

**PENINGKATAN KOMPETENSI SOSIAL ANAK USIA DINI
DENGAN METODE BERMAIN PERAN*)
(Studi Kasus di Raudhatul Athfal Muhajirin-Medan)**

**TO IMPROVE THE SOCIAL COMPETENCIES FOR EARLY CHILDHOOD BY USING
ROLE PLAYING METHOD
(Case Study at Raudhatul Athfal Muhajirin-Medan)**

**Masganti Sit
IAIN Sumatera Utara, Jalan Willem Iskandar Medan
Email: masganti@yahoo.com**

Abstract: *The objective of this research is to increase early childhood's social competence by using role playing method. The study was conducted at Raudhatul Athfal al-Muhajirin in Medan in the year of 2010 with n = 24. This classroom action research was using Kemmis and Taggart (1997) model with three cycles. Each cycle has four steps. They are follows: 1) plan; 2) action; 3) observe; and 4) reflect. To analyze the data, qualitative and quantitative research method were used. The result of the qualitative analysis shows that the role playing method conducted with three steps are personification role playing, role playing with media, and role playing with social condition. The result of the quantitative analysis shows that there are significant differences between pre and post assessment of early childhood's social competence.*

Keywords: *early childhood's social competence, and role playing method*

Abstrak: *Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran. Penelitian dilakukan di Raudhatul Athfal al-Muhajirin pada tahun 2010 dengan jumlah sampel sebanyak 24 orang anak. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model dari Kemmis (1997) dan Taggart dengan tiga siklus. Setiap siklus memiliki empat langkah yaitu: 1) perencanaan; 2) tindakan; 3) pengamatan; dan 4) refleksi. Analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil analisis kualitatif menunjukkan bahwa metode bermain peran dilakukan dengan tiga tahapan yaitu bermain peran personifikasi, bermain peran berdua dengan menggunakan media, dan bermain peran dengan situasi sosial. Hasil analisis kuantitatif menunjukkan bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata antara asesmen awal dan akhir tiap siklus pada nilai kompetensi sosial anak usia dini.*

Kata Kunci: *kompetensi sosial, anak usia dini, dan metode bermain peran*

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini telah menjadi perhatian para orang tua, ahli pendidikan, dan pemerintah. Pendidikan pada masa usia dini bermanfaat mengembangkan berbagai kompetensi anak usia dini termasuk kompetensi sosial.

Kompetensi sosial adalah kemampuan seseorang untuk berhubungan dengan orang lain, terlibat dengan orang lain, dan kemampuan mengatasi emosi saat berhubungan dengan orang lain. Kompetensi sosial pada anak usia dini terdiri dari karakter individu, keterampilan sosial, hubungan dengan teman sebaya, dan hubungan dengan orang dewasa.

Pada awal memasuki sekolah kompetensi sosial pada anak usia dini selalu menjadi masalah. Banyak anak yang tidak dapat berhubungan baik dengan orang-orang yang bukan anggota keluarga. Tarsidi (2010) menyatakan berbagai penelitian menunjukkan rendahnya kompetensi sosial menyebabkan kesulitan pertemanan seorang anak pada masa dewasanya, di antaranya penelitian Koch (1983) pada anak-anak prasekolah menemukan bahwa anak yang disukai oleh teman-teman sekelasnya memiliki kemampuan toleransi yang lebih baik terhadap rutinitas dan tugas-tugas sekolah daripada anak yang tidak populer di kalangan teman-temannya. Di samping itu,

*) Diterima tanggal 25 September 2010 - dikembalikan tanggal 27 Januari 2012 - disetujui tanggal 1 Maret 2012

penelitian Han (2010) menyatakan bahwa peran guru sangat penting untuk mengembangkan kompetensi sosial anak di sekolah.

Dalam ajaran Islam kompetensi sosial merupakan hal yang penting. Allah berfirman dalam Al-Qur'an surat An-Nisa' ayat 1 yang artinya: "Hai sekalian manusia...peliharalah hubungan silaturahmi, Sesungguhnya Allah selalu mengawasi kamu (Departemen Agama, 1085). Ajaran silaturahmi juga terdapat dalam hadis Rasulullah SAW. Yang artinya: "*Orang yang ingin dilapangkan rezekinya dan dilambatkan ajalnya hendaknya dia menyambung silaturrahminya.*" (H.R Bukhari, dalam Al-Bani, 2008).

Peningkatan kompetensi sosial anak dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya dengan metode cerita, metode karyawisata, atau metode bermain peran. Menurut beberapa ahli kompetensi sosial dapat dikembangkan dengan modelling (Loh, 2010) dan dengan menggunakan strategi saling membantu antara dua orang anak dalam pembelajaran misalnya dengan metode bermain peran (Lothar, 1996)

Wawancara informal peneliti dengan beberapa guru Raudhatul Athfal menunjukkan, para guru berpendapat bahwa penggunaan metode bermain peran menghabiskan banyak waktu dan kurang efisien. Di samping itu, masih banyak guru yang kurang terampil menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran. Situasi yang serupa terjadi di Raudhatul Athfal al-Muhajirin sebuah lembaga pendidikan anak usia dini yang terletak di Jl. Usman Siddik, Tembung-Medan.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang menggunakan metode bermain peran untuk meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini. Penelitian ini akan dilaksanakan di Raudhatul Athfal al-Muhajirin.

