuti kegiatan sampai selesai.
- 3) Evaluasi hasil
- 1) Anak menunjukkan imajinasi dan kreativitas sesuai peranannya.
 - 2) Anak mampu mewarnai sesuai dengan imajinasinya.
 - 3) Anak menunjukkan sikap mandiri.
 - 4) Anak mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
 - 5) Anak menunjukkan sikap antusiasme dan ekspresi wajah yang sesuai dengan suasana.
 - 6) Anak mampu mengendalikan perasaan.
 - 7) Anak mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan.
 - 8) Anak menunjukkan rasa percaya diri.
 - 9) Anak mampu menghargai orang lain.

Lampiran 7

SATUAN ACARA KEGIATAN BERMAIN

(HARI KE III)

Jenis permainan : Sosiodrama

Topik : Tamasya sekolah ke kebun binatang

Sasaran : Murid kelas A TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo

Tempat : Aula TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo

Waktu : Tanggal 02 Desember 2013, selama 25 menit

Metode :

1. Ceramah
2. Bermain peran (Anak menentukan peran dan imajinasi secara mandiri)

Media :

1. Kursi
2. Gambar binatang
3. Minuman dan *snack*
4. Kertas (sebagai tiket dan uang)

Tujuan Instruksional Umum

Setelah bermain sosiodrama anak mempunyai perilaku sosial dan emosional yang baik di lingkungannya.

Tujuan Instruksional Khusus

Setelah mendapatkan terapi bermain diharapkan anak mampu :

1. Menunjukkan imajinasi dan kreativitas sesuai peranannya.
2. Berilustrasi tentang berbagai macam binatang.

3. Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.
4. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
5. Menunjukkan sikap antusiasme dan ekspresi wajah yang sesuai dengan suasana.
6. Mampu mengendalikan perasaan.
7. Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan.
8. Menunjukkan rasa percaya diri.
9. Menjaga diri sendiri dari lingkungan.
10. Menghargai orang lain.

Rencana Pelaksanaan :

No	Kegiatan Peneliti	Kegiatan Murid	Waktu
1	Persiapan 1) Menyiapkan ruangan 2) Menyiapkan alat dan bahan 3) Menyiapkan murid	Mempersiapkan diri	5 menit
2	Proses 1) Mengucapkan salam 2) Menjelaskan topik permainan 3) Menjelaskan tujuan dan manfaat permainan 4) Menjelaskan urutan cerita yang akan dimainkan, aturan permainan dan pembagian peran 5) Meminta murid untuk menentukan perannya masing-masing (guru, murid 2 orang, petugas loket pariwisata, sopir)	Menjawab salam Memperhatikan Memperhatikan Memperhatikan Menentukan peranan masing-masing	15 menit

	<p>6) Meminta murid untuk memainkan perannya sesuai dengan imajinasi dan inisiatif masing-masing</p> <p>7) Memulai permainan dan memberikan arahan dalam permainan</p> <p>8) Melakukan evaluasi permainan dan menyampaikan pada murid tentang pesan yang bisa diambil dari permainan yang sudah dilakukan</p> <p>9) Memberi kesempatan bertanya</p> <p>10) Memberikan <i>reinforcement</i></p>	<p>Memperhatikan</p> <p>Bermain dengan antusias, berimajinasi dan berinisiatif</p> <p>Memperhatikan dan ikut diskusi serta mengungkapkan pendapatnya</p> <p>Mengungkapkan pertanyaan</p> <p>Memperhatikan</p>	
3	<p>Penutup</p> <p>1) Menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya</p> <p>2) Berpamitan</p> <p>3) Mengucapkan salam</p>	<p>Memperhatikan dan menawab salam</p>	5 menit

Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- 1) Seting tempat, alat dan bahan sesuai kebutuhan permainan.
- 2) Waktu pelaksanaan permainan 25 menit.

2. Evaluasi Proses

- 1) Anak mampu memainkan peranannya dengan baik.
- 2) Anak mampu berinteraksi dengan baik.

