

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, 29 Juli 2010
Yang Menyatakan,

Martina Sidang P.
NIM. 010610349B

LEMBAR PERSETUJUAN
SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI
TANGGAL 29 JULI 2010

Oleh

Pembimbing I

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 132320711

Pembimbing II

Ilya Krisnana, S.Kep., Ns
NIP. 139080792

Mengetahui,

a.n. Dekan Fakultas Keperawatan

Universitas Airlangga

Wakil Dekan I

Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes.
NIP. 197806062001122001

LEMBAR PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Telah diuji

Pada Tanggal 5 Agustus 2010

PANITIA PENGUJI

- Ketua : Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes (.....)
NIP. 197806062001122001
- Anggota: 1. Mira Triharini, S.Kp., M.Kep (.....)
NIP. 132320711
2. Ilya Krisnana, S.Kep., Ns (.....)
NIP. 139080792

Mengetahui,

a.n Dekan Fakultas Keperawatan

Universitas Airlangga

Wakil Dekan I

Yuni Sufyanti Arief S.Kp., M.Kes
NIP. 197806062001122001

MOTTO

*Be guided by hopes and determination, be guided by
ideals, and yes...
Be guided by dreams!!!!*



UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillahirobbalalamin.., saya panjatkan syukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat rahmat dan karunia-Nyalah skripsi saya dengan judul **“PENGARUH BERMAIN PERAN/DRAMA TERHADAP PERKEMBANGAN PERILAKU SOSIAL PADA ANAK PRASEKOLAH (4-6 TAHUN)”** dapat diselesaikan. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana keperawatan (S.Kep) pada Program Studi S1 Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga.

Selesainya bimbingan ini berkat bimbingan dan dorongan moral dari berbagai pihak, oleh karena itu sepantasnya saya sampaikan terima kasih yang mendalam kepada:

1. Bapak Dr. Nursalam, M.Nurs (Hons), Dekan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga Surabaya, yang telah memberikan kesempatan dan fasilitas kepada saya untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan Program Studi S1 Ilmu Keperawatan.
2. Ibu Mira Triharini, S.Kp. M.Kep, selaku pembimbing I yang telah memberikan dukungan, motivasi, bimbingan serta waktu yang telah diberikan pada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Ilya Krisnana, S.Kep., Ns, selaku pembimbing II yang telah dengan penuh kesabaran dan kebaikan memberi bimbingan dan dorongan yang sangat berarti hingga penulisan skripsi ini selesai.
4. Ibu Yuni Sufyanti Arief, S.Kp. M.Kes, selaku penguji yang penuh kesabaran dan kebaikan memberi saran dan masukan untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Setho Hadisuyatmana, S.Kep., Ns, selaku pembimbing akademik yang selalu memberikan dan arahan yang berguna setiap semesternya.
6. Ibu Siti Syamsiyah, S.Pd, Kepala Sekolah TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan, atas pemberian ijin untuk melakukan penelitian di TK Dharmawanita, serta atas segala kemurahan hati dan bantuannya memberikan ide-ide kreatif hingga proses penelitian dapat terlaksana dengan baik.

7. Guru pendidik di TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan : Bu Yayuk, Bu Eni, dan Bu Puji yang telah berbaik hati meluangkan waktunya dan membantu selama proses penelitian hingga usai.
8. Seluruh responden terima kasih atas kesediaan, kerjasama dan waktunya.
9. Kedua orang tuaku dan adikku, terima kasih atas cinta, doa, motivasi, kemurahan hati dan semangat yang besar dalam mendidik saya untuk meraih kesuksesan selama ini sehingga manfaatnya dapat saya petik saat ini. Saya akan mempersembahkan yang terbaik untuk kalian, Amien...
10. Woopha-woophie, sahabat-sahabatku tersayang (Papi Sonny, Rosida, Jayanti, Prieza, Meme, Tity, Linda). Terima kasih atas segalanya. Kalian begitu berharga bagiku.
11. Mami Mike, terima kasih atas ocehan, motivasi dan doanya.
12. Lepinya Caecaria Betty, yang telah menemaniku dalam penyelesaian skripsi ini setelah lepiku menghilang.
13. Nourca Anggun Frenanda, terima kasih untuk waktu yang telah diluangkan untukku.
14. Sahabat-sahabatku (Yola, Dias, Bimbi, Nando, Rouf, Handhika, Andra), terima kasih atas doa dan bantuannya.
15. Teman-teman kost, terima kasih atas bantuan dan dukungannya selama ini.
16. Teman-teman seperjuangan (A6) selama 4 tahun ini, terimakasih atas kebersamaannya.
17. Bapak Hendy, Bapak Udin yang telah banyak membantu dan memberikan informasi selama ini, serta semua pihak yang telah memberikan bantuan.

Semoga Allah SWT memberikan rahmat dan hidayahNya bagi semua pihak yang telah memberi kesempatan, dukungan dan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Surabaya, 29 Juli 2010

Penulis

ABSTRACT

THE EFFECT OF ROLE PLAYING/THEATER ON THE DEVELOPMENT OF SOCIAL BEHAVIOURS IN PRESCHOOL CHILDREN (4-6 YEARS)

A Pre-Experimental Study

by Martina Sidang P.

The main problem is mostly happened in preschool children is the lateness in the development of social behaviours. This disorder could happen because of some factors that influence it. One of the factor is lack of playing stimulation given at preschool children. The objective of this study was to analyze the effect of role playing/theater to the development of social behaviours in preschool children.

This research use a pre-experimental one-group pre-post test design. Populations were the student of a class Dharmawanita Kindergarten, Kepuhrejo, Takeran, Magetan. The sample based on inclusion criteria is using purposive sampling which is consist of 16 respondents, taken according to the inclusion criteria. Data were collected by observation. Then, data were tabulated by Wilcoxon Signed Rank Test with significance level 0.05.

The results showed that role playing/theater affect the development of the social behaviours $p=0.000$ ($p<0.05$).

It can be conclude that role playing/theater has significantly effect the development of the preschool children's social behavior. Important to do further research about role playing to the development of language in preschool children.

Keyword : *role playing/theater, the development of social behaviours, preschool children.*

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Judul	i
Lembar Pernyataan.....	ii
Lembar Persetujuan.....	iii
Lembar Pengesahan.....	iv
Motto.....	v
Ucapan Terima Kasih.....	vi
<i>Abstract</i>	viii
Daftar Isi	ix
Daftar Gambar	xi
Daftar Tabel.....	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.....	7
2.1 Konsep Bermain	7
2.1.1 Pengertian bermain.....	7
2.1.2 Fungsi bermain pada anak.....	8
2.1.3 Prinsip-prinsip bermain.....	11
2.1.4 Pengaruh bermain bagi perkembangan anak.....	13
2.1.5 Faktor yang mempengaruhi permainan anak.....	15
2.1.6 Klasifikasi bermain.....	18
2.2 Konsep Bermain Peran/Drama.....	22
2.2.1 Pengertian bermain peran.....	22
2.2.2 Macam bermain peran.....	22
2.2.3 Manfaat bermain peran.....	23
2.3 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah.....	24
2.3.1 Pengertian pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah.....	24
2.3.2 Pengertian anak prasekolah.....	24
2.3.3 Perkembangan anak prasekolah.....	25
2.3.4 Teori perkembangan anak usia prasekolah.....	27
2.3.5 Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah.....	29
2.3.6 Pendidikan formal bagi anak prasekolah (umur 4-6 tahun)..	31
2.3.7 Kurikulum berbasis kompetensi	32

2.4 Konsep Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah (4-6 tahun).....	32
2.4.1 Faktor yang mempengaruhi perkembangan perilaku sosial anak.....	34
2.4.2 Proses sosialisasi pada anak prasekolah.....	39
2.4.3 Bentuk tingkah laku sosial pada anak prasekolah.....	40
2.4.4 Bentuk perilaku sosial yang dapat diukur.....	42
2.5 Hubungan bermain peran/drama dengan perkembangan perilaku sosial.....	42
BAB 3 KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS.....	44
3.1 Kerangka konseptual.....	44
3.2 Hipotesis.....	45
BAB 4 METODOLOGI PENELITIAN.....	46
4.1 Desain penelitian	46
4.2 Populasi, sampel dan sampling.....	46
4.2.1 Populasi.....	46
4.2.2 Sampel	47
4.2.3 Sampling.....	47
4.3 Identifikasi Variabel.....	48
4.3.1 Variabel <i>Independent</i> (bebas)	48
4.3.2 Variabel <i>Dependent</i>	48
4.4 Definisi operasional	49
4.5 Instrumen.....	50
4.6 Lokasi dan waktu penelitian	50
4.7 Prosedur pengumpulan data.....	50
4.8 Kerangka Operasional	52
4.9 Cara Analisa Data.....	53
4.10 Etika Penelitian.....	53
4.10.1 Lembar persetujuan menjadi responden (<i>Informed consent</i>).....	53
4.10.2 Tanpa nama (<i>Anoniimity</i>).....	53
4.10.3 Kerahasiaan (<i>Confidentiality</i>).....	53
4.11 Keterbatasan.....	54
BAB 5 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	56
5.1 Hasil penelitian.....	56
5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian.....	56
5.1.2 Karakteristik demografi responden.....	57
5.1.3 Data variabel yang diukur.....	61
5.2 Pembahasan.....	64
BAB 6 KESIMPULAN DAN SARAN.....	72
6.1 Kesimpulan.....	72
6.2 Saran.....	73

DAFTAR PUSTAKA.....	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 3.1	Kerangka Konseptual Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun).....	44
Gambar 4.1	Kerangka Operasional Penelitian Pengaruh Bermain Peran/Drama terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun)	52
Gambar 5.1	Distribusi Responden Berdasarkan Umur di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010	57
Gambar 5.2	Distribusi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni.....	58
Gambar 5.3	Distribusi Responden Berdasarkan Status dalam Keluarga di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010.....	58
Gambar 5.4	Distribusi Responden Berdasarkan Pendidikan Terakhir Orang Tua di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010	59
Gambar 5.5	Distribusi Responden Berdasarkan Pekerjaan Orang Tua di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010.....	60
Gambar 5.6	Perilaku Sosial sebelum dan setelah diberi intervensi Bermain Peran/Drama di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010.....	61

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1	Definisi Operasional Pengaruh Bermain Peran/Drama terhadap Perkembangan Perilaku Sosial pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun).....49
Tabel 5.1	Tingkat Perilaku Sosial Anak Prasekolah di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 201062

DAFTAR LAMPIRAN

	Hal
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian.....	77
Lampiran 2 Surat Keterangan dari TK Dharmawanita.....	78
Lampiran 3 Lembar Permintaan Menjadi Responden.....	79
Lampiran 4 Lembar Pernyataan Kesiediaan Menjadi Responden	80
Lampiran 5 Satuan Acara Kegiatan.....	81
Lampiran 6 Petunjuk Bermain Peran/Drama.....	84
Lampiran 7 Data Demografi	85
Lampiran 8 Lembar Observasi	87
Lampiran 9 Tabulasi Pengkodean Data Demografi	89
Lampiran 10 Tabulasi Nilai Perilaku Sosial.....	90
Lampiran 11 Tabulasi Nilai Responden	92
Lampiran 12 Perhitungan Analisis dengan Wilcoxon Signed Rank Test ...	93

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perilaku sosial pada anak dewasa ini menjadi perhatian bagi keluarga dan masyarakat, dimana perwujudan perilaku sosial pada anak merupakan indikator bagi keluarga dan masyarakat untuk menilai sejauh mana keoptimalan pertumbuhan dan perkembangan pada anak tersebut (Hidayat, 2005). Perkembangan perilaku sosial meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya (Soetjningsih, 1998). Pola perilaku sosial dibina pada masa kanak-kanak awal (2-6 tahun) atau masa pembentukan. Pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian anak setelah anak menjadi dewasa. Berdasarkan pengamatan awal peneliti pada tanggal 29 April 2010 di TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan terdapat 30 murid dimana kelas A dan kelas B dijadikan dalam 1 kelas. Dari 30 murid terdapat anak-anak usia 4-6 tahun yang mengalami gangguan dalam perilaku sosialnya seperti kurangnya keberanian untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, kurangnya keberanian untuk berkumpul, berinteraksi dan bermain bersama. Ada 43,3% murid yang harus ditunggu di sekolah dan 10% murid yang minta didampingi oleh orang tuanya selama belajar di kelas. Kegiatan murid yang minta ditunggu oleh ibunya datang ke sekolah kemudian masuk kelas dan saat istirahat mereka tidak mau bermain dengan teman-temannya tetapi lebih memilih untuk berada di dekat ibunya, sedangkan untuk murid yang minta didampingi selama belajar di kelas mereka sama sekali tidak mau berpisah dengan ibunya. Hal ini terjadi akibat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku

sosialnya, salah satu faktor tersebut adalah kurangnya stimulasi aktivitas bermain yang dilakukan pada anak-anak prasekolah (Hidayat, 2005). Anak-anak prasekolah belajar paling baik melalui metode pengajaran yang aktif dan partisipatif, seperti permainan dan drama (Santrock, 2007). Dengan bermain anak-anak akan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri dengan lingkungan, melakukan apa yang dapat dilakukannya serta mengenal waktu dan suara, sehingga anak akan cepat mengatasi persoalan yang akan timbul dalam hubungan sosial (Suherman, 2000). Di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan belum pernah dilaksanakan kegiatan bermain peran. Namun dewasa ini banyak orang tua yang beranggapan bahwa bermain hanya akan membuang waktu dan lebih baik anak-anak dilatih untuk melakukan pekerjaan yang berguna, sehingga banyak orang tua yang tidak peduli terhadap perkembangan perilaku sosial anak. Anggapan itu bertentangan dengan pandangan yang mengatakan bahwa dengan bermain anak akan tumbuh menjadi anak yang kreatif, cerdas, dan penuh inovatif (Hidayat, 2005). Bermain peran adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain daripada yang sebenarnya (Hurlock, 2005). Bermain peran juga disebut bermain drama, sebab merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pura-pura (Ismail, 2009). Sosialisasi dan interaksi melalui bermain peran/drama ini akan menjadi sarana untuk meningkatkan perkembangan perilaku sosial anak. Tetapi hingga saat ini pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah masih belum jelas.

Berdasarkan hasil penelitian Sumiatin (2005) di Surabaya, perkembangan perilaku sosial anak usia prasekolah didapatkan 52,8% perkembangannya normal dan 42,2% mengalami keterlambatan dalam berinteraksi. Soetjiningsih (1995) berpendapat apabila pada masa tersebut anak mengalami keterlambatan, maka pada fase berikutnya juga akan mengalami keterlambatan. Mengingat perilaku sosial pada anak prasekolah itu sangat penting untuk hubungan sosialisasi terhadap lingkungannya, maka bermain peran sangatlah dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan perilaku sosial anak tersebut.

Perkembangan perilaku sosial anak dipengaruhi oleh 2 faktor, yaitu faktor eksternal dan internal. Faktor internal meliputi jenis kelamin, suku, hormon dan temperamen anak. Sedangkan faktor eksternal diantaranya kelompok bermain, stimulasi, sanitasi, pola asuh orang tua, adat istiadat dan faktor-faktor lainnya (Soetjiningsih, 1998). Selain dipengaruhi kedua faktor tersebut, perkembangan sosial anak prasekolah juga dipengaruhi oleh suatu pendidikan formal, salah satunya adalah Taman Kanak-kanak. Dalam suatu TK, seorang anak akan mendapat banyak stimulasi yang terarah dan teratur, salah satunya adalah bermain. Anak-anak dibimbing, diarahkan dan didampingi oleh seorang guru sehingga diharapkan dapat menyelesaikan tugas perkembangannya pada fase tersebut (Soetjiningsih, 2002). Bermain peran sangat dibutuhkan untuk menstimulasi perkembangan perilaku sosial pada anak. Apabila stimulasi tersebut jarang atau bahkan tidak diberikan, maka dampak yang akan terjadi adalah anak akan mengalami keterlambatan dan lebih lanjutnya dapat muncul sifat keraguan, malu berlebihan, sifat obsesif kompulsif dan yang lebih berat paranoid. Selain itu dampaknya adalah anak tidak dapat menguasai kemampuan bergaul, tidak

menguasai cara memperlakukan teman agar terhindar dari pertengkaran, tidak mampu berkomunikasi dengan orang lain secara baik dan anak akan lebih mementingkan diri sendiri (Hurlock, 2005).

Dalam menunjang perkembangan perilaku sosial anak, maka sangatlah penting untuk melibatkan anak usia 4-6 tahun dalam suatu lembaga pendidikan, seperti TK misalnya. TK akan membantu meningkatkan perkembangan perilaku sosial dan motivasi anak dengan memberikan stimulasi, yaitu salah satunya yang berperan penting adalah bermain peran, sehingga anak bisa berhubungan dengan anak-anak lain serta mengenal orang dewasa diluar keluarga. Diharapkan dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi, belajar menyesuaikan diri, mudah bergaul dan dapat melakukan apa yang dapat dilakukannya, serta dapat bekerjasama dengan temannya, sehingga anak prasekolah tersebut akhirnya dapat mempunyai perilaku sosial yang baik di lingkungannya.

1.1 Rumusan Masalah

Apakah ada pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan?