Penelitian bertujuan untuk meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini dengan menggunakan metode bermain peran di Raudhatul Athfal al-Muhajirin Tembung-Medan.

Kajian Teori Kompetensi Sosial

Anak usia dini adalah anak yang berusia antara 0-8 tahun. Di dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 1 ayat 14 dinyatakan anak usia dini adalah anak sejak

lahir sampai usia enam tahun. Masa ini selalu disebut dengan masa keemasan (*Golden Age*), sebab pada masa ini berbagai perkembangan yang menakjubkan dan dalam waktu yang relatif singkat terjadi, termasuk perkembangan kompetensi sosial anak.

Kail (2002) menyatakan kompetensi sosial anak berkembang sejak usia 2 (dua) tahun. Salkind (2002) menyatakan kompetensi sosial anak berkembang sejak dia lahir dan sangat dipengaruhi oleh lingkungan terutama orang tua dan sekolah. Seefeldt dan Wasik (2005) menyatakan terjadi pertumbuhan kompetensi sosial yang sangat mengagumkan pada anak usia dini. Rohweder sebagaimana dikutip Sommer dkk (2010) menyatakan perkembangan kompetensi sosial anak usia dini sejalan dengan perkembangan kemampuan berbahasa, fisik, dan kemampuan ekspresi nilai-nilai moral.

Cavell (2003) mendefinisikan kompetensi sosial sebagai kemampuan sosial yang terdiri dari penyesuaian diri dengan orang lain, penampilan sosial, dan keterampilan sosial. Kompetensi sosial merujuk kepada nilai-nilai dan kebenaran perilaku-perilaku yang ditampilkan. Kompetensi sosial mencakup kemampuan untuk menyampaikan pesan dengan efektif, menerima pesan dengan efektif, dan menggunakan pesan tersebut. Kompetensi sosial dipengaruhi oleh faktor-faktor kepribadian seperti temperamen, konsep diri, dan cara pandang terhadap orang lain dan dunia. Ogden (2006) menyatakan secara luas kompetensi sosial dapat digambarkan sebagai semua kemampuan yang berhubungan dengan interaksi sosial, dan secara sempit dapat dimaknai sebagai sebuah keterampilan atau karakter dalam diri individu yang berkaitan dengan caranya berhubungan dengan orang lain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli tentang kompetensi sosial, maka di dalam penelitian ini kompetensi sosial dimaknai sebagai kemampuan anak memiliki karakter positif, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa.

Metode Bermain Peran

Bermain sangat penting dalam perkembangan sosial anak. Menurut Piaget (1962) melalui bermain anak mempraktikkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, sedangkan Vygotsky (1978) berpendapat bermain dapat memajukan berpikir abstrak

dan dengan belajar melalui bermain anak akan dapat mengatur dirinya. Kostelnik, dkk (2007) juga menyatakan bahwa kegiatan bermain merupakan sarana sosialisasi. Bermain meningkatkan kemampuan anak berkomunikasi, memimpin, dipimpin, dan bergaul dengan teman sebaya. Bermain juga meningkatkan kemampuan anak mengatasi frustrasi dalam pertemanan.

Salah satu bentuk bermain pada anak adalah bermain peran. Monorom dan Pollock (2006) menyatakan metode bermain peran membantu anak memahami kompleksitas dalam kehidupan sehari-hari dan membantu anak mengembangkan multi keterampilan, dan mengembangkan kemampuan negosiasi. Di samping itu, Rogers dan Evans (2008) menjelaskan bermain peran membuat anak mampu: mengembangkan komunikasi yang baik, mengembangkan fantasi, terlibat dalam berbagai konteks, benda, angka dan huruf, mengembangkan keinginan yang kuat untuk berinteraksi, mengembangkan kemampuan anak memelihara budaya, memperkuat aliansi sosial anak yang sangat berguna sampai anak dewasa, mengembangkan kemampuan berekspresi, mengembangkan keakraban antaranak, dan mengembangkan keingintahuan anak tentang tema-tema yang dipelajari.

Metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran. Blatner (2009) menyatakan metode bermain peran merupakan turunan dari metode sosiodrama, dimana pemain memainkan (simulasi) karakter tertentu dengan pura-pura yang memberi kesempatan pemain berekspresi menurut karakter yang diperankannya. Selanjutnya, Moedjiono dan Dimiyati (2003) metode bermain peran yakni memainkan peranan dari peran-peran yang sudah pasti berdasarkan kejadian terdahulu, yang dimaksudkan untuk menciptakan kembali situasi sejarah/peristiwa masa lalu, menciptakan kemungkinan-kemungkinan kejadian masa yang akan datang, menciptakan peristiwa mutakhir yang dapat diperkaya atau mengkhayal situasi pada suatu tempat dan/atau waktu tertentu. Ladousse (2004) menyatakan metode bermain peran dapat dilakukan 15-20 menit supaya peserta (anak) tidak terlalu bosan.