- 3) Anak mampu mengikuti permainan dengan ekspresi wajah yang senang dan tidak takut, percaya diri, mengungkapkan imajinasi dan inisiatifnya dalam permainan.
 - 4) Anak mampu mengikuti kegiatan sampai selesai.
3. Evaluasi hasil
- 1) Anak menunjukkan imajinasi dan kreativitas sesuai peranannya.
 - 2) Anak mampu berilustrasi tentang berbagai macam binatang.
 - 3) Anak menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan.
 - 4) Anak mau berbagi, menolong, dan membantu teman.
 - 5) Anak menunjukkan sikap antusiasme dan ekspresi wajah yang sesuai dengan suasana.
 - 6) Anak mampu mengendalikan perasaan.
 - 7) Anak mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan.
 - 8) Anak menunjukkan rasa percaya diri.
 - 9) Anak menjaga diri sendiri dari lingkungan.
 - 10) Anak mampu menghargai orang lain.

Lampiran 8

DATA DEMOGRAFI

Judul Penelitian : Pengaruh permainan sosiodrama terhadap perkembangan sosial dan emosional anak prasekolah di TK Negeri Pembina Kabupaten Sukoharjo.

No Responden :

Petunjuk : Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang sesuai.

I. Data Demografi Anak

1. Nama :
2. Tempat/ tgl lahir :
3. Umur
 - a. 4 tahun - 4 tahun 6 bulan
 - b. 4 tahun 7 bulan – 4 tahun 11 bulan
4. Jenis Kelamin
 - a. Laki-laki
 - b. Perempuan
5. Status dalam keluarga
 - a. Anak ke I
 - b. Anak ke II
 - c. Anak ke III
 - d. Lain-lain (anak ke...)

II. Data Demografi Orangtua

1. Nama Ayah :
2. Nama Ibu :

3. Pendidikan terakhir :

Ayah		Ibu	
<input type="checkbox"/>	Tidak tamat SD	<input type="checkbox"/>	Tidak tamat SD
<input type="checkbox"/>	SD	<input type="checkbox"/>	SD
<input type="checkbox"/>	SMP	<input type="checkbox"/>	SMP
<input type="checkbox"/>	SMA	<input type="checkbox"/>	SMA
<input type="checkbox"/>	Perguruan tinggi	<input type="checkbox"/>	Perguruan tinggi

4. Pekerjaan Orang Tua

Ayah		Ibu	
<input type="checkbox"/>	Karyawan swasta	<input type="checkbox"/>	Karyawan swasta
<input type="checkbox"/>	PNS	<input type="checkbox"/>	PNS
<input type="checkbox"/>	Wiraswasta	<input type="checkbox"/>	Wiraswasta
<input type="checkbox"/>	Lain-lain (sebutkan)	<input type="checkbox"/>	Lain-lain (sebutkan :)

Lampiran 9

**LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN SOSIAL
ANAK PRASEKOLAH**

No Responden :

No	Indikator Perkembangan Sosial	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah	Skor
		(3)	(2)	(1)	(0)	
1.	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan					
	1. Mampu mengurus dirinya sendiri (memakai baju, menata rambut, BAK, dsb)					
	2. Mau memilih permainan sendiri					
	3. Mau mengerjakan tugas sendiri					
2.	Mau berbagi, menolong, dan membantu teman					
	1. Mau bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya					
	2. Mau meminta tolong kepada orang lain					
	3. Mau menolong orang lain					

Keterangan Skor

3 = selalu

2 = sering

1 = jarang

0 = tidak pernah

Kategori perkembangan

Sesuai = >50-100%

Kurang sesuai = ≤50%

Lampiran 10

**LEMBAR OBSERVASI PERKEMBANGAN EMOSIONAL
ANAK PRASEKOLAH**

No Responden :

No	Indikator Perkembangan Emosional	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah	Skor
		(3)	(2)	(1)	(0)	
1.	Menunjukkan antusiasme dalam permainan					
	1. Berlaku sportif					
	2. Membuat keputusan dalam permainan ketika ada selisih pendapat					
2.	Mampu mengendalikan perasaan					
	1. Mampu mengendalikan emosi					
	2. Menunjukkan reaksi emosinya secara wajar					
3.	Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan					
	1. Mengenal berbagai macam peraturan					
	2. Menyebutkan aturan-aturan yang berlaku					
	3. Mentaati aturan yang berlaku					
	4. Mengikuti aturan permainan yang telah disepakati					
4.	Menunjukkan rasa percaya diri					
	1. Berani bertanya					
	2. Berani menjawab pertanyaan					