1.2 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Menjelaskan pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengidentifikasi perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah sebelum bermain peran/drama.
2. Mengidentifikasi perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah setelah bermain peran/drama.
3. Menganalisis pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.2 Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan tentang pengaruh bermain peran terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah dapat dijadikan sebagai salah satu dasar dalam pengembangan Ilmu Keperawatan Anak khususnya dalam penanggulangan gangguan perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah.

1.4.3 Praktis

1. Bagi Profesi Keperawatan

Penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan bagi profesi keperawatan khususnya keperawatan anak untuk lebih meningkatkan perannya sebagai pendidik dan konselor dalam proses tumbuh kembang anak.

2. Bagi Anak

Meningkatkan perilaku sosial anak prasekolah melalui bermain peran.

3. Bagi Guru

Memberikan masukan kepada guru untuk mengembangkan metode dalam mengajar agar lebih dekat dengan muridnya.

4. Bagi Instansi/ Sekolah

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

5. Bagi Orang Tua

Sebagai saran bagi orang tua untuk mengembangkan daya imajinasi dan kreatifitas anak prasekolah dengan bermain peran.

6. Bagi Peneliti

Peneliti mendapat pengalaman langsung dalam melakukan penelitian dan dapat memanfaatkan hasil penelitian untuk meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas tentang konsep bermain, konsep bermain peran/drama, konsep pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah, konsep perkembangan perilaku sosial anak prasekolah.

2.1 Konsep Bermain

2.1.1 Pengertian bermain

Bermain adalah setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya tanpa mempertimbangkan hasil akhir, bermain dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar (Hurlock, 2005).

Bermain merupakan aktivitas yang penting dilakukan anak-anak, sebab dengan bermain anak-anak akan bertambah pengalaman dan pengetahuannya. Melalui bermain anak memperoleh pelajaran yang mengandung aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi dan perkembangan fisik. Melalui kegiatan bermain dengan berbagai permainan anak dirangsang untuk berkembang secara umum, baik perkembangan berpikir, emosi maupun sosial (Ismail, 2009).

Bermain merupakan suatu aktivitas dimana anak dapat melakukan atau mempraktekkan ketrampilan, memberikan ekspresi terhadap pemikiran, menjadi kreatif, mempersiapkan diri untuk berperan dan berperilaku dewasa (Hidayat, 2005).

Permainan dan bermain mempunyai arti dan nilai tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan anak, artinya permainan dipergunakan untuk sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai

masyarakat manusia. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya. Dalam situasi bermain, anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan-kecenderungannya. Ditengah-tengah situasi bermain, setiap anak menghayati macam-macam emosi, misalnya: gembira, senang, tegang, dan lain-lain. Permainan merupakan alat pendidikan, karena memberikan rasa kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan dan bertindak secara jujur dan setia (loyal). Dalam permainan, anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana kesungguhan (Suherman, 2000).

2.1.2 Fungsi bermain pada anak

Fungsi utama bermain adalah merangsang perkembangan sensoris-motorik, perkembangan intelektual, perkembangan sosial, perkembangan kreativitas, perkembangan kesadaran diri, perkembangan moral, dan bermain sebagai terapi (Supartini, 2004).

1. Perkembangan sensoris-motorik

Pada saat melakukan permainan, aktivitas sensoris-motorik merupakan komponen terbesar yang digunakan anak dan bermain aktif sangat penting untuk perkembangan fungsi otot. Misalnya, alat permainan yang digunakan untuk bayi yang mengembangkan kemampuan sensorik-motorik dan alat permainan untuk anak usia toddler dan prasekolah yang

banyak membantu perkembangan aktivitas motorik baik kasar maupun halus.

2. Perkembangan intelektual

Pada saat bermain, anak melakukan eksplorasi dan manipulasi terhadap segala sesuatu yang ada di lingkungan sekitarnya, terutama mengenal warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan membedakan objek. Pada saat bermain mobil-mobilan, kemudian bannya terlepas dan anak dapat memperbaikinya maka ia telah belajar memecahkan masalahnya melalui eksplorasi alat mainannya dan untuk mencapai kemampuan ini, anak menggunakan daya pikir dan imajinasinya semaksimal mungkin. Semakin sering anak melakukan eksplorasi seperti ini, akan semakin terlatih kemampuan intelektualnya.

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 tersebut. Pada saat melakukan aktivitas bermain, anak belajar berinteraksi dengan teman, memahami bahasa lawan bicara, dan belajar tentang nilai sosial yang ada pada kelompoknya. Hal ini terjadi terutama pada anak usia sekolah dan remaja. Meskipun demikian, anak usia toddler dan prasekolah adalah tahapan awal bagi anak untuk meluaskan aktivitas sosialnya di luar lingkungan keluarga.

4. Perkembangan kreativitas

Berkreasi adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu dan mewujudkannya ke dalam bentuk objek atau kegiatan yang dilakukannya. Melalui kegiatan bermain, anak akan belajar dan mencoba untuk merealisasikan ide-idenya. Misalnya, dengan membongkar dan memasang satu alat permainan dan merangsang kreativitasnya untuk semakin berkembang.

5. Perkembangan kesadaran diri

Melalui bermain, anak akan mengembangkan kemampuannya dalam mengatur tingkah laku. Anak juga akan belajar mengenal kemampuannya dan membandingkannya dengan orang lain dan menguji kemampuannya dengan mencoba peran baru dan mengetahui dampak tingkah lakunya terhadap orang lain. Misalnya, jika anak mengambil mainan temannya sehingga temannya menangis, anak akan belajar mengembangkan diri bahwa perilakunya menyakiti teman. Dalam hal ini penting peran orang tua untuk menanamkan nilai moral dan etika, terutama dalam kaitannya dengan kemampuan untuk memahami dampak positif dan negatif dari perilakunya terhadap orang lain.

6. Perkembangan moral

Anak mempelajari nilai benar dan salah dari lingkungannya, 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. Melalui

kegiatan bermain anak juga akan belajar nilai moral dan etika, belajar membedakan mana yang benar dan mana yang salah, serta belajar bertanggungjawab atas segala tindakan yang telah dilakukannya. Misalnya, merebut mainan teman merupakan perbuatan yang tidak baik dan membereskan alat permainan sesudah bermain adalah membelajarkan anak untuk bertanggungjawab terhadap tindakan serta barang yang dimilikinya. Sesuai dengan kemampuan kognitifnya, bagi anak usia toddler dan prasekolah, permainan adalah media yang efektif untuk mengembangkan nilai moral dibandingkan dengan memberikan nasihat. Oleh karena itu, penting peran orang tua untuk mengawasi anak saat anak melakukan aktivitas bermain dan mengajarkan nilai moral, seperti baik/buruk atau benar/salah.

7. Bermain sebagai terapi

Pada saat dirumah 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) dan relaksasi melalui kesenangannya melakukan permainan.

2.1.3 Prinsip-prinsip bermain pada anak

Soetjiningsih (1998) mengatakan bahwa ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut ini:

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 dan jenuh.

2. Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

3. Alat permainan

Alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Orang tua hendaknya memperhatikan hal ini, sehingga alat permainan yang diberikan dapat berfungsi dengan benar. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

4. Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan dimana saja, di ruang tamu, di halaman, bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat

khusus untuk bermain bila memungkinkan, dimana 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. Cara yang terakhir adalah yang terbaik karena anak lebih terarah dan berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dari alat permainan yang diberikan umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung kurang hangat.

6. Teman bermain

Dalam bermain, anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara, atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu dimana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui setiap kelainan yang dialami oleh anaknya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

2.1.4 Pengaruh bermain bagi perkembangan anak

Bermain merupakan dasar untuk mengetahui tentang dunia melalui meniru, eksplorasi, menguji dan membangun. Menurut Hurlock (2005) pengaruh bermain bagi perkembangan anak adalah sebagai berikut:

1. Perkembangan fisik

Bermain aktif penting bagi anak untuk mengembangkan otot dan melatih seluruh bagian tubuhnya. Bermain juga berfungsi sebagai penyaluran tenaga yang berlebihan yang bila terpendam terus akan membuat anak tegang, gelisah dan mudah tersinggung.

2. Dorongan berkomunikasi

Agar dapat bermain dengan baik bersama yang lain, anak harus belajar berkomunikasi dalam arti mereka dapat mengerti dan sebaliknya mereka harus belajar mengenai apa yang dikomunikasikan anak lain.

3. Penyaluran bagi energi emosional yang terpendam

Bermain merupakan sarana bagi anak untuk menyalurkan ketegangan yang disebabkan oleh pembatasan lingkungan terhadap perilaku mereka.

4. Penyaluran bagi kebutuhan dan keinginan

Kebutuhan dan keinginan yang tidak dapat dipenuhi dengan cara lain seringkali dapat dipenuhi dengan bermain. Anak yang tidak mampu mencapai peran pemimpin dalam kehidupan nyata mungkin akan memperoleh pemenuhan keinginan itu menjadi pemimpin tentara mainan.

5. Sumber belajar

Bermain memberi kesempatan untuk mempelajari berbagai hal melalui buku, televisi atau menjelajah lingkungan yang tidak diperoleh anak dari belajar di rumah atau sekolah.

6. Rangsangan bagi kreatifitas

Melalui eksperimentasi dalam bermain anak-anak menemukan bahwa merancang sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Selanjutnya mereka dapat mengalihkan minat kreatifnya ke situasi luar dunia bermain.

7. Perkembangan wawasan diri

Dengan bermain anak mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain. Ini memungkinkan mereka untuk mengembangkan konsep dirinya dengan lebih pasti dan nyata.

8. Belajar bermasyarakat

Dengan bermain bersama anak lain, mereka belajar bagaimana membentuk hubungan sosial dan bagaimana menghadapi dan memecahkan masalah yang timbul dalam hubungan tersebut.

9. Standar moral

Walaupun anak belajar di rumah dan di sekolah tentang apa saja yang dianggap baik dan buruk oleh kelompok, tidak ada pemaksaan standar moral paling teguh selain dalam kelompok bermain.

10. Belajar bermain sesuai dengan peran jenis kelamin

Anak belajar di rumah dan di sekolah mengenai apa saja peran jenis kelamin yang disetujui. Akan tetapi, mereka segera menyadari bahwa mereka juga harus menerimanya bila ingin menjadi anggota kelompok bermain.

11. Perkembangan ciri kepribadian yang diinginkan

Dari hubungan dengan anggota kelompok teman sebaya dalam bermain, anak belajar bekerjasama, murah hati, jujur, sportif dan disukai orang.

2.1.5 Faktor yang mempengaruhi permainan anak

Pada semua usia anak memerlukan permainan. Proporsi waktu yang dicurahkan ke masing-masing jenis permainan bergantung pada usia, kesehatan, dan kesenangan yang diperoleh dari masing-masing kategori permainan. Menurut Hurlock (2005) faktor-faktor yang mempengaruhi permainan adalah:

1. Tahap perkembangan anak

Aktivitas bermain yang tepat dilakukan anak, yaitu sesuai dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan anak. Tentunya permainan anak usia bayi tidak lagi efektif untuk pertumbuhan dan perkembangan anak usia sekolah. Demikian juga sebaliknya, karena pada dasarnya permainan adalah alat stimulasi pertumbuhan dan perkembangan anak.

2. Kesehatan

Semakin sehat anak semakin banyak energinya untuk bermain aktif seperti permainan dan olahraga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

3. Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik, apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

4. Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif daripada yang kurang pandai dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Bertambahnya usia mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.

5. Jenis Kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga daripada berbagai jenis mainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan, tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

6. Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk, kurang bermain, daripada lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa, kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya peralatan dan waktu bebas.

7. Status Sosioekonomi

Anak dari kelompok sosioekonomi yang tinggi menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepeda sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca

dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

8. Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga besar.

9. Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok, kayu, cat air dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.

2.1.6 Klasifikasi bermain

Menurut Hidayat (2005), berdasarkan isi dan karakter sosial, bermain dibagi menjadi:

1) Bermain berdasarkan isi permainan

a. *Social affective play*

Inti permainan ini adalah adanya hubungan interpersonal yang menyenangkan antara anak dan orang lain. Hal ini dapat dilakukan seperti orang tua memeluk anaknya sambil berbicara, bersenandung kemudian anak memberikan respon seperti tersenyum, tertawa, bergembira, dan lain-lain. Sifat dari bermain ini adalah orang lain yang berperan aktif dan anak hanya berespon terhadap stimulasi sehingga akan memberikan kesenangan dan kepuasan bagi anak.

b. Sense of pleasure play

Bermain hanya memberikan kesenangan pada anak melalui objek yang ada sehingga anak akan merasa senang dan bergembira tanpa adanya kehadiran orang lain. Sifat bermain ini adalah tergantung dari stimulasi yang diberikan pada anak, mengingat sifat dari bermain ini hanya memberikan kesenangan pada anak tanpa memperdulikan aspek kehadiran orang lain, seperti bermain boneka-bonekaan, binatang-binatangan, dan lain-lain.

c. Skill play

Bermain ini dengan menggunakan objek yang dapat melatih kemampuan ketrampilan anak yang diharapkan mampu untuk berkreasi dan terampil dalam segala hal. Sifat permainan ini adalah bersifat aktif dimana anak selalu ingin mencoba kemampuan dalam ketrampilan tertentu seperti bermain dalam bongkar pasang gambar, disini anak selalu dipacu untuk selalu terampil dalam meletakkan gambar yang telah dibongkar, kemudian bermain latihan memakai baju, memindahkan benda dari satu tempat ke tempat lain, bermain sepeda, dan lain-lain.

d. Games atau permainan

Permainan ini dapat dilakukan sendiri atau bersama temannya dengan menggunakan beberapa peraturan permainan. Sifatnya adalah aktif, anak akan memberikan respons kepada temannya sesuai dengan jenis permainan dan akan berfungsi memberikan kesenangan yang dapat mengembangkan perkembangan emosi pada anak. Banyak sekali jenis

permainan ini mulai dari yang sifatnya tradisional maupun yang modern. Misalnya, ular tangga, congklak, *puzzle*, dan lain-lain.

e. Unoccupied behavior

Pada saat tertentu, anak sering terlihat mondar-mandir, tersenyum, tertawa, jinjit-jinjit, bungkuk-bungkuk, memainkan kursi, meja, atau apa saja yang ada disekelilingnya. Jadi, sebenarnya anak tidak memainkan alat permainan tertentu, dan situasi atau objek yang ada disekelilingnya yang digunakannya sebagai alat permainan. Anak tampak senang, gembira, dan asyik dengan situasi serta lingkungannya tersebut.

f. Dramatic play

Macam bermain ini dapat dilakukan anak dengan mencoba melakukan berpura-pura dalam berperilaku seperti anak memerankan sebagai orang dewasa, seorang ibu dan guru dalam kehidupan sehari-hari. Sifat dari permainan ini adalah anak dituntut aktif dalam memerankan sesuatu. Permainan dramatik ini dapat dilakukan apabila anak sudah mampu berkomunikasi dan mengenal kehidupan sosial. Contohnya: bermain di sudut keluarga, anak berceloteh sambil berpakaian meniru orang dewasa, misalnya ibu guru, ibunya, ayahnya, kakaknya, dan sebagainya yang ingin ia tiru.

2) Bermain berdasarkan karakter sosial

a. Onlooker play

Jenis bermain ini adalah dengan melihat apa yang dilakukan oleh anak lain yang sedang bermain tetapi tidak berusaha untuk bermain. Sifat

dari bermain ini adalah pasif tetapi anak akan mempunyai kesenangan atau kepuasan sendiri dengan melihatnya.

b. Solitary play

Merupakan bermain yang dilakukan secara sendiri hanya terpusat pada permainannya sendiri tanpa memperdulikan orang lain. Sifatnya adalah aktif akan tetapi banyak stimulasi tambahan kurang, karena dilakukan sendiri dalam perkembangan mental anak, kemudian dapat membantu untuk menciptakan kemandirian pada anak.

c. Parallel play

Merupakan bermain secara sendiri tetapi di tengah-tengah anak lain yang sedang bermain akan tetapi tidak ikut dalam kegiatan orang lain. Sifat dari bermain ini adalah anak aktif secara mandiri tetapi masih dalam satu kelompok, dengan harapan kemampuan anak dalam menyelesaikan tugas mandiri dalam kelompok tersebut terlatih dengan baik.

d. Associative play

Merupakan bermain secara bersama dengan tidak mengikat sebuah aturan yang ada, semuanya bermain tanpa memperdulikan teman yang lain dalam sebuah aturan. Bermain akan menumbuhkan kreativitas anak karena stimulasi dari anak lain ada, akan tetapi belum dilatih dalam mengikuti peraturan dalam kelompok. Pada permainan ini sudah terjadi komunikasi antara satu anak dengan anak lain, tetapi tidak terorganisasi, tidak ada pemimpin atau yang memimpin permainan, dan tujuan permainan tidak jelas. Contoh permainan jenis ini adalah bermain boneka, bermain hujan-hujan, dan bermain masak-masakan.

e. Cooperative play

Merupakan bermain secara bersama dengan adanya aturan yang jelas sehingga adanya perasaan dalam kebersamaan sehingga terbentuk hubungan pemimpin dan pengikut. Sifat dari bermain ini adalah aktif, anak akan selalu menumbuhkan kreatifitasnya dan melatih anak pada peraturan kelompok sehingga anak dituntut selalu mengikuti peraturan.

2.2 Konsep Bermain Peran/Drama

2.2.1 Pengertian bermain peran

Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif. Permainan ini juga disebut permainan drama, sebab merupakan kegiatan yang dilakukan dengan pura-pura (Ismail, 2009).