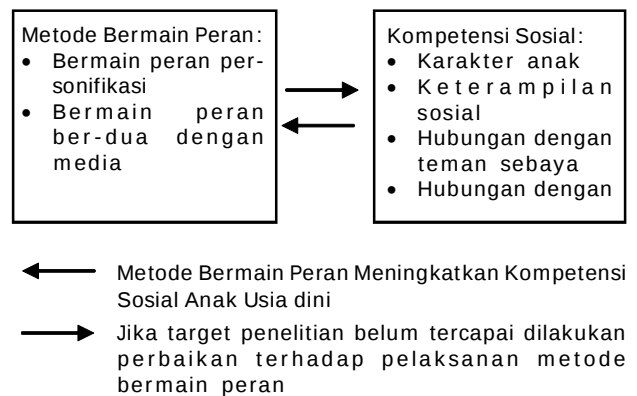
Di dalam penelitian ini, bermain peran akan dilakukan secara individual, bermain peran dengan media dilakukan anak berdua, dan bermain peran pada situasi sosial tertentu dilakukan anak secara klasikal dengan cerita yang dibuat guru. Semua

kegiatan bermain peran akan dilaksanakan dengan tahapan-tahapan bermain peran.

Tahapan bermain peran dilakukan dengan: 1) tahap penjelasan, guru memberikan penjelasan tentang peran yang harus diperankan; 2) tahap interaksi, pemain berinteraksi dengan media atau lawan mainnya; 3) tahap forum, guru memonitor pelaksanaan peran yang dilakukan peserta didik; dan 4) tahap tanya jawab, antara guru dengan murid tentang peran-peran yang telah dilaksanakan (Monorom dan Pollock, 2006).

Kerangka Konseptual Perencanaan Tindakan

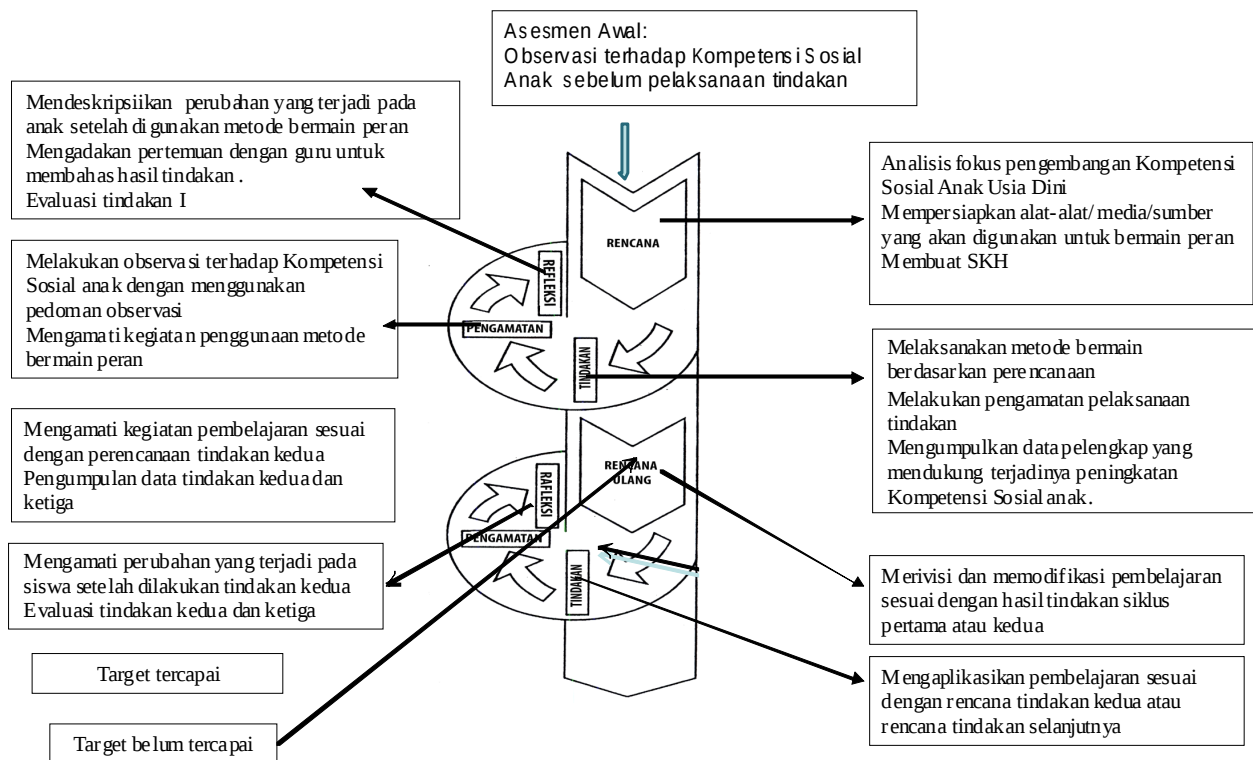
Berdasarkan kajian teori kerangka konseptual penelitian tindakan sebagai berikut:



Metode Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal al-Muhajirin yang terletak di Jl. Usman Siddik, Tembung-Medan. Subjek penelitian anak kelompok B sebanyak 24 orang. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai Nopember 2010.