No	Indikator Perkembangan Emosional	Selalu	Sering	Jarang	Tidak pernah	Skor
		(3)	(2)	(1)	(0)	
	3. Bangga terhadap hasil karyannya					
	4. Melaksanakan tugas yang diberikan					
5.	Menjaga diri sendiri dari lingkungan					
	1. Dapat membela dirinya sendiri ketika ada masalah					
	2. Menghindari benda-benda berbahaya					
	3. Menjaga barang miliknya					
	4. Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati					
6.	Menghargai orang lain					
	1. Bersikap toleran					
	2. Mau mengakui keunggulan orang lain					
	3. Memberi pujian atas keberhasilan orang lain					

Keterangan Skor

3 = selalu

2 = sering

1 = jarang

0 = tidak pernah

Kategori perkembangan

Sesuai = $>50-100\%$

Kurang sesuai = $\leq 50\%$

Lampiran 11

Tabulasi Data Karakteristik Demografi Anak

No Responden	Kelompok	Usia	Jenis Kelamin	Status	Pendidikan orang tua		Pekerjaan Orang tua		Keterangan	
					Ayah	Ibu	Ayah	Ibu		
1	1	1	1	2	3	3	5	5	Kelompok 1= perlakuan 2= kontrol Usia 1= 4 – 4,5 th 2= >4,5 - <5 th Jenis kelamin 1= laki-laki 2= perempuan Status 1= anak ke 1 2= anak ke 2 3= anak ke 3 Pendidikan orang tua 1= tidak tamat SD 2= SD 3= SMP 4= SMA 5= PT Pekerjaan orang tua 1= tidak bekerja 2= buruh 3= wiraswasta 4= sopir 5= swasta 6= PNS	
2	1	1	2	1	4	4	6	1		
3	1	2	1	2	4	4	5	5		
4	1	2	1	2	4	3	2	1		
5	1	2	1	1	3	3	4	5		
6	1	2	2	3	4	4	3	1		
7	1	1	2	3	1	2	5	1		
8	1	1	1	2	3	4	5	5		
9	1	1	2	2	4	3	6	5		
10	1	2	1	2	3	3	5	2		
11	2	2	1	2	2	3	3	5		
12	2	2	2	2	5	5	3	5		
13	2	2	2	2	3	3	5	5		
14	2	2	1	2	2	3	2	2		
15	2	2	1	1	4	3	5	1		
16	2	1	2	1	3	4	5	5		
17	2	2	1	2	4	2	6	1		
18	2	2	1	2	3	4	3	1		
19	2	1	1	2	3	4	5	3		
20	2	1	2	1	4	3	5	5		

Lampiran 12

Tabulasi Data Skor Perkembangan Sosial

No Responden	Kelompok Perlakuan		No Responden	Kelompok Kontrol	
	Pre test (%)	Post test (%)		Pre test (%)	Post test (%)
1	61	67	11	39	39
2	78	78	12	78	78
3	72	78	13	56	56
4	67	78	14	67	67
5	67	72	15	72	67
6	78	78	16	33	33
7	50	67	17	44	50
8	56	67	18	67	67
9	39	61	19	44	44
10	44	56	20	61	61
	Uji Wilcoxon Signed Rank Test p= 0,012			Uji Wilcoxon Signed Rank Test p= 0,655	
Uji Mann Whitney U-Test p= 0,023					

Lampiran 13

Tabulasi Data Skor Perkembangan Emosional

No Responden	Kelompok Perlakuan		No Responden	Kelompok Kontrol	
	Pre test (%)	Post test (%)		Pre test (%)	Post test (%)
1	49	60	11	44	44
2	68	79	12	65	63
3	63	63	13	47	46
4	63	77	14	63	63
5	63	75	15	63	63
6	67	79	16	47	47
7	61	77	17	61	63
8	47	60	18	49	49
9	46	70	19	60	61
10	44	54	20	60	60
		<i>Uji Wilcoxon Signed Rank Test</i> p= 0,008			<i>Uji Wilcoxon Signed Rank Test</i> p= 1,000
<i>Uji Mann Whitney U-Test</i> p= 0,019					