Bermain peran merupakan salah satu teknik mendongeng, yaitu bercerita melalui permainan peran (Moeslichatoen, 2004).

Bermain peran atau drama adalah bentuk bermain aktif di mana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain dari pada yang sebenarnya (Hurlock, 2005).

2.2.2 Macam bermain peran

Menurut Hurlock (2005), bermain peran dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Bermain peran reproduktif

Dalam permainan peran yang ini, anak-anak berusaha mereproduksi situasi yang telah diamatinya atau media massa.

2. Bermain peran produktif

Dalam permainan peran ini, anak menggunakan situasi, tindakan, dan bicara dari situasi kehidupan nyata ke dalam bentuk yang baru dan berbeda.

Permainan peran reproduktif biasanya mendahului permainan peran produktif. Dalam bermain peran, sebenarnya anak sendiri yang memegang peranan penting. Anak menirukan karakter yang dikaguminya dalam kehidupan nyata atau dalam media massa. Semula aktor lain adalah mainannya, misalnya boneka, binatang buatan, tentara plastik, bahkan mungkin teman sebayanya. Karakter dan suasana yang diciptakan lebih menyerupai reproduksi dari orang-orang yang pernah mereka lihat di media massa, misalnya suasana di rumah sakit (Hurlock, 2005).

2.2.3 Manfaat bermain peran

Manfaat yang bisa dipetik dari bermain peran adalah membantu penyesuaian diri anak. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kaca mata tokoh-tokoh yang diperankan, sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak. Manfaat lainnya adalah anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan, dan dapat meningkatkan perkembangan bahasa (Ismail, 2009).

Sandiwara atau bermain peran adalah satu alat peraga yang digunakan menyampaikan bahan pendidikan atau pengajaran karena metode ini disusun berdasarkan prinsip bahwa pengetahuan yang ada pada setiap manusia diterima atau ditangkap melalui panca indera. Semakin banyak indera yang digunakan

untuk menerima sesuatu, maka semakin jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh.

Selain itu manfaat bermain peran bagi anak antara lain:

1. Mengembangkan imajinasi, mengembangkan pikiran, mengekspresikan perasaan, dan fantasi untuk menyatakan diri dan meningkatkan kepercayaan diri.
2. Mengembangkan kemampuan berpikir mandiri dan memupuk keberanian.
3. Memberikan kesempatan pada anak untuk bekerjasama dengan anak lainnya.
4. Mengembangkan kesadaran sosial.
5. Mengembangkan kebiasaan untuk berbicara dan mengembangkan bahasa.
6. Mengenalkan siswa seni peran.
7. Merupakan rekreasi bagi siswa.

2.3 Konsep Pertumbuhan dan Perkembangan Anak Prasekolah

2.3.1 Pengertian pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah

Pertumbuhan berkaitan dengan kuantitatif yaitu peningkatan ukuran dan struktur, tidak saja menjadi lebih besar secara fisik, tetapi ukuran dan struktur organ dalam dan otak meningkat (Hurlock, 2005).

Perkembangan berkaitan dengan perubahan kualitatif dan kuantitatif. dapat didefinisikan sebagai deretan progresif dari perubahan yang teratur dan koheren. Progresif menandai bahwa perubahannya terarah, membimbing maju dan bukan mundur. Teratur dan koheren menunjukkan adanya hubungan nyata antara

perubahan yang terjadi dan yang telah mendahului atau yang akan mengikutinya. Perkembangan (*development*) adalah bertambahnya kemampuan (*skill*) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan sebagai proses pematangan. Hal ini menyangkut adanya proses diferensiasi dari sel-sel tubuh, jaringan tubuh, organ-organ, dan sistem organ yang berkembang sampai masing-masing dapat memenuhi fungsinya. Termasuk perkembangan emosi, intelektual, dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 1998).

2.3.2 Pengertian anak prasekolah

Masa prasekolah (usia 2-6 tahun), terbagi atas :

1. Prasekolah awal (masa balita): mulai 2-3 tahun
2. Prasekolah akhir: mulai 4-6 tahun

Pertumbuhan gigi susu sudah lengkap pada masa prasekolah. Anak kelihatan lebih langsing. Pertumbuhan fisik juga relatif lebih pelan, naik turun tangga sudah dapat dilakukan sendiri, demikian halnya dengan berdiri dengan satu kaki secara bergantian atau melompat. Anak mulai berkembang super egonya (suara hati), yaitu merasa bersalah bila ada tindakan yang keliru (Soetjiningsih, 2002).

Anak-anak menyempurnakan penguasaan terhadap tubuh mereka dan merasa cemas menunggu awal pendidikan formal. Banyak orang menyadari hal ini merupakan masa yang paling menarik untuk orang tua karena anak-anak sudah mempunyai konsep diri yang positif, dapat secara akurat membagi pemikiran mereka, dan dapat lebih secara efektif berinteraksi dan berkomunikasi.

Perkembangan fisik terus berlangsung menjadi lambat, dimana perkembangan kognitif dan psikososial menjadi cepat (Potter, 2005).

2.3.3 Perkembangan pada anak prasekolah

Perkembangan pada anak mencakup perkembangan motorik halus, perkembangan motorik kasar, perkembangan bahasa, dan perkembangan perilaku/adaptasi sosial (Hidayat, 2008).

1. Perkembangan motorik halus

Perkembangan motorik halus dapat dilihat pada anak, yaitu memiliki kemampuan menggoyangkan jari-jari kaki, menggambar dua atau tiga bagian, memilih garis yang lebih panjang dan menggambar orang, melepas objek dengan jari lurus, mampu menjepit benda-benda melambaikan tangan, menggunakan tangannya untuk bermain, menempatkan objek ke dalam wadah, makan sendiri, minum dari cangkir dengan bantuan, menggunakan sendok dengan bantuan, makan dengan jari, serta membuat coretan di atas kertas.

2. Perkembangan motorik kasar

Perkembangan motorik kasar masa prasekolah ini dapat diawali dengan kemampuan untuk berdiri dengan satu kaki selama 1-5 detik, melompat dengan satu kaki, berjalan dengan tumit ke jari kaki, menjelajah, membuat posisi merangkak, dan berjalan dengan bantuan.

3. Perkembangan bahasa

Perkembangan bahasa diawali dengan adanya kemampuan menyebutkan hingga empat gambar, menyebutkan satu hingga dua warna, menyebutkan satu hingga dua warna, menyebutkan kegunaan dua benda,

menghitung, mengartikan dua kata, mengerti empat kata depan, mengerti beberapa kata sifat dan jenis kata lainnya, menggunakan bunyi untuk mengidentifikasi objek, orang, dan aktivitas, menirukan berbagai bunyi kata, memahami arti larangan, serta merespon panggilan orang dan anggota keluarga dekat.

4. Perkembangan perilaku/adaptasi sosial

Perkembangan perilaku/adaptasi sosial meliputi kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi (Soetjningsih, 1998). Perkembangan perilaku/adaptasi sosial pada masa prasekolah adalah adanya kemampuan bermain dengan permainan sederhana, menangis jika dimarahi, membuat permintaan sederhana dengan gaya tubuh, menunjukkan peningkatan kecemasan terhadap perpisahan, serta mengenali anggota keluarga.

2.3.4 Teori-teori perkembangan anak usia prasekolah

1). Perkembangan Kognitif (Piaget)

Perkembangan kognitif pada anak usia prasekolah menurut Piaget masuk dalam tahap praoperasional, yaitu sebagai berikut:

Tahap ini perkembangan kemampuan anak belum mampu mengoperasionalkan apa yang dipikirkan melalui tindakan dalam pemikiran anak. Perkembangan anak masih bersifat egosentrik, seperti dalam penelitian Piaget anak selalu menunjukkan egosentrik seperti anak akan memilih sesuatu atau ukuran yang besar walaupun isi sedikit. Masa ini sifat pikiran bersifat transduktif menganggap semua sama, seperti seorang pria di keluarga adalah ayah maka semua pria adalah ayah. Pikiran yang kedua adalah pikiran animism selalu

memperhatikan adanya benda mati, seperti apabila anak terbentur benda mati maka anak akan memukulnya kearah benda tersebut (Hidayat, 2005).

Anak mengembangkan sistem perwakilan dan menggunakan simbol seperti kata untuk mewakili manusia, tempat, dan benda. Konsep preoperasional dibatasi oleh kemampuan berfokus hanya pada satu aspek pada satu waktu, dan pemikiran sering terlihat tidak logis karena alasan anak dari satu hal yang spesifik ke yang lainnya (misal. Mobil menabrak anjing karena laki-laki marah pada anjing tersebut). (Potter, 2005).

2). Perkembangan Psikoseksual anak (Freud)

Pada perkembangan psikoseksual anak pertama kali dikemukakan oleh Sigmund Freud yang merupakan proses dalam perkembangan anak dengan penambahan pematangan fungsi struktur serta kejiwaan yang dapat menimbulkan dorongan untuk mencari rangsangan dan kesenangan secara umum untuk menjadikan diri anak menjadi orang dewasa. Dalam perkembangan psikoseksual anak prasekolah masuk dalam tahap oedipal/phalik, yaitu sebagai berikut:

Tahap ini kepuasan pada anak terletak pada rangsangan autoerotic yaitu meraba-raba, merasakan kenikmatan dari beberapa daerah erogennya, suka pada lain jenis (Hidayat, 2005). Anak mulai mengenal perbedaan jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Anak juga akan mengidentifikasi figur atau perilaku orang tua sehingga mempunyai kecenderungan untuk meniru tingkah laku orang dewasa disekitarnya (Soetjningsih, 2002).

3). Perkembangan psikososial anak (Erickson)

Perkembangan ini dikemukakan oleh Erickson bahwa anak dalam perkembangannya selalu dipengaruhi oleh lingkungan sosial dan untuk mencapai

kematangan kepribadian anak. Perkembangan psikososial anak prasekolah masuk dalam tahap inisiatif vs rasa bersalah, yaitu sebagai berikut:

Tahap perkembangan ini anak akan memulai inisiatif dalam belajar mencari pengalaman baru secara aktif dalam melakukan aktifitasnya, dan apabila pada tahap ini anak dilarang atau dicegah maka akan tumbuh perasaan bersalah pada diri anak (Hidayat, 2005).

Anak mengembangkan inisiatif pada saat merencanakan dan mencoba hal-hal baru. Perilaku anak ditandai sebagai sesuatu yang kuat, imajinatif, dan intrusiv. Terjadi perkembangan perasaan bersalah dan identifikasi dengan orang lain yang sama jenis kelamin. Pembatasan dari orang tua bisa mencegah anak dari perkembangan inisiatif (Potter, 2005).

4). Perkembangan psikomoral anak (Kohlberg)

Perkembangan psikomoral ini dikemukakan dalam memandang tumbuh kembang anak yang ditinjau segi moralitas anak dalam menghadapi kehidupan. Tahapan psikomoral anak prasekolah menurut Kohlberg masuk dalam tingkat Premoral, yaitu peraturan dari orang lain diikuti untuk menghindari hukuman. Anak peka terhadap peraturan yang berlatar budaya, menghindari hukuman dan patuh pada hukum, bukan atas dasar norma pada peraturan moral yang mendasarinya (Hidayat, 2005).

2.3.5 Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah

Menurut Potter (2005) faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan anak prasekolah yaitu:

1. Faktor Internal:

a. Hereditas

Genetik menetapkan pembawaan jenis kelamin, ras, rambut dan warna mata, pertumbuhan fisik, sikap tubuh, dan untuk beberapa keunikan psikologis yang lebih mendalam.

b. Temperamen

Temperamen ditandai dengan alam perasaan psikologis dimana anak dilahirkan dan termasuk tipe perilaku mudah, lambat sampai hangat, dan sulit. Hal tersebut mempengaruhi interaksi antar individu dan lingkungan.

2. Faktor Eksternal:

a. Keluarga

Keluarga memberi pengaruh melalui nilai, kepercayaan, adat istiadat, dan pola spesifik dari interaksi dan komunikasi.

b. Kelompok teman sebaya

Kelompok teman sebaya memberi pelajaran lingkungan yang baru dan berbeda, memberi pola dan struktur yang berbeda dalam hal interaksi dan komunikasi, memerlukan gaya perilaku yang berbeda.

c. Pengalaman hidup

Pengalaman hidup dan proses pembelajaran membiarkan individu berkembang dengan mengaplikasikan apa yang telah dipelajari pada kebutuhan yang perlu dipelajari.

d. Kesehatan lingkungan

Tingkat kesehatan mempengaruhi respon individu terhadap lingkungan dan respon orang lain terhadap individu tersebut.

e. Kesehatan prenatal

Faktor prekonsepsi (misalnya faktor genetik dan kromosom, umur maternal, kesehatan) dan pasca konsepsi (misalnya: nutrisi, peningkatan berat badan, pemakaian tembakau dan alkohol, masalah medis, penggunaan pelayanan prenatal) mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan dari fetal.

f. Nutrisi

Pertumbuhan diatur oleh faktor makanan. Nutrisi yang adekuat mempengaruhi apa dan bagaimana kebutuhan fisiologis, maupun kebutuhan pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya dipenuhi.

g. Istirahat, tidur dan olahraga

Keseimbangan antara istirahat atau tidur dan olahraga merupakan hal yang penting untuk memudahkan tubuh. Gangguan yang menghambat pertumbuhan, sedangkan keseimbangan mendorong kesehatan fisiologis dan psikologis.

h. Status kesehatan

Sakit atau luka berpotensi mengganggu pertumbuhan dan perkembangan. Sakit atau cedera yang berkepanjangan bisa menyebabkan ketidakmampuan untuk mengatasi dan menjawab kebutuhan dan tugas tahap perkembangan.

i. Lingkungan tempat tinggal

Faktor yang mempengaruhi pertumbuhan dan perkembangan meliputi musim, iklim, kehidupan sehari-hari, dan status sosial ekonomi.

2.3.6 Pendidikan formal bagi anak prasekolah (umur 4-6 tahun)

Taman kanak-kanak (TK) jenjang pendidikan anak usia dini yaitu usia 6 tahun atau dibawahnya dalam bentuk pendidikan formal. Kurikulum TK ditekankan pada pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Wikipedia, 2010).

Di TK, anak-anak diberi kesempatan belajar dan kurikulum pembelajaran yang sesuai dengan usia tingkatannya. Tujuannya yaitu meningkatkan daya cipta kanak-kanak dan memacunya untuk belajar mengenal bermacam-macam ilmu pengetahuan melalui pendekatan nilai budi bahasa, agama, sosial, emosional, fisik/motorik, kognitif, bahasa, seni dan kemandirian. Semua dirancang sebagai upaya menumbuhkembangkan daya pikir dan peranan anak kecil dalam kehidupannya. Semua kegiatan belajar ini dikemas dalam model belajar sambil bermain (Wikipedia, 2010).

2.3.7 Kurikulum Berbasis Kompetensi

Kurikulum berbasis kompetensi (KBK) adalah kurikulum yang seperti namanya didasari oleh kompetensi. Kompetensi sendiri adalah pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berfikir dan bertindak secara terus-menerus dan konsisten. Kurikulum berbasis kompetensi sendiri adalah seperangkat rencana dan pengaturan tentang kompetensi dan hasil

belajar yang harus dicapai siswa. Bisa dikatakan bahwa kurikulum ini mengharapkan hasil dimana para siswa dapat melakukan sesuatu dalam konteks tertentu dengan tindakan yang sesuai dengan konteks yang terjadi (Sulistiyawati, 2010).

2.4 Konsep Perkembangan Perilaku Sosial Anak Prasekolah (4-6 tahun)

Perkembangan adalah bertambahnya kemampuan dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang teratur dan dapat diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan. Termasuk juga perkembangan emosi, intelektual dan tingkah laku sebagai hasil interaksi dengan lingkungannya. Perkembangan perilaku sosial adalah berhubungan dengan kemampuan mandiri, bersosialisasi dan berinteraksi dengan lingkungannya (Soetjiningsih, 1998).

Sosialisasi merupakan suatu proses interaksi diantara anak yang sedang berkembang dengan orang tuanya dan orang dewasa penting lainnya. Sosialisasi meliputi pengetahuan, kecakapan dan tehnik-tehnik yang melakukan suatu penyesuaian adaptif diantara anak dan lingkungan sosialnya (Richard, 1999).

Perkembangan sosial berarti perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Pola perilaku dibina pada masa kanak-kanak awal (2-6 tahun) atau masa pembentukan. Pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian anak setelah anak menjadi dewasa. Perilaku sosial dan sikap anak tampaknya adalah cerminan dari cara pendidikan anak yang digunakan orang tua.

Pola asuh demokratis yang diterapkan orang tua mencerminkan pola pengasuhan yang menanamkan nilai-nilai demokratis dalam kehidupan anak, dimana orang tua selalu mempertimbangkan apa yang diinginkan anak dan tidak memaksakan apa yang diinginkannya. Anak-anak yang dibesarkan dalam

lingkungan keluarga yang demokratis dan merasa diterima biasanya dapat bersosialisasi dengan baik, mereka aktif secara sosial, mudah bergaul, kooperatif, ramah, emosinya stabil dan gembira. Sebaliknya, mereka yang dimanjakan cenderung menjadi tidak aktif dan menyendiri. Anak-anak yang dididik dengan cara otoriter cenderung menjadi pendiam dan suka melawan, serta kreatifitas mereka terhambat oleh tekanan orang tua (Hurlock, 2005).