Perencanaan penelitian tindakan ini menggunakan prosedur kerja Kemmis dan Taggart dengan tiga siklus. Tiap siklus terdiri dari: 1) perencanaan (*planning*), 2) tindakan (*acting*), 3) observasi (*observation*), 4) refleksi (*reflection*). (Kemmis dan Taggart, 1997). Apabila pada siklus pertama belum tercapai target penelitian, maka dilakukan siklus berikutnya sehingga tercapai tujuan target penelitian. Penelitian dihentikan setelah target penelitian tercapai. Desain pelaksanaan penelitian digambarkan sebagai berikut:



Kolaborator penelitian ini adalah guru-guru Raudhatul Athfal Al-Muhajirin Tembung. Peran peneliti pada penelitian ini adalah sebagai *active partisipant*. Peran ini mencakup tugas perencana, pelaksana, pengolah, fasilitator, dan penganalisis data.

Instrumen yang digunakan adalah panduan observasi dan asesmen kompetensi sosial. Metode pengumpulan data observasi terstruktur dan observasi terlibat. Observasi terstruktur digunakan untuk mengumpulkan data kompetensi sosial anak, sedangkan observasi terlibat digunakan untuk mengumpulkan data pelaksanaan metode bermain peran.

Variabel penelitian adalah kompetensi sosial anak usia dini yang diperoleh dari skor total kemampuan anak menunjukkan perilaku yang sesuai dengan panduan observasi kompetensi sosial anak. Panduan observasi kompetensi sosial anak disusun berdasarkan indikator kompetensi sosial anak yaitu sebagai berikut: karakter anak, keterampilan sosial anak, hubungan anak dengan teman sebaya, dan hubungan anak dengan orang dewasa.

Peningkatan kompetensi sosial anak akan dilihat sesudah proses pembelajaran dengan mengacu pada kriteria yang dikemukakan Mills (2003 atau 2000) sebagai berikut: 1) kriteria "A" (Amat Baik) diberikan kepada anak yang dapat menunjukkan 85-100% indikator pengamatan kompetensi sosial yang telah

ditetapkan, 2) kriteria "B" (Baik) bagi anak yang dapat menunjukkan 70-84% indikator pengamatan kompetensi sosial yang telah ditetapkan, 3) kriteria "C" (Cukup) diberikan kepada anak yang dapat menunjukkan 55-69% indikator pengamatan kompetensi sosial yang telah ditetapkan, dan 4) kriteria "D" (Kurang) diberikan kepada anak yang dapat menunjukkan 40-54% indikator pengamatan kompetensi sosial yang telah ditetapkan. Hasil yang diharapkan dari intervensi tindakan dalam penelitian ini adalah nilai rata-rata kompetensi sosial anak RA al-Muhajirin dapat mencapai kriteria "A".

Analisis data menggunakan analisis gabungan (*mixed*) dari Greenwood dan Lovin (1998). Analisis kuantitatif akan digunakan untuk mencari nilai rata-rata, nilai tengah, modus, dan simpangan baku. Analisis data kualitatif digunakan untuk mendeskripsikan proses penelitian dan yang meliputi: peningkatan kompetensi sosial anak selama pembelajaran berlangsung dan pelaksanaan metode bermain peran sebagai metode pembelajaran yang dipilih untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Model analisis data kualitatif yang digunakan dari Miles dan Huberman (1992) yang dilakukan dalam empat langkah yang berhubungan secara sirkuler yaitu dimulai dari pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Pemeriksaan keabsahan data pada penelitian kualitatif dalam penelitian ini menggunakan kriteria yang dikemukakan oleh Lincoln dan Guba (1981 atau 1885) yaitu: derajat kepercayaan (*Credibility*), keteralihan (*Transferability*), ketergantungan (*Dipendability*) dan kepastian (*Confirmability*).

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan 3 (tiga) siklus, tiap siklus dilaksanakan 6 (enam) kali pertemuan. Pada siklus pertama pembelajaran yang dilaksanakan selama 2 (dua) minggu dengan menggunakan metode bermain peran secara individual. Kegiatan-kegiatan peningkatan kompetensi sosial dengan menggunakan metode bermain peran secara individual mencakup kegiatan memainkan peran secara sendiri yang melatih indikator karakter anak, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa. Setelah selesai melakukan peran secara sendiri sebanyak 6 (enam) kali, guru mengamati peningkatan karakter anak, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa.

