

Efektivitas Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi Pada Siswa Baru Sekolah Dasar

Nurkhasani
SDN 02 Gejlig
e-mail: nurresya@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memuat pernyataan yang membuktikan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bersosialisasi anak. Subjek penelitian ini adalah 15 anak siswa baru SDN 02 Gejlig dan karakteristik subjek di antaranya: a) anak usia 6 – 7 tahun (kelompok A), b) mengindikasikan kemampuan bersosialisasi yang rendah. Desain penelitian yang digunakan adalah *one group pre-test – post-test design*. Alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini adalah Skala Kemampuan Bersosialisasi adaptasi dari Skala Likert (Skala Kemampuan Bersosialisasi). Metode analisis data yang digunakan adalah *Uji Mann-Whitney/Wilcoxon*, untuk mengetahui *Descriptives Statistics* untuk menguji beda skor *pre-test* dan *post-test*. Hasil *Uji Mann-Whitney/Wilcoxon* antar rater yang cukup tinggi (*pre-test* 86.80 dan *post-test* 154.07. Hasil *Uji Mann-Whitney/Wilcoxon* menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi siswa baru SDN 02 Gejlig ($p = 0.000$).

Kata kunci: Metode bermain peran, Kemampuan bersosialisasi

Abstract

This study aims to include statements that prove the influence of the role playing method on children's social skills. The subjects of this study were 15 new students at SDN 02 Gejlig and the characteristics of the subjects included: a) children aged 6-7 years (group A), b) indicating low social skills. The research design used is a one group pre-test – post-test design. The measuring instrument used in this study is the Social Ability Scale adaptation of the Likert Scale (Social Ability Scale). The data analysis method used was the Mann-Whitney/Wilcoxon test, to determine the Descriptive Statistics to test the difference between the pre-test and post-test scores. The results of the Mann-Whitney/Wilcoxon test between raters were quite high (pre-test 86.80 and post-test 154.07. The results of the Mann-Whitney/Wilcoxon test showed that learning with the role-playing method could improve the social skills of new students at SDN 02 Gejlig ($p = 0.000$).).

Keywords: Role playing method, Social skills

PENDAHULUAN

Sudah menjadi kebiasaan pada saat tahun pelajaran baru maka orang tua ataupun pengasuh akan mengantarkan anak sebagai peserta didik baru ke sekolah. Bahkan fenomena tersebut karena terbiasanya maka tersebutlah budaya mengantar anak pada saat masuk sekolah baru. Budaya mengantar tersebut adalah sangat baik bahkan Bapak menteri pendidikan mencanangkan apa yang disebut Gerakan "Mengantar Anak Hari Pertama Sekolah". Gerakan "Mengantar Anak Hari Pertama Sekolah" sebelumnya dipopulerkan oleh Anies Baswedan kala menjabat Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Kala itu Anies menyebut bahwa mengantar anak hari pertama sekolah bisa jadi jembatan antara orang tua dan pihak sekolah membangun komunikasi.

Bahkan baru baru ini Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara Reformasi Birokrasi menerbitkan surat edaran tentang izin bagi pegawai negeri sipil (PNS) untuk mengantar anaknya di hari pertama sekolah. Surat edaran itu menindaklanjuti surat edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yang meminta orang tua mengantar anaknya di hari pertama sekolah. Menurut Pengamat Hukum dan Tata Negara Universitas Parahyangan (Unpar), Asep Warlan, menilai positif adanya surat edaran tersebut. Menurutnya, surat edaran tentang orang tua mengantar anak di hari pertama sekolah itu memberikan dampak psikologis yang baik untuk anak didik yang baru saja masuk ke lingkungan baru. "Secara psikologis anak itu sering takut-takut kalau hari pertama sekolah karena masuk ke suasana baru. Suasana baru itu belum tentu nyaman bagi setiap anak didik," kata Asep

Ketidak nyamanan suasana baru bagi peserta didik baru adalah sebuah kewajaran karena anak belum bersosialisasi dengan teman barunya. Pada masa anak-anak di awal tahun pelajaran merupakan masa peka pada anak, anak sensitive untuk menerima berbagai rangsangan sebagai upaya untuk mengembangkan seluruh potensi dalam diri anak. Masa anak-anak awal merupakan masa untuk meletakkan dasar pertama dalam mengembangkan kemampuan kognitif, bahasa, sosial-emosional, fisik motorik baik motorik halus maupun kasar, konsep diri, disiplin, seni serta nilai moral dan agama. Sekolah merupakan salah satu tempat yang tepat untuk mengembangkan kemampuan yang dimiliki anak yang dibawa sejak anak lahir. Sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mendidik seseorang untuk dapat mempelajari bidang tertentu secara formal. Sementara itu, di dalam kehidupan ada berbagai lembaga pendidikan informal untuk mendidik seseorang menjadi mandiri, berdaya guna dan berhasil.