Pada usia 4-6 tahun termasuk masa kanak-kanak dimana anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain. Selama masa ini terjadi beberapa perubahan yang cepat dan anak mulai mengadakan interaksi dinamis dengan lingkungannya. Masa ini juga dikenal sebagai masa prasekolah. Anak masih lebih menyukai berada dekat ibunya dan bermain sendiri. Ia juga sedang memahirkan dirinya sendiri (Hurlock, 2005).

2.4.1 Faktor yang mempengaruhi perkembangan perilaku sosial anak

1. Faktor internal (genetik)

a. Jenis kelamin

Menurut Jacklin (1992) terdapat perbedaan antara laki-laki dan perempuan. Anak perempuan biasanya lebih pandai bergaul, kurang motivasi dalam mencapai sesuatu, mempunyai harga diri rendah dan lebih baik dalam pembelajaran dibanding anak laki-laki. Sedangkan menurut Archir, Pearson dan Westemen 1998 mengatakan bahwa pada umumnya anak laki-laki lebih agresif dalam hal fisik sedangkan anak perempuan lebih agresif secara verbal.

b. Umur/usia

Umur yang paling rawan adalah masa balita oleh karena pada masa itu mudah sakit dan mudah terjadi kekurangan gizi. Disamping itu masa balita merupakan dasar pembentukan kepribadian anak sehingga diperlukan perhatian khusus. Seiring bertambah usia, anak juga banyak belajar dan mengembangkan emosinya melalui pengalaman dalam berinteraksi dengan orang-orang di sekelilingnya (Daengsari, 2000). Kemampuan anak mengatur emosi dan perilakunya akan menambah keterampilan sosial anak dan akhirnya anak dapat menjalin interaksi secara efektif (Fajar, 2007). Selain itu semakin bertambahnya usia anak yang diikuti oleh berfungsinya organ-organ tertentu dari tubuhnya, interaksi sosial yang dialami anak semakin berkembang (Geibreil, 2008). Semakin bertambah usia maka semakin bertambah juga pengalaman yang berarti juga meningkatnya keterampilan sosial. Anak dengan keterampilan sosial yang baik akan mempunyai interaksi sosial yang baik juga. Sehingga semakin bertambah usia semakin baik perkembangan interaksi sosialnya.

c. Temperamen

Temperamen yang tinggi akan menyebabkan produksi hormon adrenalin meningkat akibatnya produksi hormon pertumbuhan yang dihasilkan oleh kelenjar pituitary akan terhambat.

d. Hormon

Hormon yang berpengaruh terhadap tumbuh kembang antara lain growth hormon, tiroid, hormon seks, insulin.

e. Suku bangsa

Anak yang lahir dari suku bangsa yang berbeda perkembangannya juga akan berbeda (Wong, 1998).

2. Faktor eksternal

a. Faktor Biologis

1) Gizi

Makanan memegang peranan penting dalam perkembangan anak karena melalui makanan anak mendapatkan energi untuk melakukan berbagai aktivitas sehari-hari seperti bermain dan belajar.

2) Perawatan Kesehatan

Perawatan kesehatan yang teratur, tidak saja pada saat anak sakit. Sangat diperlukan untuk menunjang perkembangan anak. Kondisi kesehatan yang stabil diharapkan anak tidak mengalami hambatan atau gangguan dalam proses tumbuh kembangnya.

b. Faktor Fisik

1) Keadaan geografis suatu daerah

Musim kemarau yang panjang atau adanya bencana alam lainnya, dapat berdampak pada tumbuh kembang anak antara lain sebagai akibat gagalnya panen sehingga banyak anak yang kekurangan gizi.

2) Sanitasi

Kebersihan lingkungan maupun perumahan sangat mempengaruhi munculnya berbagai penyakit.

3) Keadaan rumah

Keadaan perumahan yang layak dengan konstruksi bangunan yang tidak membahayakan penghuninya, serta tidak penuh sesak akan menjamin kesehatan penghuninya.

4) Radiasi

Perkembangan anak akan terganggu akibat adanya radiasi yang tinggi.

5) Stimulasi

Anak akan mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat stimulasi.

c. Faktor Psikologis

1) Motivasi belajar

Motivasi belajar dapat ditimbulkan sejak dini, dengan memberikan lingkungan yang kondusif untuk belajar, misalnya adanya sekolah yang tidak terlalu jauh, buku, suasana yang tenang.

2) Kelompok bermain

Proses sosialisasi dengan lingkungannya anak memerlukan teman dalam suatu kelompok, dimana hal ini dapat diperoleh dengan melibatkan anak dalam suatu kelompok bermain.

3) Stres

Stres pada anak juga berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak, misalnya menarik diri, rendah diri, terlambat bicara dan sebagainya.

4) Cinta dan kasih sayang

Anak yang diberikan kasih sayang sesuai haknya akan menjadi anak yang tidak sombong dan bisa memberikan kasih sayangnya juga pada sesamanya.

5) Kualitas interaksi orang tua dan anak

Interaksi orang tua dan anak akan menimbulkan keakraban dalam keluarga. Anak akan terbuka kepada orang tuanya, sehingga komunikasi bisa dua arah dan segala permasalahan dapat dipecahkan bersama.

d. Faktor Keluarga

1) Pekerjaan keluarga

Pendapatan keluarga yang memadai akan menunjang tumbuh kembang anak, karena orang tua dapat menyediakan semua kebutuhan anak baik primer maupun sekunder.

2) Pendidikan ayah dan ibu

Taraf pendidikan orang tua akan mempengaruhi kemampuan orang tua dalam membimbing anak, dengan pendidikan yang baik kemampuan orang tua membimbing anak semakin baik (Dariyo, 2004). Dengan pendidikan yang baik maka orang tua dapat menerima segala informasi dari luar terutama tentang cara pengasuhan anak yang baik, bagaimana menjaga kesehatan anaknya, pendidikannya dan sebagainya (Soetjingsih, 2002).

3) Jumlah saudara

Jumlah anak yang banyak pada keluarga yang keadaan sosial ekonominya cukup akan mengakibatkan berkurangnya perhatian, dan kasih sayang yang diterima anak.

4) Adat istiadat

Adat istiadat yang berlaku di setiap daerah akan berpengaruh terhadap tumbuh kembang anak.

5) Agama

Pengajaran agama harus sudah ditanamkan pada anak sedini mungkin, karena dengan pemahaman agama yang baik akan menuntun umatnya untuk berbuat kebaikan dan kebajikan (Soetjiningsih, 1998).

2.4.2 Proses sosialisasi pada anak prasekolah

Menurut Hurlock (2005), proses sosialisasi yang dialami terjadi pada usia anak prasekolah adalah sebagai berikut:

1. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial

Setiap kelompok sosial mempunyai standar bagi para anggotanya tentang perilaku yang dapat diterima.

2. Memainkan peran sosial yang dapat diterima

Setiap kelompok sosial mempunyai pola kebiasaan yang telah ditentukan dengan seksama oleh para anggotanya dan dituntut untuk dipenuhi.

3. Perkembangan sikap sosial

Untuk bermasyarakat/ bergaul dengan baik anak-anak harus menyukai orang dan aktivitas sosial. Jika mereka dapat melakukannya mereka akan berhasil dalam penyesuaian sosial yang baik dan diterima sebagai anggota kelompok sosial tempat mereka menggabungkan diri.

2.4.3 Bentuk tingkah laku sosial pada anak prasekolah

Bentuk tingkah laku sosial pada anak usia prasekolah yang sering terjadi menurut Yusuf (2000), diantaranya adalah sebagai berikut:

1). Pembangkangan (*negativisme*)

Adalah suatu bentuk tingkah laku melawan. Tingkah laku ini terjadi sebagai reaksi terhadap penerapan disiplin atau tuntutan orang tua atau lingkungan yang tidak sesuai dengan kehendak anak. Tingkah laku ini mencapai puncaknya usia 3 tahun dan akan mulai menurun usia 4 tahun. Tingkah laku ini dianggap wajar untuk proses perkembangan dari dependen ke arah independent.

2). Agresi (*aggression*)

Adalah perilaku menyerang balik secara fisik (non verbal) maupun kata-kata (verbal). Agresi ini merupakan salah satu bentuk reaksi terhadap frustrasi/rasa kecewa karena keinginannya tidak dapat dipenuhi.

3). Berselisih atau bertengkar (*querreling*)

Terjadi apabila seorang anak merasa tersinggung atau terganggu oleh sikap dan perilaku anak lain.

4). Menggoda (*teasing*)

Bentuk lain dari tingkah laku agresif. Menggoda merupakan serangan mental terhadap orang lain dalam bentuk verbal (ejekan dan cemoohan) sehingga menimbulkan reaksi marah pada orang yang diserangnya.

5). Persaingan (*rivalry*)

Keinginan untuk melebihi orang lain dan selalu didorong oleh orang lain. Sikap ini mulai terlihat usia 4 tahun, yaitu persaingan untuk prestise dan pada usia 6 tahun semangat bersaing berkembang lebih baik.

6). Kerjasama (*cooperation*)

Sikap mau bekerjasama dengan kelompok. Mulai usia 3 tahun akhir atau 4 tahun anak mulai menampakkan kerjasama dengan anak lain. Pada usia 6 tahun dan 7 tahun sikap ini berkembang lebih baik.

7). Tingkah laku berkuasa (*ascendant behavior*)

Sejenis tingkah laku untuk menguasai situasi sosial, mendominasi atau bersikap *boosiness*.

8). Mementingkan diri sendiri (*selfishness*)

Sikap egosentris dalam memenuhi interest atau keinginannya.

9). Simpati (*sympathy*)

Sikap emosional yang mendorong individu untuk menaruh perhatian terhadap orang lain, mau mendekati atau bekerjasama dengannya. Seiring dengan bertambahnya usia, anak mulai dapat mengurangi sikap *selfish*-nya dan mulai mengembangkan sikap sosialnya dalam hal ini simpati terhadap orang lain.

2.4.4 Bentuk perilaku sosial yang dapat diukur

Bentuk perilaku yang dapat dimiliki oleh anak yang menggambarkan sosialisasi kepada sesama anak/teman sebaya menurut Diknas (2005), yaitu:

1. Membantu teman; merupakan perilaku yang ditunjukkan bahwa anak mempunyai kesanggupan membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan atau membutuhkan sesuatu yang dimiliki.
2. Memberi barang/ makanan; anak mempunyai sikap yang peduli terhadap temannya saat dia memiliki sesuatu, untuk memberikan sebagian barang yang dimiliki.
3. Mengajak berbicara; perilaku anak bahwa semua perlu dikomunikasikan dengan orang lain agar maksud dan tujuannya tersampaikan.
4. Melindungi teman; adalah sikap yang ditunjukkan bahwa orang yang dalam keadaan bahaya perlu mendapat perlindungan atau pertolongan.
5. Sikap peduli; merupakan upaya yang perlu dilakukan oleh anak untuk mempertahankan hubungan sesama anak.
6. Meminjamkan barang; merupakan perilaku bila ada anak yang membutuhkan sementara perlu dipinjamkan.
7. Mengalah; merupakan sikap dari anak yang tidak mau konfrontasi dengan lingkungan atau temannya dalam rangka melanggengkan persahabatan.

2.5 Hubungan bermain peran/drama dengan perkembangan perilaku sosial

Bermain peran/drama merupakan bentuk bermain aktif dimana anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu mempunyai atribut yang lain (Hurlock, 2005).

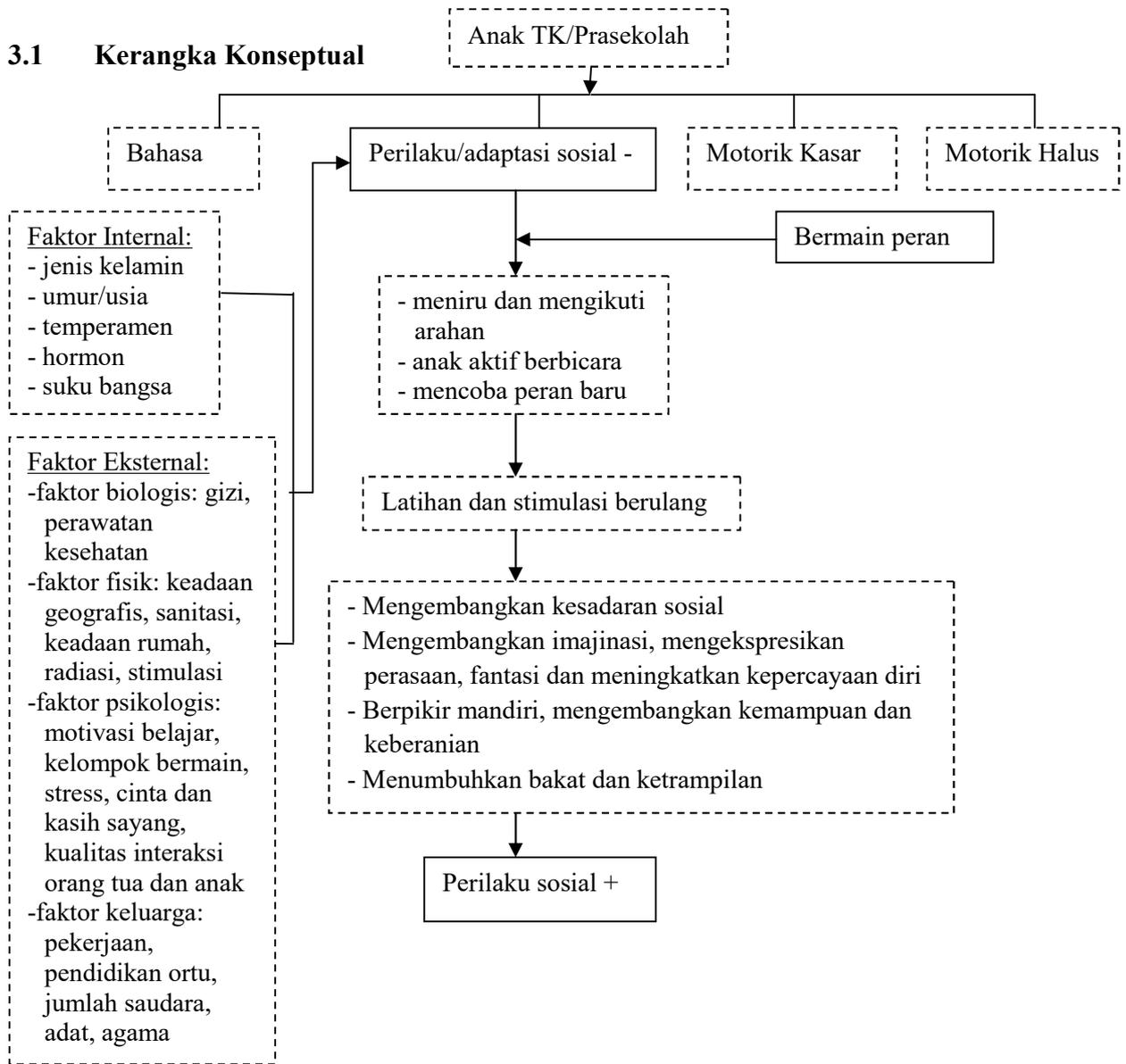
Bermain peran/drama merupakan kepura-puraan, penuh dengan khayalan. Dengan bermain peran/drama kita memiliki kemampuan meniru tanpa diajari ataupun dengan mengikuti arahan dalam peran-peran yang dimainkan. Bermain peran/drama mengembangkan kemampuan berpikir dan bertindak secara kreatif. Membangun imajinasi dengan melihat dan mendengar (Immer, 2010).

Anak-anak dapat menuangkan pikiran dengan caranya masing-masing. Proses menuangkan pikiran menjadi tidak berurutan atau malah tersendat ketika anak-anak terjebak dalam menuangkan pikiran yang kurang efektif. Dengan latihan-latihan anak akan dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya (Latifah, 2008). Latihan berulang-ulang dapat mengubah ingatan jangka pendek menjadi jangka panjang sehingga ingatan yang disimpan permanen dan hal ini diperankan oleh hipokampus (Guyton, 1997).

BAB 3

KERANGKA KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

3.1 Kerangka Konseptual



Keterangan :

: Diteliti

: Tidak Diteliti

Gambar 3.1 Kerangka Konseptual Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku sosial Anak Pra Sekolah (Usia 4-6 Tahun)

Keterangan:

Perkembangan anak prasekolah terdiri dari perkembangan motorik halus, motorik kasar, bahasa dan perkembangan perilaku/adaptasi sosial. Anak prasekolah saat ini banyak mengalami masalah dalam perkembangan perilaku sosial seperti kurangnya kemampuan anak untuk bersosialisasi, berkumpul dan bergaul dengan teman sebayanya, kurangnya kemandirian dan kurangnya kemampuan menyesuaikan diri dengan anak yang lain. Masalah dalam perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah tersebut dapat terjadi karena adanya faktor internal dan eksternal yang mempengaruhinya. Dengan bermain peran/drama anak akan berfikir bagaimana memerankan suatu peran tertentu. Disini anak akan meniru dan mengikuti arahan, anak akan aktif berbicara, dan mencoba peran baru. Jika latihan dan stimulasi bermain peran/drama dilakukan secara berulang dapat sangat bermanfaat bagi perkembangan perilaku sosial anak, diantaranya mengembangkan kesadaran sosial, mengembangkan imajinasi, mengekspresikan perasaan, fantasi dan meningkatkan kepercayaan diri, berpikir mandiri, mengembangkan kemampuan dan keberanian, menumbuhkan bakat dan ketrampilan. Manfaat bermain peran/drama tersebut akhirnya dapat meningkatkan perilaku sosial anak.