Pada siklus kedua pembelajaran dilaksanakan selama 2 (dua) minggu dengan menggunakan metode bermain peran berdua dengan penggunaan media. Kegiatan-kegiatan peningkatan kompetensi sosial dengan menggunakan metode bermain peran dengan menggunakan media atau alat bermain untuk melatih indikator karakter anak, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa. Media yang digunakan antara boneka, puzzle, balok, dan gambar. Setelah selesai melakukan peran berdua dengan menggunakan media atau alat, guru mengamati peningkatan karakter anak, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa.

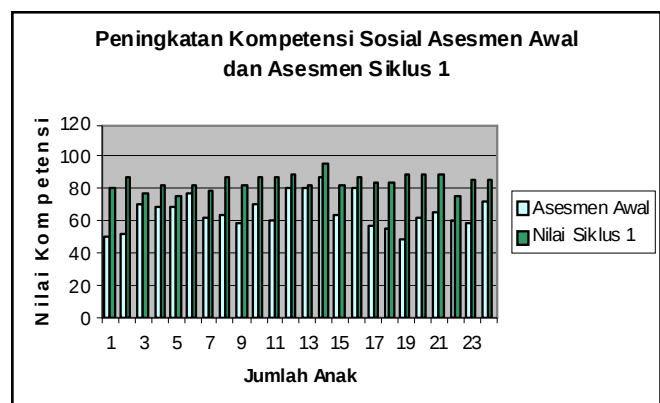
Pada siklus ketiga dengan pembelajaran dilaksanakan selama 2 (dua) minggu dengan menggunakan metode bermain peran pada situasi sosial dengan menggunakan cerita dibuat guru yang berjudul: "Saya Suka Berteman". Kegiatan-kegiatan peningkatan kompetensi sosial dengan menggunakan metode bermain peran mencakup kegiatan memainkan peran secara klasikal untuk melatih indikator karakter anak, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman

sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa. Setelah selesai melakukan peran secara sendiri, guru mengamati peningkatan karakter anak, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa.

Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas, peneliti melakukan asesmen awal dengan teknik observasi terhadap kompetensi sosial Raudhatul Athfal al-Muhajirin. Hasil asesmen awal menunjukkan kompetensi sosial anak Raudhatul Athfal al-Muhajirin berada pada kategori kurang (D) nilai rata 65, 25; median, 66; modus, 65 dan simpangan baku 2,7. Setelah selesai pembelajaran selama 2 (dua) minggu dilakukan asesmen akhir kompetensi sosial anak untuk siklus pertama. Hasil perolehan perhitungan nilai rata-rata nilai kompetensi sosial anak sebesar 85; median 87; mode, 84; dan simpangan baku sebesar 3,8.

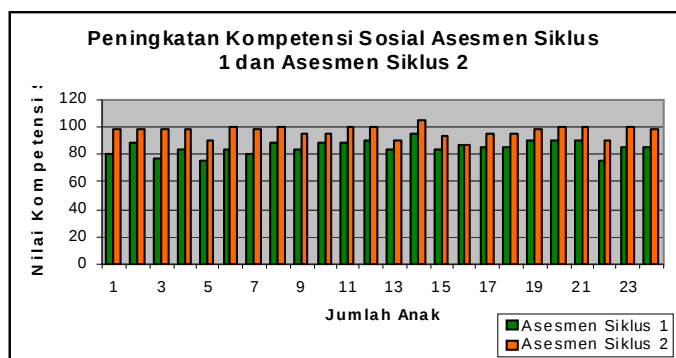
Peningkatan nilai kompetensi sosial antara 15-20 poin untuk tiap anak. Jika nilai-nilai rata kompetensi sosial ini dibandingkan dengan jumlah nilai tertinggi dari instrumen kompetensi sosial dalam penelitian ini yaitu 144 maka nilai kompetensi sosial yang dicapai anak pada siklus I berada pada kategori C (Cukup).

Grafik peningkatan kompetensi sosial anak dari asesmen awal dan siklus 1 sebagai berikut.



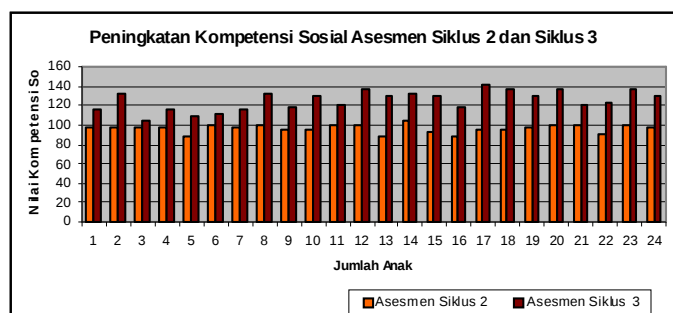
Disebabkan target penelitian belum tercapai maka dilakukan siklus kedua. Setelah selesai pembelajaran selama dua minggu pada siklus kedua dilakukan asesmen. Hasil asesmen akhir siklus meningkat dari nilai rata-rata kompetensi sosial siklus 1 sebesar 85 menjadi 96,3; median 95; modus 95; dan simpangan baku 2,9. Capaian skor kompetensi sosial anak sudah berada pada kategori B (Baik).