Kemampuan bersosialisasi perlu dimiliki sejak anak masih kecil sebagai suatu pondasi bagi perkembangan kemampuan anak berinteraksi dengan lingkungannya secara lebih luas. Ketidakmampuan anak berperilaku sosial yang diharapkan lingkungannya, dapat berakibat anak terkucil dari lingkungan, tidak terbentuknya kepercayaan pada diri sendiri, menarik diri dari lingkungan, dan sebagainya. Akibatnya anak akan mengalami hambatan dalam perkembangan selanjutnya. Sekolah Dasar (SD) menjadikan calistung (baca, tulis, hitung) sebagai tujuan utama dalam pembelajaran dan merupakan tempat yang menyenangkan bagi anak lulusan Taman Kanak-Kanak. Sehingga sekolah yang baru adalah tempat bermain

sambil belajar bagi anak-anak dan tempat yang disukai oleh anak-anak. Pada kenyataannya, tidak sedikit yang lebih mementingkan kemampuan kognitif anak tanpa memperhatikan kemampuan anak yang lain. Tuntutan dari orangtua yang menginginkan anaknya mampu calistung mengakibatkan perkembangan anak yang lain kurang mendapat perhatian. Guru dan orang tua lebih memperhatikan kemampuan kognitif anak, sehingga guru dan orang tua kurang memperhatikan perkembangan anak yang lain, seperti : perkembangan sosial, bahasa, fisik baik fisik motorik halus maupun kasar, nilai agama dan moral, dan perkembangan seni, seharusnya guru dan orang tua menyeimbangkan antara kemampuan kognitif serta kemampuan lain yang dimiliki anak karena setiap kemampuan yang dimiliki anak memiliki keterkaitan dengan kemampuan lain yang dimiliki oleh anak.

Manusia terlahir sebagai makhluk sosial, makhluk sosial yang memerlukan kehadiran orang lain, manusia berhubungan dengan orang di sekitarnya dan cara manusia berhubungan dengan lingkungannya disebut sosialisasi. Dalam melakukan hubungan dengan orang atau manusia di sekitarnya atau di lingkungannya manusia akan mengalami yang namanya perkembangan sosial. Perkembangan sosial merupakan proses belajar menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok bekerja sama dan adat kebiasaan, belajar bekerja sama, saling berhubungan dan merasa bersatu dengan orang-orang di sekitarnya.

Pada dasarnya peserta didik baru memiliki keinginan yang kuat untuk dapat diterima oleh kelompoknya. Anak akan terus berusaha untuk dapat bergabung dan diakui oleh kelompok sebayanya. Bila anak itu tidak diakui oleh kelompoknya, maka anak akan mencari cara lain untuk dapat diterima dalam kelompok sebaya tersebut. Keinginan yang kuat pada anak untuk diakui menuntut sejumlah kemampuan sosial yang perlu dimilikinya. Tidak semua anak mampu menunjukkan perilaku sosial seperti yang diharapkan, dan tidak semua anak mampu berinteraksi dengan kelompoknya secara baik.

Kemampuan bersosialisasi pada siswa baru memiliki arti kemampuan anak untuk mencapai perilaku yang sesuai dengan lingkungan sosial. Pada umumnya, perkembangan sosial anak 6-7 tahun yaitu : sudah dapat mengontrol dirinya sendiri, sudah dapat merasakan kelucuan misalnya ikut tertawa ketika orang dewasa tertawa atau ada hal-hal yang lucu. Rasa takut dan cemas mulai berkembang, dan hal ini akan berlangsung sampai anak tersebut dapat bersosialisasi dengan teman-temannya yang baru. Keinginan untuk berdusta mulai muncul, akan tetapi anak takut untuk melakukannya. Anak sudah dapat mempelajari mana yang benar dan salah dan mampu menenangkan diri. Pada usia ini, anak-anak mulai mengungkapkan pilihan atas anak-anak yang akan jadikan sebagai teman bermain dan anak-anak yang tidak mereka sukai menjadi teman bermain. Para guru perlu mengetahui struktur hubungan sosial yang terjadi di antara anak-anak di ruang kelas. Peran guru sangat diperlukan untuk membantu anak-anak memahami perasaan anak-anak lain dan mengembangkan rasa hormat terhadap orang lain.