3.2 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam, 2008).

H1 = Ada pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-6 tahun)

BAB 4

METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti membahas tentang desain penelitian, populasi, sampel dan sampling, identifikasi variabel, definisi operasional, instrumen, lokasi dan waktu penelitian, prosedur pengumpulan data, kerangka operasional, cara analisis data dan etik penelitian.

4.1 Desain Penelitian

Desain penelitian merupakan bentuk rancangan yang digunakan dalam melakukan prosedur penelitian (Alimul, 2003). Berdasarkan ruang lingkup permasalahan dan tujuan penelitian maka desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-Experimental design* dengan bentuk *One-group pra-post test design* dalam suatu kelompok, dimana subyek diobservasi sebelum dilakukan intervensi, kemudian diobservasi lagi setelah intervensi (Nursalam, 2008).

Subyek	<i>Pra Test</i>	Perlakuan	<i>Pasca Test</i>
K	O	I	OI
	Time 1	Time 2	Time 3

Keterangan:

- K : Subyek (anak prasekolah)
- O : Observasi sebelum pemberian intervensi
- I : Intervensi (bermain peran/drama)
- OI : Observasi setelah pemberian intervensi

4.2 Populasi, Sampel dan Tehnik Pengambilan Sampel.

4.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian adalah setiap subyek (misalnya manusia, pasien) yang memenuhi kriteria yang telah ditetapkan (Nursalam, 2008). Pada penelitian ini populasi adalah seluruh murid TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan usia prasekolah (4-6 tahun) berjumlah 30 murid.

4.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian populasi terjangkau yang dapat dipergunakan sebagai subjek penelitian melalui sampling (Nursalam, 2008). Sampel penelitian ini adalah murid TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan yang memenuhi kriteria inklusi. Untuk membantu mengurangi bias hasil penelitian perlu dilakukan kriteria sampel (Nursalam, 2008) yaitu:

Kriteria Inklusi:

1. Sehat fisik
2. Anak yang sulit berinteraksi dengan teman
3. Anak yang masih ditunggu orang tuanya di sekolah dan tidak mau berpisah dengan orang tuanya

Kriteria Eksklusi:

1. Anak yang rewel saat diberi intervensi
2. Anak yang sakit
3. Orang tua menolak anaknya untuk dijadikan responden

4.2.3 Sampling

Sampling adalah proses pemilihan sejumlah individu/ sampel dari populasi target dengan cara tertentu (Dempsey, *et al*, 2002). Pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *Purposive Sampling* yaitu pengambilan sampel yang didasarkan pada suatu pertimbangan tertentu yang dibuat oleh peneliti sendiri, berdasarkan ciri atau sifat-sifat populasi yang sudah diketahui sebelumnya (Notoatmodjo, 2003).

4.3 Identifikasi Variabel

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

4.3.1 Variabel Independen (Bebas)

Variabel independen adalah variabel yang nilainya menentukan variabel lain (Nursalam, 2008). Variabel independen dalam penelitian ini adalah bermain peran/drama.

4.3.2 Variabel Dependen

Variabel dependen adalah variabel yang nilainya ditentukan oleh variabel lain (Nursalam, 2008). Variabel dependen dalam penelitian ini adalah perkembangan perilaku sosial.

4.4 Definisi Operasional

Tabel 4.1 Definisi operasional pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (4-6 tahun)

Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat ukur	Skala	Score
Variabel Independen: bermain peran/ Drama	Bentuk permainan dengan memerankan suatu tokoh sesuai dengan arahan dari peneliti	-permainan peran/drama dengan materi tentang saling membantu dan berinteraksi dengan lingkungan -Menggunakan bahasa yang sederhana -Lama permainan 20 menit -Topik: kegiatan dalam sebuah keluarga	SAK		
Variabel dependen: Perkembangan perilaku sosial	Kemampuan yang didapat untuk melakukan hubungan interpersonal yang sesuai dengan tuntutan sosial pada anak prasekolah	Perilaku sosial: 1. Membantu teman 2. Memberi barang/makanan 3. Mengajak berbicara 4. Melindungi teman 5. Sikap peduli 6. Meminjamkan barang 7. Mengalah	Observasi	Ordinal	Skor: Selalu=2 Kadang-kadang= 1 Tidak pernah=0 Kategori: 1.Baik=75-100% 2.Cukup=50-74% 3.Kurang=<50%

4.5 Instrumen

Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan alat ukur berupa lembar observasi, dimana alat ukur tersebut harus dapat memberikan kecermatan dalam hasil pengukurannya. Lembar observasi diperlukan untuk mengukur perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah sebelum dan setelah bermain peran/drama. Dilakukan dengan menuliskan kriteria perilaku sosial yang dikutip penulis berdasarkan Rangkuman Penilaian Kelompok A Taman Kanak-kanak dari Diknas 2005. Perilaku sosial diukur dengan menjumlahkan skor pada lembar observasi dengan tehnik pemberian skor selalu = 2, kadang-kadang = 1 dan tidak pernah = 0, kemudian diubah dalam bentuk persen untuk dimasukkan pada kategori baik (1) = 75-100%, cukup (2) = 50-74% dan kurang (3) = <50%. Pelaksanaan bermain peran/drama menggunakan SAK (Satuan Acara Kegiatan) dengan panduan dari peneliti dan observasi.

4.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan di TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan dan dilaksanakan pada bulan Juni 2010.

4.7 Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah peneliti mendapatkan izin dari bagian akademik Program Studi Ilmu Keperawatan Universitas Airlangga yang kemudian dilanjutkan pada lokasi penelitian yaitu Kepala Sekolah TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan. Setelah mendapat persetujuan, peneliti melakukan penelitian.

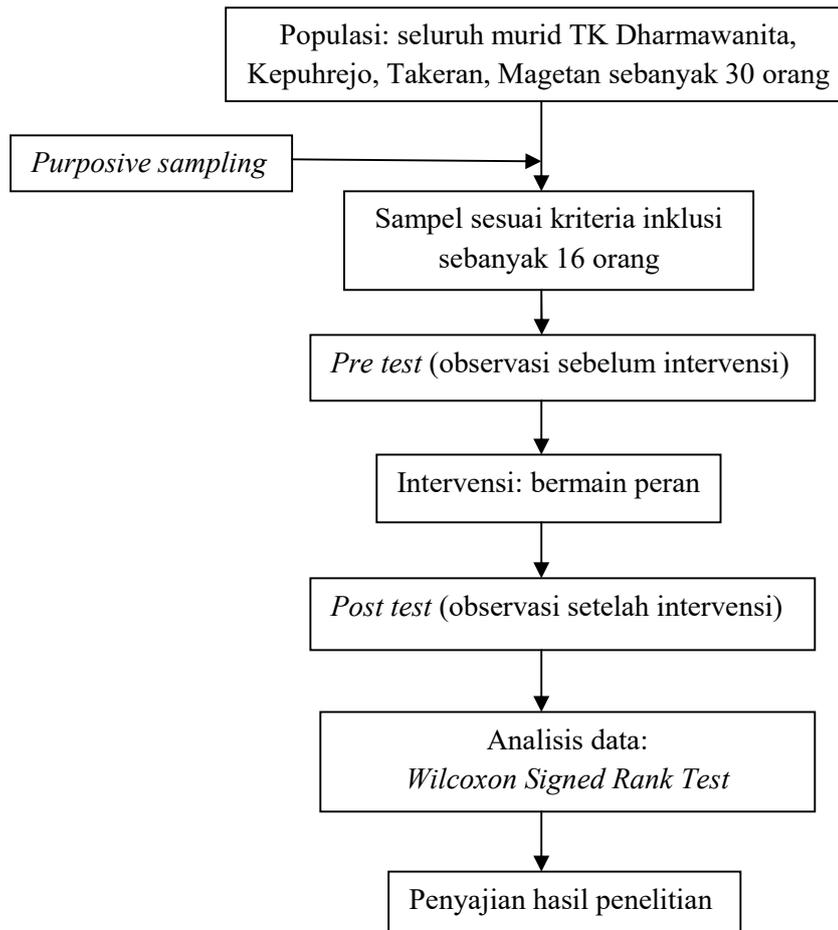
Pengambilan dan pengumpulan data dilakukan di TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan dengan menggunakan lembar observasi. *Informed*

consent diberikan terlebih dahulu sebelum dilakukan intervensi pada responden. Sebelum dilakukan intervensi berupa bermain peran/drama dilakukan *pre test* dengan lembar observasi untuk melihat perilaku sosial anak selama 1 minggu sehingga diperoleh skor awal sebelum intervensi. Hasil skor dari *pre test* tersebut dijadikan sebagai data awal. Kegiatan bermain peran dilakukan 1 kali tiap minggu selama 3 minggu. Kegiatan bermain peran dilakukan selama 20 menit pada saat jam pelajaran sekolah dengan topik yang sama. Permainan peran dilakukan dengan mengumpulkan murid-murid di ruang kelas, dimana murid-murid yang bermain peran dan peneliti juga ikut bermain selain memberikan arahan. Setelah dilakukan intervensi kemudian dilakukan *post test* untuk melihat perubahan perilaku sosial anak dengan lembar observasi yang akan diisi oleh peneliti sendiri selama 1 minggu.

Kegiatan rutin harian sekolah adalah sebelum masuk ke kelas jam 07.30 murid-murid berbaris di depan kelas, lalu masuk ke kelas secara berurutan, kemudian mereka duduk di tempat duduk masing-masing. Setelah itu guru memimpin untuk berdoa sebelum kegiatan belajar dimulai. Kegiatan inti dimulai pukul 07.30 sampai 09.00 yang menggunakan metode bercakap-cakap, bercerita, pemberian tugas, tanya jawab, demonstrasi, eksperimen, proyek. Istirahat dimulai pukul 09.00 sampai 09.20. Kemudian selesai istirahat murid-murid kembali ke kelas dan melanjutkan kegiatan inti dan berakhir pukul 10.30.

4.8 Kerangka Operasional

Kerangka operasional merupakan pentahapan dalam suatu penelitian. Pada kerangka kerja disajikan alur penelitian, terutama variabel yang akan digunakan dalam penelitian (Nursalam, 2008). Kerangka kerja pada penelitian disajikan pada bagan berikut:



Gambar 4.1 Kerangka operasional penelitian pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah (usia 4-6 tahun)

4.9 Cara Analisis Data

Data yang telah terkumpul dianalisis untuk mengetahui adanya pengaruh bermain peran terhadap perilaku sosial. Uji statistik yang digunakan adalah dengan menggunakan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan tingkat kemaknaan $\alpha \leq 0,05$. Penggunaan uji statistik tersebut dipilih dengan pertimbangan bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen tanpa adanya kontrol, skala data yang digunakan adalah ordinal. Seluruh pengolahan data statistika dilakukan secara komputersasi dengan menggunakan *Software Product and Service Solution* (SPSS) 17.

4.10 Etik Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti mengajukan permohonan ijin kepada kepala sekolah TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan. Setelah mendapat persetujuan kemudian peneliti meminta surat persetujuan orang tua/ wali murid untuk menjadikan anak sebagai sampel, dengan menekankan permasalahan etik sebagai berikut:

1. *Informed Consent* (Lembar persetujuan dari orang tua)

Lembar persetujuan dari orang tua akan diedarkan sebelum penelitian dilaksanakan, dengan tujuan agar responden mengetahui kegunaan dan manfaat pengumpulan data. Jika orang tua mengizinkan anaknya untuk diteliti, maka mereka harus menandatangani lembar persetujuan tersebut. Jika klien tidak mengizinkan untuk diteliti maka peneliti harus tetap menghormati hak-hak klien.

2. *Anonimity* (tanpa nama)

Untuk menjaga kerahasiaan klien, nama subyek tidak perlu dicantumkan pada lembar pengumpulan data, untuk mengetahui keikutsertaan peneliti cukup dengan menuliskan nomor kode pada masing-masing lembar pengumpulan data.

3. *Confidentiality* (kerahasiaan)

Kerahasiaan informasi yang telah dikumpulkan dari klien dijamin kerahasiaannya oleh peneliti.

4.11 Keterbatasan

Dalam penelitian yang dilakukan, keterbatasan yang dihadapi oleh peneliti adalah:

1. Pengambilan sampel yang digunakan untuk penelitian terbatas, sehingga dimungkinkan kurang representatif sehingga tingkat validitas dan reabilitas hasil penelitian belum maksimal.
2. Kemampuan peneliti masih sangat terbatas dalam bidang riset karena pada penelitian yang akan dilakukan ini merupakan penelitian yang pertama.
3. Keterbatasan waktu penelitian, dimana telah berada pada akhir tahun ajaran sehingga waktu yang tersedia dan dapat dimanfaatkan oleh peneliti untuk melakukan intervensi hanya selama 3 minggu dan 1 kali setiap minggunya karena keterbatasan dari pihak TK yang memberikan ijin penelitian, sehingga kemungkinan tingkat validitas dan reabilitas hasil penelitian belum maksimal.

4. Kemampuan peneliti yang kurang dalam menghadapi anak prasekolah yang sulit diatur saat diberi intervensi bermain peran/drama, sehingga hasil yang didapatkan kurang maksimal.

BAB 5

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai hasil pengumpulan data tentang pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan yang dimulai dari tanggal 4 Juni sampai dengan 26 Juni 2010. Data yang disampaikan dalam bentuk diagram dan narasi yang meliputi data umum dan data khusus. Data umum menjelaskan gambaran umum lokasi penelitian dan karakteristik demografi responden penelitian (umur, jenis kelamin, status dalam keluarga, pendidikan terakhir orang tua dan pekerjaan orang tua). Sedangkan data khusus menampilkan variabel yang diukur yang berkaitan dengan pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan.

Dalam bab ini akan dibahas pula tentang pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah dengan menggunakan perhitungan uji statistik *Wilcoxon Signed Rank Test*.

5.1 Hasil Penelitian

5.1.1 Gambaran umum lokasi penelitian

Penelitian dilaksanakan di TK Dharmawanita yang terletak di Desa Kepuhrejo Kecamatan Takeran Kabupaten Magetan. Sekolah ini mempunyai 2 ruang kelas, 1 ruang guru dan ruang kepala sekolah yang menjadi satu ruangan dengan ruang guru, dan halaman yang cukup untuk bermain anak. Terdapat berbagai macam permainan seperti 1 buah jungkat-jungkit, 1 buah ayunan dan 1

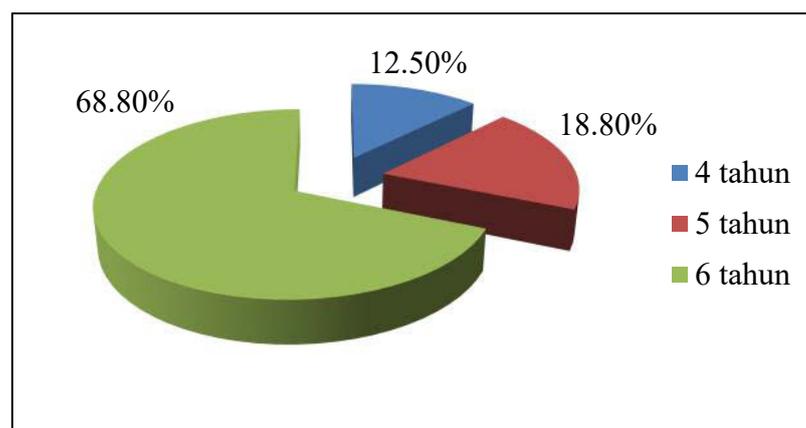
buah panjatan di halaman sekolah. TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan mempunyai 3 tenaga guru dan 1 kepala sekolah yang juga ikut dalam proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar dimulai dari pukul 07.30 WIB sampai dengan pukul 10.30, dengan waktu istirahat selama 20 menit.

5.1.2 Karakteristik demografi responden

Data karakteristik reponden ini menguraikan tentang karakteristik anak yang meliputi: 1) umur, 2) jenis kelamin, 3) status dalam keluarga, 4) pendidikan terakhir orang tua dan 5) pekerjaan orang tua.

1) Distribusi anak berdasarkan umur

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan umur responden sebagai berikut:

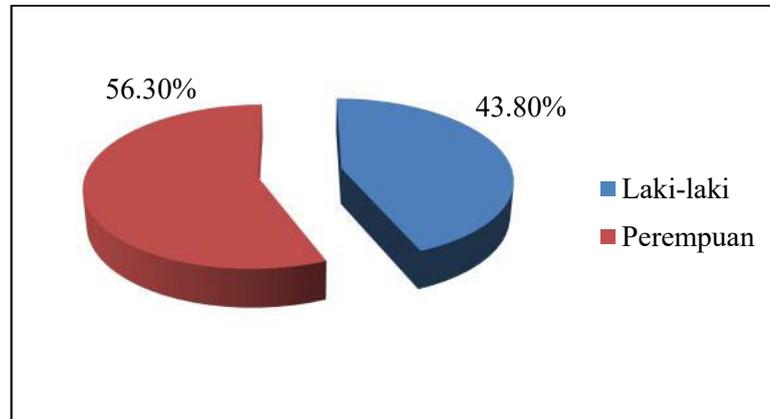


Gambar 5.1 Distribusi responden berdasarkan umur di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010

Gambar di atas menunjukkan bahwa responden terbanyak pada kelompok anak umur 6 tahun sebanyak 11 anak (68,8%) dan responden paling sedikit pada kelompok anak umur 4 tahun sebanyak 2 anak (12,5%).