Grafik peningkatan kompetensi sosial anak dari siklus 1 dan siklus 2 sebagai berikut.

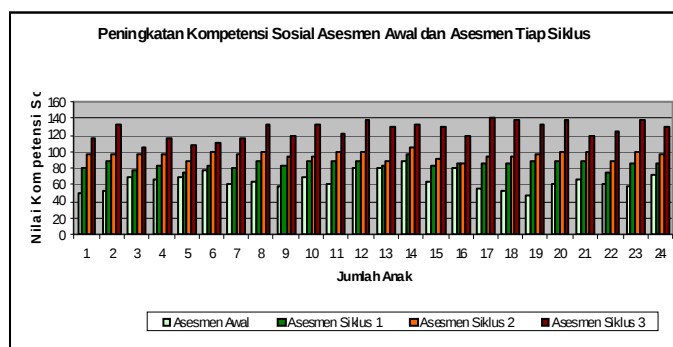


Setelah selesai pembelajaran selama dua minggu pada siklus ketiga dilakukan asesmen. Hasil asesmen akhir siklus 3 nilai rata-rata kompetensi sosial Raudhatul Athfal al-Muhajirin meningkat sebanyak 29.45 poin dari siklus 2, menjadi 125,75; median 124; modus 125; dan simpangan baku 1,9. Capaian skor kompetensi sosial anak sudah berada pada kategori A (Amat Baik).

Grafik peningkatan kompetensi sosial anak dari siklus 2 dan siklus 3 sebagai berikut:



Disebabkan target penelitian telah tercapai maka siklus-siklus dihentikan. Grafik peningkatan kompetensi sosial anak tiap siklus sebagai berikut.



Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini yang terdiri dari aspek karakter anak, keterampilan sosial, dan hubungan dengan teman sebaya dan

orang dewasa. Peningkatan tersebut terjadi secara bertahap pada tiap siklus yang dilaksanakan.

Pada siklus pertama anak-anak masih terlibat bingung melakukan peran yang diminta guru untuk dimainkannya sebanyak 6 (enam) kali untuk tiap anak. Anak-anak masih malu-malu dan belum menghayati peran yang dimainkannya. Situasi ini membuat anak-anak belum memperlihatkan peningkatan kompetensi sosial pada aspek keterampilan sosial dan hubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa, sehingga target penelitian belum tercapai pada siklus pertama. Faktor pengalaman anak dalam memainkan peran yang ditentukan guru, sikap malu anak ketika diminta guru memainkan peran atau memberi komentar terhadap peran yang dimainkannya atau temannya, bermain tanpa teman dan media diperkirakan sebagai faktor-faktor yang menjadikan anak belum mampu menunjukkan peningkatan kompetensi sosial, tetapi pada aspek karakter anak terjadi peningkatan. Anak sudah terbiasa menunjukkan suasana hati yang positif, kemauan datang ke sekolah yang lebih konsisten, menunjukkan minta terhadap orang lain, dan tidak takut saat sendirian.

Disebabkan target penelitian untuk peningkatan kompetensi sosial anak pada siklus pertama belum tercapai, maka peneliti melakukan perbaikan terhadap perencanaan pembelajaran berdasarkan hasil observasi peneliti selama pembelajaran dan diskusi dengan guru sebagai kolaborator. Perbaikan perencanaan pembelajaran dilakukan dengan menambahkan media dan meminta anak memainkan peran yang ditentukan guru bersama seorang temannya sebanyak 6 (enam) kali untuk tiap pasangan anak. Bermain peran berdua dengan menggunakan media atau alat permainan dipandang memberikan pengalaman yang lebih baik pada anak dalam memerankan karakter anak yang baik, keterampilan sosial, berhubungan dengan teman sebaya, dan berhubungan dengan orang dewasa. Bermain peran berdua dengan menggunakan media diperkirakan dapat mengurangi sikap malu anak dalam memainkan peran yang ditentukan guru dan juga menambah pengalaman bermain peran pada anak.

Setelah dilaksanakan rencana pembelajaran siklus kedua, hasil observasi terhadap kompetensi sosial anak menunjukkan peningkatan pada semua aspek, namun aspek hubungan teman sebaya dan orang dewasa masih belum mencapai target

penelitian. Belum tercapainya target penelitian ini disebabkan ada beberapa anak yang masih menunjukkan sikap malu dan hanya diam saja ketika guru meminta mereka melakukan peran yang ditentukan guru. Anak-anak yang menunjukkan sikap malu dan diam tersebut menurut guru adalah anak-anak yang pendiam dan memang sulit berteman sebelum penelitian dilakukan. Meskipun demikian mereka tetap mengalami peningkatan pada nilai kompetensi sosialnya pada aspek hubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa.