Lampiran 14

Tabulasi Data Kategori Perkembangan Sosial

No Responden	Kelompok	Perkembangan sosial		Keterangan
		Pre test (%)	Post test (%)	
1	1	1	1	Kelompok 1= perlakuan 2= kontrol Kategori perkembangan sosial 1= sesuai = >50 – 100% 2= kurang sesuai = ≤ 50%
2	1	1	1	
3	1	1	1	
4	1	1	1	
5	1	1	1	
6	1	1	1	
7	1	2	1	
8	1	1	1	
9	1	2	1	
10	1	2	1	
11	2	2	2	
12	2	1	1	
13	2	1	1	
14	2	1	1	
15	2	1	1	
16	2	2	2	
17	2	2	2	
18	2	1	1	
19	2	2	2	
20	2	1	1	
<i>Uji Mann Whitney Test</i> p= 0,023				

Lampiran 15

Tabulasi Data Kategori Perkembangan Emosional

No Responden	Kelompok	Perkembangan emosional		Keterangan
		Pre test (%)	Post test (%)	
1	1	2	1	Kelompok 1= perlakuan 2= kontrol Kategori perkembangan emosional 1= sesuai = >50 – 100% 2= kurang sesuai = ≤ 50%
2	1	1	1	
3	1	1	1	
4	1	1	1	
5	1	1	1	
6	1	1	1	
7	1	1	1	
8	1	2	1	
9	1	2	1	
10	1	2	1	
11	2	2	2	
12	2	1	1	
13	2	2	2	
14	2	1	1	
15	2	1	1	
16	2	2	2	
17	2	1	1	
18	2	2	2	
19	2	1	1	
20	2	1	1	
<i>Uji Mann Whitney U-Test</i> p= 0,019				

Lampiran 16

Perkembangan Sosial Kelompok Perlakuan**NPar Tests****Wilcoxon Signed Ranks Test****Ranks**

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
perkembangan sosial setelah permainan sosiodrama - perkembangan sosial sebelum permainan sosiodrama	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	8 ^b	4,50	36,00
	Ties	2 ^c		
	Total	10		

a. perkembangan sosial setelah permainan sosiodrama < perkembangan sosial sebelum permainan sosiodrama

b. perkembangan sosial setelah permainan sosiodrama > perkembangan sosial sebelum permainan sosiodrama

c. perkembangan sosial setelah permainan sosiodrama = perkembangan sosial sebelum permainan sosiodrama

Test Statistics^b

	perkembangan sosial setelah permainan sosiodrama - perkembangan sosial sebelum permainan sosiodrama
Z	-2,527 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,012

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Perkembangan Sosial Kelompok Kontrol

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
perkembangan sosial post test kelompok kontrol - perkembangan sosial pre test kelompok kontrol	Negative Ranks	1 ^a	1,00	1,00
	Positive Ranks	1 ^b	2,00	2,00
	Ties	8 ^c		
	Total	10		

a. perkembangan sosial post test kelompok kontrol < perkembangan sosial pre test kelompok kontrol

b. perkembangan sosial post test kelompok kontrol > perkembangan sosial pre test kelompok kontrol

c. perkembangan sosial post test kelompok kontrol = perkembangan sosial pre test kelompok kontrol

Test Statistics^b

	perkembangan sosial post test kelompok kontrol - perkembangan sosial pre test kelompok kontrol
Z	-,447 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,655

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Perkembangan Emosional Kelompok Perlakuan

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
perkembangan emosional setelah permainan sosiodrama - perkembangan emosional sebelum permainan sosiodrama	Negative Ranks	0 ^a	,00	,00
	Positive Ranks	9 ^b	5,00	45,00
	Ties	1 ^c		
	Total	10		

a. perkembangan emosional setelah permainan sosiodrama < perkembangan emosional sebelum permainan sosiodrama

b. perkembangan emosional setelah permainan sosiodrama > perkembangan emosional sebelum permainan sosiodrama

c. perkembangan emosional setelah permainan sosiodrama = perkembangan emosional sebelum permainan sosiodrama

Test Statistics^b

perkembangan emosional setelah permainan sosiodrama - perkembangan emosional sebelum permainan sosiodrama	
Z	-2,670 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	,008

a. Based on negative ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Perkembangan Emosional Kelompok Kontrol