2) Distribusi anak berdasarkan jenis kelamin

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan jenis kelamin responden sebagai berikut:

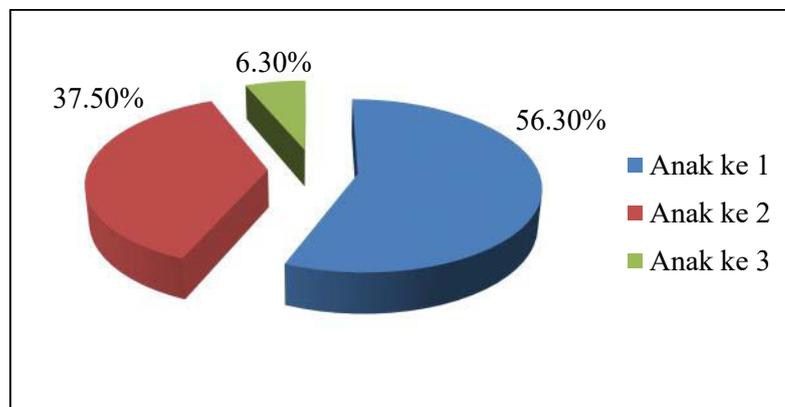


Gambar 5.2 Distribusi responden berdasarkan jenis kelamin di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada bulan Juni 2010

Gambar di atas menunjukkan bahwa responden terbanyak berjenis kelamin perempuan yaitu sebanyak 9 anak (56,3%) dan 7 anak (43,8%) berjenis kelamin laki-laki.

3) Distribusi anak berdasarkan status dalam keluarga

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan status dalam keluarga responden sebagai berikut:

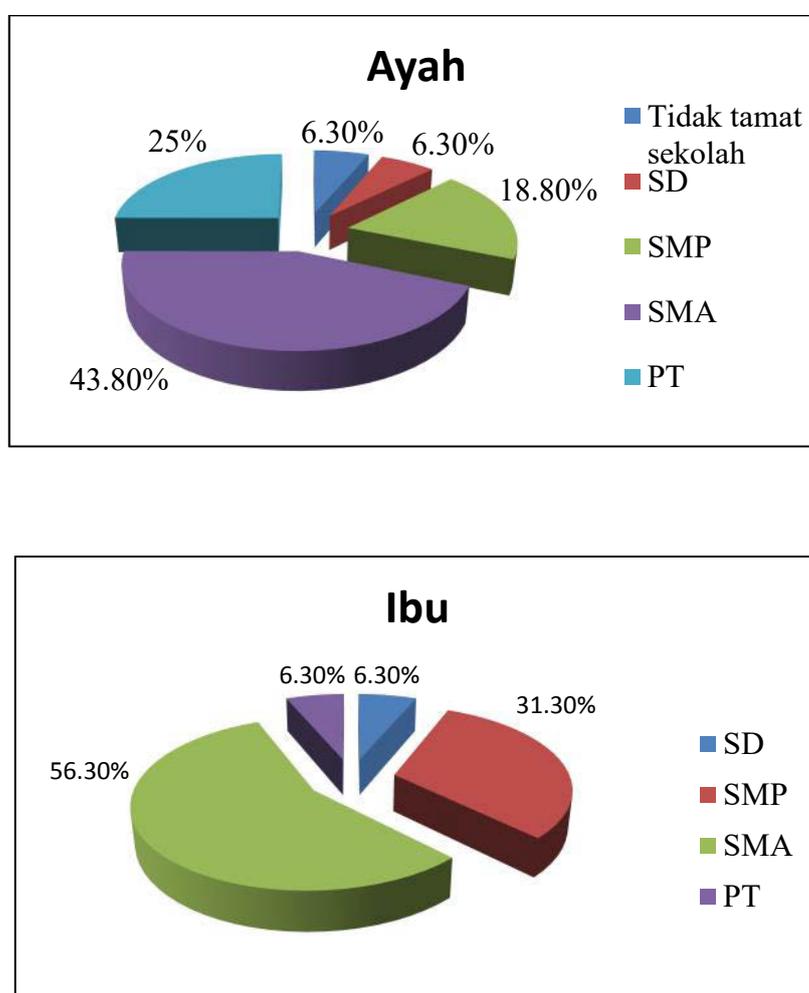


Gambar 5.3 Distribusi responden berdasarkan status dalam keluarga di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010

Gambar di atas menunjukkan bahwa karakteristik responden berdasarkan status anak dalam keluarga yang menunjukkan bahwa sebagian besar responden adalah anak pertama sebanyak 9 anak (56,3%) dan paling sedikit adalah anak ketiga sebanyak 1 anak (6,3%).

4) Distribusi anak berdasarkan pendidikan terakhir orang tua

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan pendidikan terakhir orang tua responden sebagai berikut:

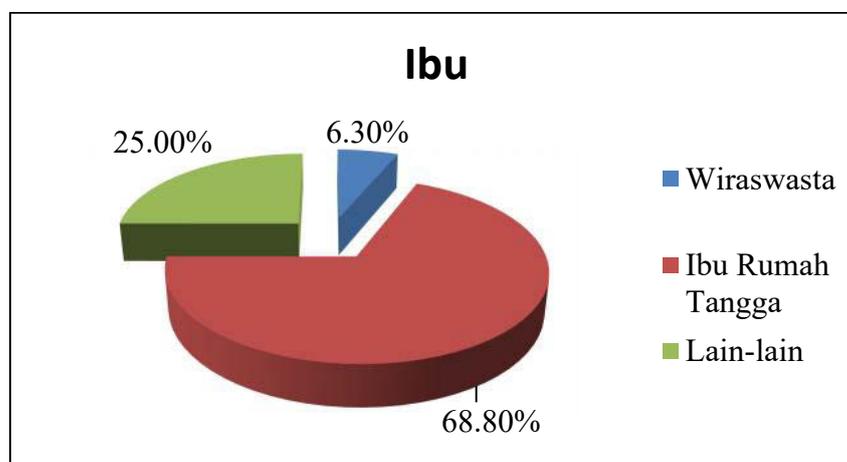
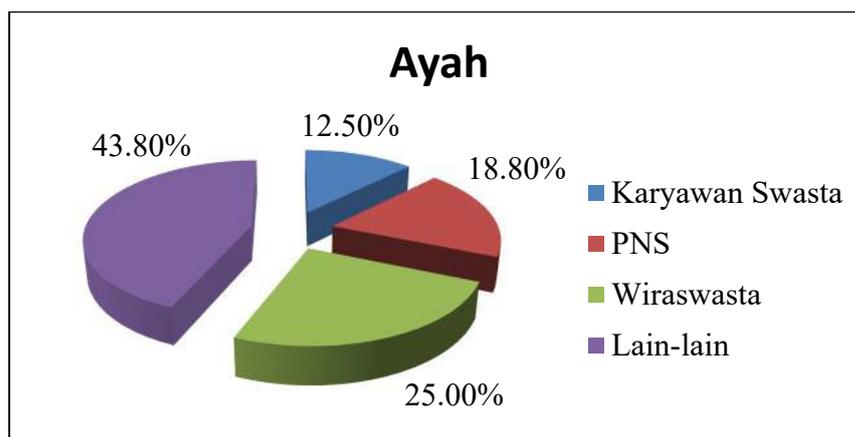


Gambar 5.4 Distribusi responden berdasarkan pendidikan terakhir orang tua di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010

Gambar di atas menunjukkan karakteristik responden berdasarkan pendidikan terakhir orang tua, baik ayah dan ibu menunjukkan bahwa sebagian besar pendidikan terakhir ayah responden adalah SMA sebanyak 7 orang (43,8%) dan paling sedikit adalah SD dan tidak tamat SD yaitu 1 orang (6,3%). Sedangkan untuk pendidikan terakhir ibu sebagian besar adalah SMA sebanyak 9 orang (56,3%) dan paling sedikit adalah SD sebanyak 1 orang (6,3%).

5) Distribusi anak berdasarkan pekerjaan orang tua

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan pekerjaan orang tua responden sebagai berikut:



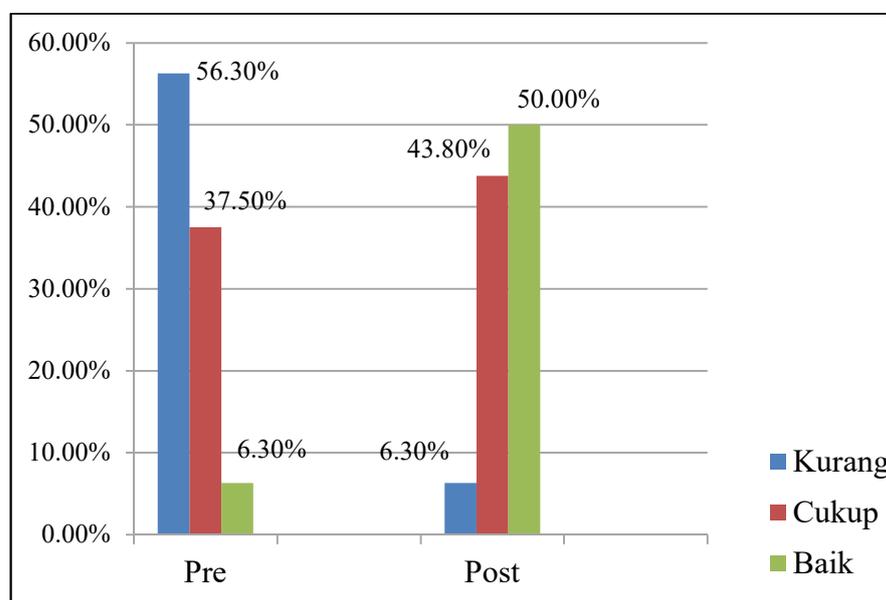
Gambar 5.5 Distribusi responden berdasarkan pekerjaan orang tua responden di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010

Gambar di atas menunjukkan bahwa pekerjaan orang tua responden, baik ayah maupun ibu. Pekerjaan ayah sebagian besar adalah lain-lain (tani, buruh tani dan sopir) sebanyak 7 orang (43,8%). Sedangkan untuk pekerjaan ibu sebagian besar adalah ibu rumah tangga sebanyak 13 orang (68,8%).

5.1.3 Data variabel yang diukur

Pada bagian ini akan diuraikan hasil observasi perubahan perilaku sosial sebelum dan sesudah diberi intervensi bermain peran/drama di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada 4 Juni sampai dengan 26 Juni 2010.

1) Distribusi perilaku sosial sebelum dan setelah diberi intervensi bermain peran/drama



Gambar 5.6 Perilaku sosial sebelum dan setelah diberi intervensi bermain peran/drama di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010

Gambar di atas menunjukkan bahwa pada anak prasekolah, sebelum dan sesudah diberi intervensi bermain peran/drama pada responden. Sebelum diberi intervensi didapatkan data pada responden sebagian besar mempunyai perilaku sosial kurang yaitu sebanyak 9 orang (56,3%). Setelah dilakukan intervensi pada responden mengalami peningkatan yaitu responden mempunyai perilaku sosial baik sebanyak 8 orang (50%), responden yang mempunyai perilaku sosial cukup sebanyak 7 orang (43,8%) dan responden mempunyai perilaku sosial kurang hanya 1 orang (6,3%).

2) Pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah

Tabel 5.1 Tingkat perilaku sosial anak prasekolah di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan pada Juni 2010

No.Responden	Nilai Perilaku Sosial	
	Pre	Post
1	13	21
2	10	22
3	5	15
4	9	19
5	9	20
6	15	21
7	17	25
8	16	23
9	14	25
10	14	23
11	19	25
12	23	26
13	19	25
14	17	25
15	9	15
16	7	12
<i>Mean</i>	13,500	21,375
<i>SD</i>	4,97996	4,24068
	<i>Wilcoxon Signed Rank Test</i> p=0,000	

Berdasarkan tabel 5.1 disajikan perbandingan perilaku sosial sebelum dan setelah intervensi pada responden, terdapat pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan perilaku sosial pada responden. Hal ini dapat dilihat dari uji *Wilcoxon Signed Rank Test* dengan nilai signifikansi (p) = 0,000 berarti ada pengaruh bermain peran/drama terhadap peningkatan perilaku sosial.

5.2 Pembahasan

Setelah dilakukan analisis, maka pada bagian pembahasan ini akan dibahas mengenai pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah sebelum dan setelah diberikan intervensi.

Sebelum diberi intervensi bermain peran/drama didapatkan data pada responden sebagian besar mempunyai perilaku sosial kurang yaitu sebanyak 9 orang (56,3%). Perilaku sosial kurang dapat dilihat dari hasil skor lembar observasi yang menunjukkan sebagian besar mendapat skor rendah. Responden masih banyak yang minta ditunggu ibunya saat di sekolah, tidak mau bermain bersama teman-temannya, tidak mau saling membantu, dan lain-lain.

Perkembangan perilaku sosial adalah perolehan kemampuan melakukan hubungan interpersonal yang sesuai dengan tuntutan sosial (Hurlock, 2005). Menurut Wong (1998), perkembangan perilaku sosial anak dipengaruhi oleh 2 faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi jenis kelamin, umur, temperamen, hormon dan suku bangsa. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor biologis, faktor fisik, faktor psikologis dan faktor keluarga. Pola perilaku sosial dibina pada masa kanak-kanak awal atau masa pembentukan. Pengalaman sosial awal sangat menentukan kepribadian anak setelah anak menjadi dewasa. Perilaku sosial dan sikap anak adalah cerminan dari cara pendidikan anak yang digunakan orang tua. Pada usia 4-6 tahun termasuk masa kanak-kanak dimana anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Mereka belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan

bermain. Selama masa ini terjadi beberapa perubahan yang cepat dan anak mulai mengadakan interaksi dinamis dengan lingkungannya.

Sebagian besar responden yang memiliki perilaku sosial kurang adalah responden yang berumur 4 tahun dan 5 tahun. Berdasarkan tabulasi hasil perilaku sosial anak usia 4 tahun dan 5 tahun mempunyai skor lebih rendah daripada anak usia 6 tahun. Hal ini disebabkan karena pengalaman dan interaksi dengan orang-orang disekelilingnya. Semakin bertambahnya usia anak akan semakin bertambah keterampilan sosial anak sehingga anak dapat menjalin interaksi dengan baik. Hasil tabulasi perilaku sosial, anak laki-laki mempunyai skor perilaku sosial lebih rendah daripada anak perempuan. Hal ini dikarenakan anak perempuan lebih pandai bergaul dan mudah akrab dengan orang-orang yang baru dikenalnya. Selain itu anak perempuan juga mempunyai banyak teman, tidak seperti anak laki-laki. Faktor lain yang mempengaruhi perilaku sosial adalah status dalam keluarga. Sebagian besar responden adalah anak pertama. Anak yang lahir pertama dalam keluarga sering menjadi egosentrik karena mereka merupakan pusat perhatian dari seluruh anggota keluarga. Semakin kecil keluarga, semakin egosentrik si anak. Anak tunggal cenderung lebih egosentrik daripada anak dari keluarga besar. Anak yang egosentrik terikat pada dirinya dalam arti bahwa perhatian mereka terutama berpusat kepada diri mereka sendiri (Hurlock, 2005). Anak pertama akan dimanjakan oleh orang tuanya. Hal ini ditunjang dengan hasil observasi saat penelitian bahwa sebagian responden masih anak tunggal dan belum mempunyai saudara sehingga anak akan lebih tergantung dengan orang tuanya yang akan menyebabkan perilaku sosial anak terganggu.

Pendidikan orang tua juga berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Sebagian besar pendidikan orang tua responden adalah SMA. Pendidikan orang tua yang baik maka orang tua dapat menerima segala informasi tentang cara pengasuhan anak yang baik. Namun, disini tidak demikian karena kemungkinan orang tua mengabaikan informasi dari luar dan menggunakan cara pengasuhan anak yang mereka anggap benar dengan cara memanjakan anak. Hal ini diperoleh saat observasi selama penelitian. Selain pendidikan orang tua faktor lain yang mempengaruhi adalah pekerjaan orang tua. Sebagian besar pekerjaan ayah adalah lain-lain (tani, buruh tani, dan sopir) dengan penghasilan yang sederhana sehingga orang tua kurang dapat memenuhi semua kebutuhan anak sehingga tumbuh kembangnya terganggu termasuk perkembangan perilaku sosial. Selain itu sebagian besar pekerjaan ibu sebagai ibu rumah tangga yang tidak mempunyai pekerjaan, maka akan mempunyai banyak waktu untuk anak sehingga anak akan lebih banyak mendapat perhatian dan hal ini akan menyebabkan anak tidak bisa mandiri sehingga perkembangan perilakunya kurang.

Setelah diberi intervensi bermain peran/drama didapatkan hasil yang meningkat pada responden sebagian besar mempunyai perilaku sosial baik sebanyak 8 orang (50%), 7 orang (43,8%) mempunyai perilaku sosial cukup dan hanya sebagian kecil responden mempunyai perilaku sosial kurang sebanyak 1 orang (6,3%). Perilaku sosial baik dapat dilihat dari hasil skor lembar observasi yang meningkat yang menunjukkan sebagian besar mendapat skor tinggi. Responden sudah mau ditinggal ibunya tetapi hanya minta diantar saat berangkat ke sekolah dan dijemput saat pulang dari sekolah, anak mau bermain bersama teman, mau saling membantu dan lain-lain. Responden yang memiliki perilaku

sosial cukup masih mempunyai nilai besar karena dipengaruhi oleh usia anak. Selain itu, adanya kendala saat memberi intervensi yaitu responden yang rame dan tidak mengikuti intervensi yang diberikan dengan baik sehingga pesan yang disampaikan dalam bermain peran tidak dapat diterima sepenuhnya oleh anak. Hal ini menyebabkan hasil dari intervensi tidak maksimal.