Disebabkan target penelitian untuk peningkatan kompetensi sosial anak pada siklus kedua belum tercapai, maka peneliti melakukan perbaikan perencanaan pembelajaran untuk siklus ketiga. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru maka bermain peran pada siklus dilakukan dengan membuat situasi sosial tertentu dalam bentuk sebuah cerita yang diperankan bersama oleh semua anak di luar kelas sebanyak 6 (enam) kali. Permainan dengan melibatkan seluruh anak di kelas diperkirakan mampu mengurangi sifat pemalu anak-anak tertentu, sebab semua anak di kelas terlibat dalam permainan tersebut.

Bermain dengan situasi sosial tertentu seperti bermain "Saya Suka Berteman" terlihat dapat mengurangi sikap malu dan diam anak-anak. Mereka semua terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Setelah dilaksanakan 6 (enam) kali permainan dengan menggunakan situasi sosial dalam bentuk cerita, peneliti melakukan observasi terhadap kompetensi sosial anak.

Pelaksanaan hasil revisi tindakan siklus ketiga ternyata berhasil meningkatkan nilai kompetensi sosial anak usia dini pada aspek karakter anak, keterampilan sosial, dan hubungan dengan teman sebaya dan orang dewasa, sehingga nilai kompetensi sosial anak mencapai target penelitian. Rata-rata anak mencapai nilai kompetensi sosial di atas 85% dari pedoman observasi yang telah dibuat berdasarkan indikator kompetensi sosial. Semua aspek kompetensi sosial (karakter anak, keterampilan sosial, hubungan dengan teman sebaya, dan hubungan dengan orang dewasa) telah mencapai target penelitian.

Peningkatan kompetensi sosial tersebut terjadi disebabkan beberapa faktor antara lain anak sudah terbiasa melakukan peran-peran yang ditentukan guru sehingga mereka mampu memperagakan dan

merasakan peran-peran tersebut. Kemampuan mereka memperagakan dan merasakan mendorong mereka mampu terlibat dalam mendiskusikan dan mengambil keputusan terhadap permasalahan kompetensi sosial di kelas dan lingkungan sekolah.

Di samping itu pengulangan penggunaan bermain peran dengan beberapa variasi juga berpengaruh dalam peningkatan keterampilan anak dalam memainkan peran-peran yang ditentukan guru. Anak-anak lebih berani, percaya diri, dan rileks ketika diminta guru melakukan peran-peran tertentu dan telah memiliki pengalaman bermain peran bersama teman. Peningkatan keterampilan dalam bermain peran juga berpengaruh terhadap peningkatan kompetensi sosial anak.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kompetensi sosial anak. Di dalam ajaran Islam peniruan merupakan hal yang paling penting dalam pendidikan perilaku yang baik (akhlak). Arief (2002) menyatakan bermain peran merupakan bagian dari metode simulasi yang meningkatkan kemampuan siswa untuk berimitasi sesuai dengan objek yang diperankan. Pada titik akhirnya siswa mampu untuk mendapatkan kecakapan bersikap dan bertindak sesuai dengan situasi yang sebenarnya. Bermain peran pada anak usia dini adalah bentuk peniruan yang paling efektif, sebab anak memerankan perilaku-perilaku yang layak ditiru dan diharapkan akan dilaksanakan anak dalam kehidupannya sehari-hari.

Simpulan dan Saran

Simpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan metode bermain peran dapat meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini di Raudhatul Athfal al-Muhajirin. Peningkatan kompetensi sosial anak terjadi secara bertahap pada tiap siklus. Pada siklus satu nilai kompetensi sosial pada aspek karakter anak telah mencapai target. Pada siklus kedua terjadi peningkatan pada aspek keterampilan sosial, hubungan dengan teman sebaya, dan hubungan dengan orang dewasa telah meningkat tetapi belum mencapai target penelitian. Pada siklus ketiga semua aspek kompetensi sosial yaitu: karakter anak, keterampilan sosial, hubungan dengan teman sebaya, dan hubungan dengan orang dewasa telah meningkat dan target penelitian telah tercapai.