NPar Tests

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
perkembangan emosional post test kelompok kontrol - perkembangan emosional pre test kelompok kontrol	Negative Ranks	2 ^a	2,50	5,00
	Positive Ranks	2 ^b	2,50	5,00
	Ties	6 ^c		
	Total	10		

a. perkembangan emosional post test kelompok kontrol < perkembangan emosional pre test kelompok kontrol

b. perkembangan emosional post test kelompok kontrol > perkembangan emosional pre test kelompok kontrol

c. perkembangan emosional post test kelompok kontrol = perkembangan emosional pre test kelompok kontrol

Test Statistics^b

	perkembangan emosional post test kelompok kontrol - perkembangan emosional pre test kelompok kontrol
Z	,000 ^a
Asymp. Sig. (2-tailed)	1,000

a. The sum of negative ranks equals the sum of positive ranks.

b. Wilcoxon Signed Ranks Test

Perkembangan Sosial Kelompok Perlakuan Dan Kelompok Kontrol

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
perkembangan sosial post test	Perlakuan	10	13,50	135,00
	Kontrol	10	7,50	75,00
	Total	20		

Test Statistics^b

	perkembangan sosial post test
Mann-Whitney U	20,000
Wilcoxon W	75,000
Z	-2,283
Asymp. Sig. (2-tailed)	,022
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,023 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

Perkembangan Emosional Kelompok Perlakuan Dan Kelompok Kontrol

NPar Tests

Mann-Whitney Test

Ranks

	Kelompok	N	Mean Rank	Sum of Ranks
perkembangan emosional post test	Perlakuan	10	13,55	135,50
	Kontrol	10	7,45	74,50
	Total	20		

Test Statistics^b

	perkembangan emosional post test
Mann-Whitney U	19,500
Wilcoxon W	74,500
Z	-2,326
Asymp. Sig. (2-tailed)	,020
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,019 ^a

a. Not corrected for ties.

b. Grouping Variable: kelompok

Lampiran 17

HASIL OBSERVASI PRE TEST PERKEMBANGAN SOSIAL RESPONDEN

No	Indikator Perkembangan Sosial	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan																				
	1. Mampu mengurus dirinya sendiri (memakai baju, menata rambut, BAK, dsb)	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	1	2	3	1	1	2	2	2
	2. Mau memilih permainan sendiri	2	2	3	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2
	3. Mau mengerjakan tugas sendiri	2	3	2	2	2	3	2	1	1	1	1	3	1	2	2	1	2	2	2	1
2.	Mau berbagi, menolong, dan membantu teman																				
	1. Mau bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2
	2. Mau meminta tolong kepada orang lain	1	2	2	2	1	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2
	3. Mau menolong orang lain	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2
	Skor	11	14	13	12	12	14	9	10	7	8	7	14	10	12	13	6	8	12	8	11
	Prosentase (%)	61	78	72	67	67	78	50	56	39	44	39	78	56	67	72	33	44	67	44	61

HASIL OBSERVASI POST TEST PERKEMBANGAN SOSIAL RESPONDEN

No	Indikator Perkembangan Sosial	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan																				
	1. Mampu mengurus dirinya sendiri (memakai baju, menata rambut, BAK, dsb)	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	3	1	2	3	1	1	2	2	2
	2. Mau memilih permainan sendiri	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2
	3. Mau mengerjakan tugas sendiri	2	3	2	3	2	3	2	2	1	2	1	3	1	2	2	1	2	2	2	1
2.	Mau berbagi, menolong, dan membantu teman																				
	1. Mau bekerjasama dengan teman dalam kelompoknya	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	1	2	2	1	2
	2. Mau meminta tolong kepada orang lain	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2
	3. Mau menolong orang lain	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	2
	Skor	12	14	14	14	13	14	12	12	11	10	7	14	10	12	12	6	9	12	8	11
	Prosentase (%)	67	78	78	78	72	78	67	67	61	56	39	78	56	67	67	33	50	67	44	61