Menurut Ismail (2009) manfaat bermain peran antara lain adalah mengembangkan imajinasi, mengembangkan kemampuan mandiri dan meningkatkan kepercayaan diri. Mengembangkan imajinasi dapat dilihat dari kemampuan anak dalam memerankan tokoh yang dimainkan misalnya anak memerankan tokoh ibu, anak dapat mengetahui dan menirukan apa saja tugas dari seorang ibu. Selain itu mengembangkan kemampuan mandiri yaitu anak dapat berbahasa dan mengungkapkan perasaannya tanpa ada arahan dari peneliti. Sedangkan meningkatkan kepercayaan diri dapat dilihat dari cara anak berinteraksi dengan orang lain tanpa ada perasaan takut.

Stimulasi juga berpengaruh terhadap perilaku sosial anak. Stimulasi yang diberikan dalam penelitian ini adalah bermain peran/drama. Anak yang mendapat stimulasi yang terarah dan teratur akan lebih cepat berkembang dibandingkan dengan anak yang kurang mendapat stimulasi. Dalam permainan ini anak diajarkan untuk bekerjasama dan berinteraksi dengan orang lain yaitu teman-teman, guru dan peneliti. Inti dari permainan ini adalah anak dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilan sehingga dapat mengubah ingatan jangka pendek menjadi jangka panjang sehingga ingatan yang disimpan permanen. Diharapkan dalam bermain anak dapat menangkap pesan yang disampaikan permainan tersebut sehingga anak dapat menerapkan dalam kegiatan mereka sehari-hari.

Melalui permainan yang dilakukan berulang-ulang anak dapat mengingat pesan yang disampaikan dalam permainan peran tersebut sehingga anak dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari sehingga perilaku sosialnya meningkat. Setelah bermain peran beberapa kali perilaku sosial anak mulai meningkat ditandai dengan anak mau ditinggal oleh ibunya, anak mau bermain dengan teman-temannya dan lain-lain.

Dalam pelaksanaan penelitian ini, bermain peran/drama dilakukan oleh siswa TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan bersama dengan peneliti dan didampingi oleh guru. Bermain peran/drama dengan topik “Kegiatan dalam Sebuah Keluarga” mengandung beberapa pesan dimana pesan-pesan tersebut dapat diambil anak-anak untuk meningkatkan perilaku sosialnya, misalnya saling membantu dengan sesama anggota keluarga, saling berbagi dengan anggota keluarga, dan lain-lain. Analisis data pada tabel 5.1 menunjukkan bahwa ada pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial anak prasekolah. Hasil yang didapatkan signifikan ($p=0,000$). Hasil yang meningkat menunjukkan secara kuantitatif bahwa perilaku sosial anak meningkat setelah diberi intervensi.

Permainan dan bermain mempunyai arti dan nilai tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan anak, artinya permainan dipergunakan untuk sarana membawa anak ke alam masyarakat, mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat manusia. Permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak. Anak akan menguasai berbagai macam benda, memahami sifat-sifatnya maupun peristiwa yang berlangsung di dalam lingkungannya. Dalam

situasi bermain, anak akan dapat menunjukkan bakat, fantasi dan kecenderungan-kecenderungannya. Ditengah-tengah situasi bermain, setiap anak menghayati macam-macam emosi, misalnya: gembira, senang, tegang, dan lain-lain. Permainan merupakan alat pendidikan, karena memberikan kepuasan, kegembiraan dan kebahagiaan. Permainan memberikan kesempatan pra-latihan untuk mengenal aturan-aturan, mematuhi norma-norma dan larangan-larangan dan bertindak secara jujur dan setia (loyal). Dalam permainan, anak menggunakan semua fungsi kejiwaan dan jasmaniah dengan suasana kesungguhan (Suherman, 2000).

Permainan drama adalah sebuah permainan dimana para pemain memainkan peran tokoh-tokoh khayalan dan berkolaborasi untuk merajut sebuah cerita bersama (Solahuddin, 2008). Manfaat yang bisa diambil dari bermain peran adalah membantu penyesuaian diri anak. Anak juga belajar untuk memandang suatu masalah dari kacamata tokoh-tokoh yang diperankan, sehingga diharapkan dapat membantu pemahaman sosial pada diri anak (Ismail, 2009). Drama merupakan salah satu bentuk bermain yang disukai anak. Drama berguna bagi anak karena dapat mengembangkan imajinasi, mengembangkan kesadaran sosial, mengembangkan kemampuan berpikir mandiri, meningkatkan kepercayaan diri, mengembangkan kemampuan untuk mencari ide-ide sendiri, serta merupakan sarana untuk mengekspresikan perasaan (Muhabba, 2004). Dengan latihan-latihan anak akan dapat meningkatkan kemampuan dan ketrampilannya. Latihan berulang-ulang dapat mengubah ingatan jangka pendek menjadi jangka panjang sehingga ingatan yang disimpan permanen. Dalam hal ini anak dapat menerima dan menyimpan isi pesan dari permainan peran/drama yang dimainkan sehingga

dapat dijadikan acuan dalam meningkatkan perilaku sosial. Bermain peran/drama dapat meningkatkan kepercayaan diri anak sehingga anak berani mengungkapkan perasaannya dengan mengekspresikan peran yang dimainkan dengan benar, berani bermain dan bekerjasama dengan temannya. Bermain peran/drama sangat penting untuk proses identifikasi anak terhadap peran tertentu (Supartini, 2004). Hal ini dapat meningkatkan perilaku sosial pada anak.

Berdasarkan hasil observasi setelah intervensi yang pertama, anak-anak masih takut, ada yang menangis, ada yang berebut peran dan mereka belum bisa memerankan tokoh dengan baik. Setelah intervensi kedua, anak-anak sudah mulai berani untuk mengekspresikan perasaan mereka sesuai dengan peran dan sudah tidak ada yang menangis lagi, berani bermain bersama dan sudah bisa bekerjasama dengan baik. Dan setelah intervensi ketiga, anak-anak sudah lebih baik daripada sebelumnya. Hanya ada 1 anak yang masih kurang karena masih merasa takut, tidak memperhatikan penjelasan dari peneliti, kurang bisa bekerjasama dengan temannya serta tidak dapat berpikir secara mandiri dalam bermain. Hal ini karena anak masih berumur 4 tahun, sehingga anak tersebut merasa minder dengan teman-temannya yang lebih besar. Selain itu anak juga masih selalu ditunggu ibunya saat berada di sekolah sehingga hasil pretest dan posttest menunjukkan perilaku sosial kurang.

Observasi yang dilakukan setelah intervensi dalam penelitian ini, responden yang mendapat intervensi yaitu bermain peran/drama mengalami peningkatan perilaku sosialnya. Artinya bahwa aktivitas bermain peran/drama tidak hanya sekedar permainan yang menyenangkan tetapi juga merupakan salah satu metode pembelajaran bagi anak prasekolah. Anak menjadi lebih berani, anak

dapat mengembangkan kreatifitasnya, mengembangkan imajinasinya, mau bermain bersama teman-temannya dan mau berpisah dengan ibunya. Dalam hal ini, perawat memegang peranan penting sekaligus sebagai peluang untuk lebih meningkatkan kompetensi dan kreativitas perawat terutama keperawatan anak dalam memberikan asuhan keperawatan.

BAB 6

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dikemukakan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian tentang pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial pada anak prasekolah di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan.

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di TK Dharmawanita, Kepuhrejo, Takeran, Magetan, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut:

1. Perilaku sosial anak prasekolah sebelum bermain peran/drama menunjukkan masih banyak yang mempunyai perilaku sosial kurang karena dipengaruhi beberapa faktor, diantaranya umur, jenis kelamin, status dalam keluarga, pendidikan orang tua dan pekerjaan orang tua.
2. Perilaku sosial anak prasekolah setelah bermain peran/drama menunjukkan peningkatan yaitu banyak yang mempunyai perilaku sosial baik.
3. Bermain peran/drama meningkatkan perilaku sosial anak prasekolah. Dari permainan yang dilakukan berulang-ulang, perilaku sosial anak meningkat ditandai dengan adanya keberanian anak untuk bermain bersama teman, mau berpisah dengan ibu dan mau bekerjasama dengan teman. Bermain peran/drama dapat digunakan orang tua sebagai metode untuk terapi bermain edukatif.

6.2 Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diuraikan diatas, selanjutnya peneliti akan mengemukakan beberapa saran yaitu:

1. Bagi orang tua

Orang tua diharapkan dapat lebih memperhatikan anak dan menggunakan bermain peran sebagai terapi bermain edukatif.

2. Bagi guru

Permainan peran.drama dapat digunakan sebagai metode dalam pengajaran karena sangat membantu dalam meningkatkan perilaku sosial anak prasekolah.

3. Bagi profesi keperawatan

Meningkatkan peran perawat anak dan komunitas sebagai pendidik dan konselor dalam proses tumbuh kembang anak yaitu melalui guru dan orang tua.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Mengadakan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan bahasa pada anak prasekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Abumuthi. (2010). *Bermain Peran Penting Untuk Pertumbuhan Potensi Anak*. Diakses dari http://abumuthi.multiply.com/journal/item/74/Bermain_Peran_Penting_Bagi_Pertumbuhan_Potensi_Anak. Pada tanggal 4 Juni 2010, Jam 06.30 WIB
- Alimul, A. (2003). *Riset Keperawatan dan Teknik Penulisan Ilmiah*. Jakarta: Salemba Medika, hlm, 27
- Alwison. (2004). *Psikologi Kepribadian*. Malang: UMM Press, hlm, 73
- Arikunto, S. (2009). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm, 44, 102, 105
- Arikunto, S. (2009). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm, 149-150
- Daengsari, D. (2010). *Perkembangan Emosi*. Diakses dari www.tabloid-nikita.com. Pada tanggal 23 Juli 2010, jam 10.00 WIB
- Dahli, A. (2010). *Model Bermain Peran Dalam Pembelajaran Partisipatif*. Diakses dari http://dahli-ahmad.blogspot.com/2009/03/model-bermain-peran-dalam-pembelajaran_29.html. Pada tanggal 4 Juni 2010, jam 06.30 WIB
- Dariyo. (2004). *Psikologi Perkembangan Remaja*. Bogor: Ghalia Indonesia, hlm, 109
- Dempsey, et al, (2002). *Riset Keperawatan edisi 4*. Jakarta: EGC, hlm, 86-87
- Diknas. (2005). *Rangkuman Penilaian Kelompok A Taman Kanak-kanak (KBK)*. Surabaya
- Fajar. (2010). *Keterampilan Sosial pada Anak Menengah Akhir*. Diakses dari <http://f4jar.multiply.com/journal/item/191>, Pada tanggal 23 Juli 2010, jam 10.30 WIB
- Geibreil. (2010). *Membentuk Kepribadian Melalui Interaksi Sosial*. Diakses dari <http://geibreil.wordpress.com>. Pada tanggal 23 Juli 2010, jam 10.30 WIB
- Gunarsa. (2000). *Psikologi Praktis: Anak, Remaja dan Keluarga*. Jakarta: BPK Gunung Mulia, hlm, 114
- Guyton, A.C. (1997). *Buku Ajar Fisiologi Kedokteran*. Jakarta: EGC, hlm, 924

- Hidayat, A.A. (2005). *Pengantar Ilmu Keperawatan Anak I*. Jakarta: Salemba Medika, hlm, 55-61
- Hidayat, A.A. (2007). *Metode Penelitian Keperawatan dan Teknik Analisis Data*. Jakarta: Salemba Medika, hlm, 122-131
- Hidayat, A.A. (2008). *Pengantar Ilmu Kesehatan Anak untuk Pendidikan Kebidanan*. Jakarta: Salemba Medika, hlm, 19-23
- Hurlock, E.B. (2004). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Jakarta: Erlangga, hlm, 56, 323-330
- Immer. (2010). *Drama Sebagai Latihan Serbaguna*. Diakses dari serbaguna.wordpress.com. Pada tanggal 2 Juni 2010, jam 09.30 WIB
- Ismail, A. (2009). *Education Games*. Yogyakarta: Pro-U Media, hlm, 59-62
- Latifah, M. (2008). *Belajar Sejak Dini*. Yogyakarta: Ar Raudhoh Pustaka, hlm, 23
- Moeslichatoen. (2004). *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, hlm, 38-39
- Muhabba, P. (2004). *Hakekat Seni Peran Dalam Kehidupan Manusia*. Diakses dari teatergress.wordpress.com. Pada tanggal 14 Juli 2010, jam 17.00 WIB
- Notoatmodjo, (2003). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta, hlm, 79-100
- Nursalam. (2008). *Konsep dan Penerapan Metodologi Penelitian Ilmu Keperawatan : Pedoman Skripsi, Tesis dan Instrumen Penelitian Keperawatan*. Jakarta: Salemba Medika, hlm, 89-105
- PSIK FKp UNAIR, (2009). *Buku Pedoman Penyusunan Proposal Skripsi*. Surabaya: UNAIR
- Potter & Patricia. A. (2005). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan: Konsep, Proses dan Praktik*, vol 1.Ed 4.Jakarta: EGC, hlm, 637-644
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga, hlm, 243
- Soetjiningsih. (2002). *Konsep Bermain pada Anak: Dalam Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC, hlm, 65-71

- Solahuddin, G. (2008). *Permainan Peran*. Diakses dari id.wikipedia.org, Pada tanggal 14 Juli 2010, jam 17.10 WIB
- Sugiyono. (2005). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suherman. (2000). *Buku Saku Perkembangan Anak*. Jakarta: EGC, hlm, 56-57
- Sulistiyawati, U. (2010). *Konsep Pendidikan Menurut Confucianisme Dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Diakses dari <http://jurnalmahasiswa.filsafat.ugm.ac.id/cin-6.htm>. Pada tanggal 15 Mei 2010, jam 10.00 WIB
- Sumiatin, T. (2005). *Hubungan Peran Playgroup Terhadap Perilaku Sosial Anak Toddler (1-3 tahun)*. Skripsi untuk gelar Sarjana Keperawatan tidak dapat dipublikasikan. Universitas Airlangga, Surabaya, hlm, 13-24
- Supartini, Y. (2004). *Buku Ajar: Konsep Dasar Keperawatan Anak*. Jakarta: EGC
- Wong, D. L. (2003). *Pedoman Klinis Keperawatan Pediatric*. Ed 4. Jakarta: EGC, hlm, 140
- Yusuf, S. (2000). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya, hlm, 70-74

Lampiran 3

LEMBAR PERMINTAAN MENJADI RESPONDEN PADA PENELITIAN

Dengan hormat,

Nama saya Martina Sidang P, mahasiswi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, Surabaya. Saya akan melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun)”. Hasil penelitian ini akan bermanfaat bagi perkembangan ilmu keperawatan serta peran serta perawat di masyarakat.

Untuk itu saya mohon partisipasi Bapak/Ibu selaku orang tua dari siswa TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan untuk dapatnya Bapak/Ibu mengisi lembar observasi yang telah saya persiapkan dengan sejujur-jujurnya. Semua data yang dikumpulkan akan dirahasiakan dan tanpa nama. Data hanya disajikan untuk penelitian dan pengembangan ilmu keperawatan dan tidak digunakan untuk maksud-maksud yang lain.

Sebagai bukti kesediaan menjadi responden dalam penelitian ini, saya mohon kesediaan Anda untuk menandatangani lembar persetujuan yang telah disediakan. Atas partisipasi Anda dalam mengisi kuesioner ini, saya sangat hormat dan ucapkan terima kasih.

Surabaya, Mei 2010

Hormat saya,

Martina Sidang P.
NIM. 010610349B

Lampiran 4

**SURAT PERNYATAAN KESEDIAAN MENJADI RESPONDEN
PADA PENELITIAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama :

Alamat :

Menyatakan bersedia/tidak bersedia*) mengizinkan anak saya,

Nama :

Kelas :

untuk berpartisipasi pada penelitian “Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun)” yang dilakukan oleh Martina Sidang P., mahasiswi Program Studi Ilmu Keperawatan Fakultas Keperawatan Universitas Airlangga, Surabaya.

Atas dasar pemikiran bahwa penelitian ini dilakukan untuk pengembangan Ilmu Keperawatan, maka saya memutuskan untuk berpartisipasi dalam penelitian ini.

Tanda tangan di bawah ini menunjukkan bahwa saya telah diberi penjelasan dan menyatakan bersedia menjadi responden dalam penelitian ini dengan sebenar-benarnya tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Surabaya, Mei 2010

Responden

(Tanda Tangan)
(Nama Terang)

*) coret yang tidak perlu

Lampiran 5

SATUAN ACARA KEGIATAN

Sasaran : Murid TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan

Tempat : TK Dharmawanita Kepuhrejo, Takeran, Magetan

Topik : Kegiatan dalam Sebuah Keluarga

Waktu : 20 menit tiap pertemuan

I. Tujuan Umum

Setelah bermain peran/drama, para murid TK mempunyai perilaku sosial yang baik di lingkungannya.