Penggunaan metode bermain peran dengan tiga variasi pada tiga siklus penelitian yaitu bermain peran

secara individual, bermain peran berdua dengan menggunakan media, dan bermain peran dengan situasi sosial melalui cerita digunakan untuk meningkatkan kompetensi sosial anak, sehingga mencapai target penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan hasil penelitian ini diajukan beberapa saran kepada guru, pengelola pendidikan anak usia dini, peneliti bidang pendidikan anak usia dini sebagai berikut. Pertama bagi guru, para guru dapat mencoba menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu metode alternatif untuk meningkatkan kompetensi sosial pada anak

usia dini di kelasnya. Kedua, bagi para pengelola Pendidikan Anak Usia Dini agar menetapkan misi sekolahnya sebagai sekolah yang mempersiapkan anak-anak yang memiliki kompetensi sosial sesuai dengan usianya dapat menyarankan kepada para gurunya untuk mencoba menggunakan metode bermain peran sebagai sebuah metode alternatif untuk meningkatkan kompetensi sosial anak. Ketiga, bagi para peneliti yang akan melakukan penelitian pada bidang kajian yang sama dapat melanjutkan penelitian ini dengan subjek penelitian yang lebih luas dan lebih beragam dalam bentuk penelitian eksperimen.

Pustaka Acuan

- Arief, Armai. 2002 *Pengantar Ilmu Dan Metodologi Pendidikan Islam*, Jakarta: Ciputat Press
- Al-Bani, M. Nashiruddin, 2008. *Ringkasan Shahih Bukhari*, Jilid 3, Terj. Abdul Hayyie al-Kattani dan A. Ikhwan, Jakarta: Gema Insani Press.
- Blatner, Adam, M.D. 2009. Role Playing in Education. (<http://www.blatner.com/adam/rplayedu>) diunduh tanggal 1 Januari 2012.
- Cavell A. Timothy, Barbara A. Meehan, dan Samuel E. Fiala. 2003. Asessing Social Competence in Children dan Adolescent dalam *Handbook of Psychological dan Educational of Children*, Cecil R. Reynolds dan Randy W. Khamptaus (Ed.) New York: The Guilford Press
- Departemen Agama. 1985. *Al-Qur'an dan Terjemahnya*,
- Greenwood, Davyd J. and Morten Lovin. 1998. *Introduction to Action Research*. London: Sage Publications Ltd
- Han, Heejeong Sophia. 2010. Sociocultural influence on children's social competence: a close look at kindergarten teachers' beliefs (Report), dalam *Journal of Research in Childhood Education*
- Kemmis, Stephen dan Taggart. 1997. *The Action Research Planner* Australia: Deakin University, LSD
- Koch A. dan Clarke-Stewart J.B. 1983. *Children: Development Through Adolescence*, New York: Wiley & Sons
- Ladousse, Gillian Porter. 2004. *Role play*. Oxford: Oxford University Press
- Lincoln, Yvonna S. dan Egon G. Guba. 1885. Atau 1981. *Naturalistic Inquiry*, Beverly Hills: Sage Publication
- Loh, Andrew. 2010. Promoting Social Competence in Young Children - Simple Methods and Techniques. (<http://www.brainy-child.com>) diunduh tanggal 1 Januari 2012
- Lothar, Krappman. 1996. *On the Social Embedding of Learning Processes in the Classroom. In Effective and Responsible Teaching: The New Synthesis*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Kail, Robert V., 2002. *Advances In Child Development and Behavior*. Amsterdam: Academic Press.,
- Kostelnik, Marjorie J. , Anne K. Soedarman, dan Alice P. Whiren. 2007. *Developmentally Appropriate Curriculum Best Practice in Early Childhood Education*. Ohio: Pearson.
- Miles, Matthew B. dan A. Michael Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber tentang Metode- Metode Baru*, Terj. Tjejep Rohendi Rohidi. Jakarta: UI Press
- Mills, Geoffrey E. 2000. *Action Research: A Guide for the Teacher Research*. New Jersey: Printice Hall Inc. atau 2003
- Moedjiono dan Dimiyati. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.

- Monorom, Kanokwan dan Zoe dan Pollock. 2006. *Role Play as a Teaching Method: A Practical Guide*, Ubon: Ubon Ratchathani University
- Ogden T. 2006. *The Goal and Opportunities of The School*. Swedia: Swedish National Institute of Public Health
- Piaget, J. 1962. *Play, Dreams, and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Rogers, Sue dan Julie Evans. 2008. *Inside role-play in early childhood education: researching young children's Perspective*, Routledge: Taylor dan Francis Group.
- Salkind, Neil J. (Ed.)., 2002. *Child Development*. USA: Macmillan Reference,
- Seefeldt, Carol dan Barbara Wasik. 2005. *Early Education: Three, Four, and Five-Year-Olds Go to School*, New Jersey: Pearson Education
- Sommer, Dion, Ingrid Pramling Samuelsson, Karsten Hundeide. 2010. *Child Perspectives and Children's Perspectives in Theory and Practice*, New York, Springer Science and Business Media B.V.
- Tarsidi, Didi. 2010. Peranan Hubungan Teman Sebaya dalam Perkembangan Kompetensi Sosial Anak dalam ([http: www.upi.edu](http://www.upi.edu).) diunduh tanggal 1 Januari 2012
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional
- Vygotsky, L. 1978. The Role of Play in Development dalam *Mind in Society*, (Trans. M. Cole). Cambridge, MA: Harvard University Press.