HASIL OBSERVASI PRE TEST PERKEMBANGAN EMOSIONAL RESPONDEN

No	Indikator Perkembangan Emosional	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Menunjukkan antusiasme dalam permainan																				
	1. Berlaku sportif	1	3	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2
	2. Membuat keputusan dalam permainan ketika ada selisih pendapat	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2.	Mampu mengendalikan perasaan																				
	1. Mampu mengendalikan emosi	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
	2. Menunjukkan reaksi emosinya secara wajar	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
3.	Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan																				
	1. Mengenal berbagai macam peraturan	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
	2. Menyebutkan aturan-aturan yang berlaku	1	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
	3. Mentaati aturan yang berlaku	2	2	2	2	2	2	2	1	2	1	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
	4. Mengikuti aturan permainan yang telah disepakati	2	2	2	2	2	3	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2

4.	Menunjukkan rasa percaya diri																				
	1. Berani bertanya	2	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1
	2. Berani menjawab pertanyaan	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2
	3. Bangga terhadap hasil karyannya	2	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1
	4. Melaksanakan tugas yang diberikan	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1
5.	Menjaga diri sendiri dari lingkungan																				
	1. Dapat membela dirinya sendiri ketika ada masalah	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
	2. Menghindari benda-benda berbahaya	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
	3. Menjaga barang miliknya	1	3	2	3	3	3	3	1	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2
	4. Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
6.	Menghargai orang lain																				
	1. Bersikap toleran	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	2	2
	2. Mau mengakui keunggulan orang lain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3. Memberi pujian atas keberhasilan orang lain	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Skor		28	39	36	36	36	38	35	27	26	25	25	37	27	36	36	27	35	28	34	34
Prosentase (%)		49	68	63	63	63	67	61	47	46	44	44	65	47	63	63	47	61	49	60	60

HASIL OBSERVASI POST TEST PERKEMBANGAN EMOSIONAL RESPONDEN

No	Indikator Perkembangan Emosional	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1.	Menunjukkan antusiasme dalam permainan																				
	1. Berlaku sportif	2	3	2	2	3	3	2	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2
	2. Membuat keputusan dalam permainan ketika ada selisih pendapat	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2	2	2
2.	Mampu mengendalikan perasaan																				
	1. Mampu mengendalikan emosi	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
	2. Menunjukkan reaksi emosinya secara wajar	2	2	2	2	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	1	2	2
3.	Mentaati peraturan yang berlaku dalam permainan																				
	1. Mengenal berbagai macam peraturan	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
	2. Menyebutkan aturan-aturan yang berlaku	1	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	1	2	2	1	2	2	2	2
	3. Mentaati aturan yang berlaku	2	2	2	3	2	3	3	1	2	2	1	2	1	2	2	2	2	1	2	2
	4. Mengikuti aturan permainan yang telah disepakati	2	2	2	2	2	2	3	1	3	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	2

4.	Menunjukkan rasa percaya diri																				
	1. Berani bertanya	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	2	2	2	1
	2. Berani menjawab pertanyaan	2	3	2	2	2	3	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	1	2
	3. Bangga terhadap hasil karyannya	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	2	2	1	1	1	2	1	1
	4. Melaksanakan tugas yang diberikan	2	3	2	3	2	3	3	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1
5.	Menjaga diri sendiri dari lingkungan																				
	1. Dapat membela dirinya sendiri ketika ada masalah	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	2
	2. Menghindari benda-benda berbahaya	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	3	3
	3. Menjaga barang miliknya	2	3	2	3	3	3	3	2	2	2	1	3	2	2	2	2	2	2	2	2
	4. Menggunakan barang orang lain dengan hati-hati	2	3	2	3	2	2	3	2	2	2	1	2	2	2	2	2	2	1	2	2
6.	Menghargai orang lain																				
	1. Bersikap toleran	1	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	1	1	2	2	1	2	1	2	2
	2. Mau mengakui keunggulan orang lain	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	3. Memberi pujian atas keberhasilan orang lain	1	2	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
Skor		34	45	36	44	43	45	44	34	40	31	25	36	26	36	36	27	36	28	35	34
Prosentase (%)		60	79	63	77	75	79	77	60	70	54	44	63	46	63	63	47	63	49	61	60

Keterangan Skor

3 = selalu

2 = sering

1 = jarang

0 = tidak pernah

Kategori perkembangan

Sesuai = $>50-100\%$

Kurang sesuai = $\leq 50\%$