II. Tujuan Khusus

1. Mampu bersosialisasi dengan teman
2. Berani berinteraksi dengan teman
3. Berani mengekspresikan perasaan
4. Dapat berpikir mandiri

III. Kegiatan

Kegiatan Peneliti	Kegiatan Murid	Waktu
1. Pembukaan a. Menyampaikan salam pembuka b. Memperkenalkan diri c. Menyapa murid dengan ramah d. Menyampaikan tujuan	1. Pembukaan a. Menjawab salam pembuka b. Menjawab sapaan peneliti c. Bertanya jika ada yang belum mengerti	5 menit
2. Kegiatan inti a. Menjelaskan cara bermain peran b. Memberikan contoh bermain peran c. Memberikan kebebasan pada murid untuk memilih peran yang disukai d. Memberikan kebebasan pada	2. Kegiatan inti a. Bertanya jika belum mengerti cara bermain b. Memilih peran yang disukai c. Bermain peran sendiri, mengekspresikan perasaannya, dengan bantuan dan arahan dari	20 menit

<p>murid untuk mengekspresikan perasaannya</p> <p>e. Memberikan arahan saat bermain peran</p> <p>f. Peneliti ikut bermain dan usahakan guru terlibat dalam permainan</p> <p>g. Akhiri permainan dan buat kontrak permainan untuk pertemuan berikutnya dengan bahasa yang mudah dipahami anak prasekolah</p>	<p>peneliti</p> <p>d. Menyetujui kontrak permainan selanjutnya dan bertanya jika belum mengerti</p>	
<p>3. Penutup</p> <p>a. Mengucapkan terima kasih setelah melakukan kegiatan</p> <p>b. Membuat kontrak untuk kegiatan selanjutnya</p> <p>c. Mengucapkan salam penutup</p>	<p>3. Penutup</p> <p>a. Mengucapkan terima kasih</p> <p>b. Menyetujui kontrak</p> <p>c. Menjawab salam penutup dari peneliti</p>	5 menit

IV. Evaluasi

1. Evaluasi struktur

- a. Murid dapat mengikuti kegiatan
- b. Kontrak dilakukan minimal 30 menit sebelum kegiatan dilakukan

2. Evaluasi proses

Evaluasi dilakukan saat kegiatan bermain peran/drama dilakukan, meliputi:

- a. Anak selalu hadir dalam kegiatan bermain peran/drama
- b. Anak dapat berinteraksi dengan baik
- c. Anak dapat bersosialisasi dengan orang lain
- d. Anak mampu mengikuti kegiatan dengan ekspresi wajah senang dan tidak takut
- e. Anak dapat mengikuti kegiatan sampai selesai

3. Evaluasi hasil

- a. Anak dapat meningkatkan interaksi sosial dengan orang lain
- b. Anak dapat meningkatkan sosialisasi dengan baik
- c. Anak kooperatif pada saat kegiatan tanpa adanya penolakan
- d. Peningkatan perilaku sosial dilakukan dengan lembar observasi

Lampiran 6

Petunjuk Bermain Peran/Drama

1. Peneliti memperkenalkan diri di ruang kelas dengan ramah pada murid dan guru.
2. Peneliti memberitahukan kepada murid dan guru akan diadakan permainan yaitu bermain peran/drama.
3. Peneliti menjelaskan prosedur bermain peran/drama.
4. Peneliti memberi contoh cara bermain peran/drama.
5. Peneliti memberi arahan saat bermain peran.
6. Peneliti memberikan kebebasan pada murid untuk memilih peran yang disukai.
7. Peneliti memberikan kebebasan pada murid untuk mengekspresikan perasaan.
8. Mengevaluasi dan berdiskusi tentang pesan yang terdapat dalam permainan.
9. Akhiri permainan dan buat kontrak permainan untuk pertemuan berikutnya dengan bahasa yang mudah dimengerti anak prasekolah.

Topik: Kegiatan dalam Sebuah Keluarga

Di dalam ruang kelas peneliti dan murid-murid berkumpul untuk bermain peran/drama. Murid-murid memilih peran yang di sukai. Misalnya sebagai ayah, ibu, kakak, adik, kakek, nenek, dan yang lainnya dalam suatu keluarga. Kemudian mereka bermain bersama memerankan tokoh-tokoh dalam keluarga yang telah mereka pilih seperti keadaan sesungguhnya. Peneliti mengarahkan kegiatan bermain dan memberi contoh saat bermain.

Lampiran 7

Kode :

DATA DEMOGRAFI

Judul penelitian: Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial Pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun)

No responden :

Petunjuk :

- Berilah tanda silang (X) pada pilihan jawaban yang anda anggap sesuai.
- Terimakasih atas kesediaan membantu saya dalam penelitian ini.

I. Data Demografi Anak

1. Nama Anak :
2. Tempat/Tanggal Lahir :
3. Umur : a. 4 tahun
b. 5 tahun
c. 6 tahun
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 Orang tua

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"/> Ibu rumah tangga
	<input type="checkbox"/> Lain-lain (Sebutkan :)

Lampiran 8

LEMBAR OBSERVASI PERILAKU SOSIAL

Nama:

Umur:

No.	Parameter Perkembangan Perilaku Sosial Untuk Anak Prasekolah (Diknas, 2005)	Selalu (2)	Kadang-kadang (1)	Tidak pernah (0)	Skor
1.	Jika ada teman yang jatuh segera menolong tanpa disuruh oleh guru				
2.	Jika ada teman yang tidak bisa mengambil barang di tempat yang letaknya tinggi, anak yang lebih tinggi mau membantu mengambilkan				
3.	Jika ada temannya yang tidak membawa pensil dipinjami				
4.	Jika ada temannya yang tidak membawa bekal, anak membagi bekalnya				
5.	Jika guru membawa banyak buku, anak membantu membawakan				
6.	Mengantar teman buang air kecil ke kamar mandi				
7.	Jika ada teman yang ditunjuk untuk menyanyi dan tidak bisa, anak membantu dengan bernyanyi bersama				
8.	Mau berpisah dengan ibu tanpa menangis				
9.	Mau bermain bersama teman				
10.	Mau mengajak teman untuk bermain bersama				
11.	Mau bergantian menggunakan mainan				
12.	Tidak berebut mainan dengan				

	teman				
13.	Mau menyapa teman dengan nama panggilannya				
14.	Bersalaman dengan guru saat datang dan pulang sekolah				
15.	Berani mengutarakan jika anak ingin buang air kecil				

Keterangan Skor:

2 = selalu

1 = kadang-kadang

0 = tidak pernah

Kategori:

Baik = 76-100%

Cukup = 55-75%

Kurang= <55%

Lampiran 9

TABULASI PENGKODEAN DATA DEMOGRAFI

No. Responden	Umur	Jenis Kelamin	Status dalam keluarga	Pendidikan Ortu		Pekerjaan ortu	
				Ayah	Ibu	Ayah	Ibu
1	3	1	1	4	4	3	4
2	3	1	1	4	4	4	4
3	1	1	1	5	5	2	5
4	2	1	3	5	4	2	4
5	2	1	2	4	4	4	4
6	2	1	1	5	4	1	5
7	3	1	1	4	3	3	4
8	3	2	1	3	3	4	4
9	3	2	1	1	3	4	5
10	3	2	2	4	4	1	4
11	3	2	1	4	3	4	4
12	3	2	2	2	4	3	4
13	3	2	2	4	4	3	4
14	3	2	2	3	3	4	4
15	3	2	1	3	2	4	5
16	1	2	2	5	4	2	3

Keterangan:

Umur:	Pendidikan terakhir ortu:	Pekerjaan ortu:
1= 4 tahun	Ayah 1= tidak tamat SD	Ayah 1= karyawan swasta
2= 5 tahun	2= SD	2= PNS
3= 6 tahun	3= SMP	3= wiraswasta
Jenis Kelamin:	4= SMA	4= lain-lain
1= laki-laki	5= Perguruan Tinggi	Ibu 1= karyawan swasta
2= perempuan	Ibu 1= tidak tamat SD	2= PNS
Status dalam keluarga:	2= SD	3= wiraswasta
1= anak ke I	3= SMP	4= ibu rumah tangga
2= anak ke II	4=SMA	5= lain-lain
3= anak ke III	5= Perguruan Tinggi	
4= lain-lain(anak ke...)		

Lampiran 10

TABULASI NILAI PERILAKU SOSIAL

No. Responden	No. Urut	Perilaku Sosial															Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
	Nilai Maksimal	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	30
1	PRE	1	1	0	0	0	1	2	2	1	1	0	0	1	2	1	13
	POST	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	21
2	PRE	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	2	1	10
	POST	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	22
3	PRE	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	0	5
	POST	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	0	15
4	PRE	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	2	0	9
	POST	2	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	19
5	PRE	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	1	1	1	2	0	9
	POST	1	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	2	2	1	20
6	PRE	0	0	1	1	0	1	2	2	1	1	0	0	2	2	2	15
	POST	1	0	2	1	1	1	2	2	2	1	1	1	2	2	2	21
7	PRE	1	1	0	1	0	1	2	2	2	1	0	0	2	2	2	17
	POST	1	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	25
8	PRE	1	0	2	1	0	1	2	2	1	1	0	0	2	2	1	16
	POST	2	0	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	23
9	PRE	1	0	1	1	0	1	2	2	1	1	0	0	1	2	1	14
	POST	1	0	2	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	1	25
10	PRE	0	0	2	1	0	1	2	2	1	1	0	0	1	2	1	14
	POST	1	0	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	23
11	PRE	1	1	0	0	0	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	19
	POST	2	1	2	2	1	1	2	2	2	2	1	1	2	2	2	25

12	PRE	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	23
	POST	2	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	26
13	PRE	0	1	1	1	0	2	2	2	2	2	0	0	2	2	2	19
	POST	1	2	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	25
14	PRE	1	1	1	1	0	0	1	2	2	2	0	0	2	2	2	17
	POST	1	1	2	2	1	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	25
15	PRE	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	2	1	9
	POST	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	2	1	15
16	PRE	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	2	0	7
	POST	0	0	1	1	0	0	2	1	1	0	1	1	1	2	1	12

Keterangan:

0= tidak pernah

1= kadang-kadang

2= selalu

Lampiran 11

TABULASI NILAI RESPONDEN

No. Responden	Nilai perilaku sosial					
	Pre			Post		
	Skor	%	Kategori	Skor	%	Kategori
1	13	43,34	Kurang	21	70	Cukup
2	10	33,34	Kurang	22	73,34	Cukup
3	5	16,67	Kurang	15	50	Cukup
4	9	30	Kurang	19	63,34	Cukup
5	9	30	Kurang	20	66,67	Cukup
6	15	50	Cukup	21	70	Cukup
7	17	56	Cukup	25	83,34	Baik
8	16	53,34	Cukup	23	76,67	Baik
9	14	46,67	Kurang	25	83,34	Baik
10	14	46,67	Kurang	23	76,67	Baik
11	19	63,34	Cukup	25	83,34	Baik
12	23	76,67	Baik	26	86,67	Baik
13	19	63,36	Cukup	25	83,34	Baik
14	17	56,67	Cukup	25	83,34	Baik
15	9	30	Kurang	15	50	Cukup
16	7	23,34	Kurang	12	40	Kurang

Keterangan Kategori:

1. Baik = 75-100%
2. Cukup = 50-74%
3. Kurang= <50%

Lampiran 12

Frequencies**Statistics**

		Umur	Jenis Kelamin	Status Dalam Keluarga	Pendidikan Ayah	Pendidikan Ibu	Pekerjaan Ayah	Pekerjaan Ibu
N	Valid	16	16	16	16	16	16	16
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
	Median	3.0000	2.0000	1.0000	4.0000	4.0000	3.0000	4.0000
	Mode	3.00	2.00	1.00	4.00	4.00	4.00	4.00

Frequency Table**Umur**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	4 tahun	2	12.5	12.5	12.5
	5 tahun	3	18.8	18.8	31.3
	6 tahun	11	68.8	68.8	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	laki-laki	7	43.8	43.8	43.8
	Perempuan	9	56.3	56.3	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

Status Dalam Keluarga

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Anak ke 1	9	56.3	56.3	56.3
Anak ke 2	6	37.5	37.5	93.8
Anak ke 3	1	6.3	6.3	100.0
Total	16	100.0	100.0	

Pendidikan Ayah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Tidak tamat SD	1	6.3	6.3	6.3
SD	1	6.3	6.3	12.5
SMP	3	18.8	18.8	31.3
SMA	7	43.8	43.8	75.0
Perguruan Tinggi	4	25.0	25.0	100.0
Total	16	100.0	100.0	

Pendidikan Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid SD	1	6.3	6.3	6.3
SMP	5	31.3	31.3	37.5
SMA	9	56.3	56.3	93.8
Perguruan Tinggi	1	6.3	6.3	100.0
Total	16	100.0	100.0	

Pekerjaan Ayah

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Karyawan Swasta	2	12.5	12.5	12.5
PNS	3	18.8	18.8	31.3
Wiraswasta	4	25.0	25.0	56.3
lain-lain	7	43.8	43.8	100.0
Total	16	100.0	100.0	

Pekerjaan Ibu

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Wiraswasta	1	6.3	6.3	6.3
Ibu rumah tangga	11	68.8	68.8	75.0
lain-lain	4	25.0	25.0	100.0
Total	16	100.0	100.0	

Frequencies

Statistics

		Pre	post
N	Valid	16	16
	Missing	0	0
Mode		1.00	3.00
Minimum		1.00	1.00
Maximum		3.00	3.00

Frequency Table

pre

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang	9	56.3	56.3	56.3
	cukup	6	37.5	37.5	93.8
	baik	1	6.3	6.3	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

post

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	kurang	1	6.3	6.3	6.3
	cukup	7	43.8	43.8	50.0
	baik	8	50.0	50.0	100.0
	Total	16	100.0	100.0	

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Perilaku sosial (Pre Test)	16	13.5000	4.97996	5.00	23.00
Perilaku sosial (Post Test)	16	21.3750	4.24068	12.00	26.00

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Perilaku sosial (Pre Test)	Perilaku sosial (Post Test)
N		16	16
Normal Parameters(a,b)	Mean	13.5000	21.3750
	Std. Deviation	4.97996	4.24068
Most Extreme Differences	Absolute	.134	.179
	Positive	.134	.138
	Negative	-.102	-.179
Kolmogorov-Smirnov Z		.536	.715
Asymp. Sig. (2-tailed)		.936	.687

a Test distribution is Normal.

b Calculated from data.

NPar Tests

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
Perilaku sosial (Pre Test)	16	13.5000	4.97996	5.00	23.00
Perilaku sosial (Post Test)	16	21.3750	4.24068	12.00	26.00

Wilcoxon Signed Ranks Test

Ranks

		N	Mean Rank	Sum of Ranks
Perilaku sosial (Post Test) - Perilaku sosial (Pre Test)	Negative Ranks	0(a)	.00	.00
	Positive Ranks	16(b)	8.50	136.00
	Ties	0(c)		
	Total	16		

a Perilaku sosial (Post Test) < Perilaku sosial (Pre Test)

b Perilaku sosial (Post Test) > Perilaku sosial (Pre Test)

c Perilaku sosial (Post Test) = Perilaku sosial (Pre Test)

Test Statistics(b)

	Perilaku sosial (Post Test) - Perilaku sosial (Pre Test)
Z	-3.526(a)
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000

a Based on negative ranks.

b Wilcoxon Signed Ranks Test

Daftar Revisi

Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial pada
Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun)

No.	Data Revisi	Keterangan
1	Menghilangkan tanda baca di cover	Sudah direvisi
2	Menambah keterbatasan	Sudah direvisi
3	Menambah teori tentang anak pertama cenderung dimanja di pembahasan	Sudah direvisi
4	Menambah saran	Sudah direvisi

Mengetahui,

Ilya Krisnana, S.Kep., Ns
NIP.139080792

Daftar Revisi

Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perkembangan Perilaku Sosial
pada Anak Prasekolah (Usia 4-6 tahun)

No.	Data Revisi	Keterangan
1	Menambah kriteria inklusi	Sudah direvisi
2	Menyempurnakan prosedur pengumpulan data	Sudah direvisi
3	Menghilangkan warna background diagram dan memperbesar	Sudah direvisi
4	Menambah keterangan di halaman 60	Sudah direvisi
5	Mengganti tabel pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial	Sudah direvisi
6	Menambah data di halaman 63	Sudah direvisi
7	Memperbaiki saran	Sudah direvisi
8	Dapus	Sudah direvisi

Mengetahui,

Mira Triharini, S.Kp., M.Kep
NIP. 132320711

Daftar Revisi
Pengaruh Bermain Peran/Drama Terhadap Perilaku Sosial pada Anak Prasekolah
(Usia 4-6 tahun)

No.	Data Revisi	Keterangan
1	Abstrak	Sudah direvisi
2	Menambah keterangan gambar 5.6	Sudah direvisi
3	Mengganti tabel pengaruh bermain peran/drama terhadap perkembangan perilaku sosial	Sudah direvisi
4	Menambahkan data di halaman 63	Sudah direvisi
5	Menambah penjelasan tentang perlakuan	Sudah direvisi
6	Menambahkan inti dari bermain drama di halaman 67	Sudah direvisi
7	Menambahkan data di halaman 70	Sudah direvisi
8	Menambah kesimpulan	Sudah direvisi
9	Menambah saran	Sudah direvisi

Mengetahui,

Yuni Sufyanti Arief, S.Kp., M.Kes
NIP. 197806062001122001