Proses pembelajaran di SD hendaknya diselenggarakan secara menyenangkan, inspiratif, menantang, memotivasi anak untuk berpartisipasi aktif memberi kesempatan

untuk berkreasi dan kemandirian sesuai dengan tahap perkembangan fisik dan psikis anak. Oleh karena itu upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak sangat penting. Pendidikan merupakan suatu proses sosial yang tidak dapat terjadi tanpa interaksi antar pribadi. Belajar merupakan proses pribadi dan juga proses sosial ketika anak berhubungan dengan anak lainnya dalam membangun pengertian dan pengetahuan bersama. Sebagai salah satu upaya mengembangkan kemampuan bersosialisasi siswa baru, guru dapat menggunakan metode bermain peran. Dengan metode bermain peran diharapkan dapat mengembangkan interaksi sosial anak tentunya dengan menggunakan strategi, materi dan media yang menarik sehingga mudah diikuti oleh anak, karena dengan bermain peran anak akan memiliki kesempatan menjadi pribadi yang lain dari dirinya, maupun tokoh yang diinginkan.

Bermain peran mulai tampak sejalan dengan tumbuhnya kemampuan anak untuk berpikir simbolik. Dalam bermain peran bersama teman-teman sebaya akan menjadi tonggak penting dalam perkembangan sosial anak. Melalui kegiatan sosial diharapkan sifat egosentrisme anak akan semakin berkurang, dan anak secara bertahap berkembang menjadi makhluk sosial yang dapat bergaul dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya. Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi dengan orang di sekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerjasama dalam bermain. Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan pelajaran melalui pengembangan dan penghayatan anak didik. Bermain peran termasuk salah satu jenis bermain aktif, yang diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang dipilih. Perilaku yang dilakukan anak ditampilkan dalam setiap tingkah laku yang nyata dan dapat diamati dan biasanya melibatkan penggunaan bahasa. Anak melakukan impersonalisasi terhadap karakter yang dikaguminya atau ditakutinya baik yang ia temui dalam kehidupan sehari-hari maupun dari tokoh yang ia tonton di film. Misalnya peran sebagai pedagang. Anak harus mampu berperan sebagai pedagang sebagaimana yang ia lihat di sekitarnya, misalnya di pasar. Atau pun sebagai pembeli. Melalui peran sebagai pedagang, anak harus dapat berinteraksi dengan orang-orang yang datang untuk membeli dagangannya. Sebagai pedagang harus mampu menawarkan dagangannya sehingga pembeli tertarik untuk membeli dagangannya.

Kegiatan bermain peran jarang dilakukan di SDN 02 Gejlig. Para guru biasanya hanya mengobservasi anak yang sedang bermain peran ketika jam istirahat berlangsung, dan tidak pernah memasukkan kegiatan bermain peran ini dalam program pembelajaran. Kalaupun ada, penerapan kegiatan bermain peran di SD lebih dominan dilakukan hanya untuk bermain peran dengan ukuran sebenarnya, seperti anak yang memakai baju dokter atau anak yang berperan sebagai guru. Kegiatan bermain peran ini tampak lebih efektif untuk digunakan sebagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara, karena dengan bermain peran melibatkan beberapa anak untuk berinteraksi dan berbicara satu sama lain.

Sejak anak-anak usia TK masalah- masalah bersosialisasi sudah dapat diidentifikasi

dari berbagai perilaku yang ditampakkan anak, diantaranya anak selalu ingin menang sendiri, bersikap agresif, cepat marah, setiap keinginannya selalu harus dituruti, membangkang bahkan menarik diri dari lingkungannya serta tidak mau bergaul dengan teman-temannya. Berdasarkan observasi awal yang dilaksanakan pada awal tahun ajaran baru bulan Agustus di SDN 02 Gejlig Kecamatan kajen, kabupaten Pekalongan, terutama pada anak-anak siswa baru kelompok A, ditemukan rata-rata kemampuan sosial anak masih sangat rendah, hal ini bisa dilihat ketika anak belum menunjukkan sikap mandiri dalam kegiatan, belum mau berbagi dan membantu teman, belum menunjukkan antusiasme dalam melakukan permainan, belum mampu kerjasama dan , belum mampu mengendalikan perasaan, menghargai orang lain dan belum bisa menunjukkan rasa percaya diri, hal ini akan berpengaruh pada perkembangan sosialnya.

Permasalahan-permasalahan di atas, disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: pembelajaran yang kurang bervariasi, sehingga anak - anak di kelompok A belum berkembang dan belum terstimulus secara optimal, perkembangan anak pada usia ini masih bersifat egosentris seperti berebut mainan, dan ingin mendapatkan perhatian guru untuk dirinya sendiri baik guru maupun teman.

Mencermati fenomena seperti di atas, maka dicoba untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak melalui metode bermain peran sebagai upaya meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak sehingga mereka memperoleh sesuatu yang bermakna bagi anak. Bermain peran dapat dilakukan dalam berbagai macam peranan. Seseorang dapat memerankan berbagai peran dalam satu harinya, misalnya sebagai seorang guru, penjual, pembeli, dan sebagainya. Pada setiap peranan tersebut seorang anak harus dapat berperilaku sesuai dengan peran yang dilakukannya. Metode bermain peran biasanya menyampaikan suatu masalah sebelum memberikan pemecahan atas masalah itu. Anak-anak yang memainkan peran itu menunjukkan apa yang akan mereka lakukan, bagaimana reaksi mereka terhadap suatu kejadian atau situasi. Ketidakmampuan anak dalam bersosialisasi akan mengakibatkan anak menjadi pemalu, kurang rasa percaya diri, tidak mampu berkomunikasi dengan teman, dan memiliki egoisme yang tinggi. Sehubungan dengan itu penelitian ini perlu dilakukan dan hasil penelitian ini akan memberikan informasi pada masyarakat dalam menyikapi anak kurang mampu dalam bersosialisasi. Peneliti tertarik melakukan penelitian lebih lanjut untuk mengetahui pengaruh penerapan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak kelompok A di SDN 02 Gejlig, Kecamatan Kajen , Kabupaten Pekalongan, Jawa tengah

Siswa Baru Sekolah Dasar

Siswa baru SDN 02 Gejlig adalah Peserta didik baru SDN 02 Gejlig atau seseorang yang mendaftar dan menjadi siswa pada SDN 02 Gejlig. Saat dimulainya tahun pelajaran baru maka siswa baru memulai aktifitasnya sebagai siswa di sekolah dasar. Hari pertama sekolah merupakan hari awal yang sangat penting dan bermanfaat bagi siswa. Saat itu siswa mulai mengenal lingkungan, teman, guru dan sekolah yang baru bagi mereka, sehingga peserta

didik baru ini tidak minder apalagi takut dengan lingkungan barunya.

Siswa baru adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangan dalam berbagai aspek sedang mengalami masa yang cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia (Nurani 2009).

Mentessori dalam Seldin (2004) menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan (*the golden year*) yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sensitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.

Kemampuan Bersosialisasi

Kemampuan bersosialisasi adalah kemampuan perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat di mana anak itu berada. Kemampuan bersosialisasi diperoleh anak melalui kematangan dan kesempatan belajar dari berbagai respon terhadap dirinya. Bagi anak usia dini, kegiatan bermain menjadi fungsi sosial anak semakin berkembang. Tatahan sosial yang baik dan sehat dapat membantu anak dalam mengembangkan sikap konsep diri yang positif sehingga menjadikan perkembangan sosialisasi anak menjadi lebih optimal. Hurlock (1987) mengemukakan bahwa mulai usia 2 sampai 8 tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak belajar menyesuaikan diri dan bekerja sama dalam kegiatan bermain.

Kemampuan bersosialisasi merupakan bentuk perilaku, perbuatan dan sikap yang ditampilkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain disertai dengan ketepatan dan kecepatan sehingga memberikan kenyamanan bagi orang yang berada disekitarnya (Chaplin dalam Suhartini, 2004). Mehibin (1999) mengatakan bahwa kemampuan bersosialisasi merupakan proses pembentukan *social self* (pribadi dalam masyarakat), yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Adapun Hurlock (1978) mengutarakan bahwa kemampuan bersosialisasi merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntunan sosial. "Sosialisasi adalah kemampuan bertingkah laku sesuai dengan norma, nilai atau harapan sosial".

Bermain Peran

Menurut Nugraha (2006) anak senang bermain "khayalan" berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya setelah bermain fungsional. Main peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain.

Sudirman, (2001) mengatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Metode bermain peran lebih menekankan pada keikutsertaan pada murid untuk bermain peran/sandiwara dalam hal menirukan masalah- masalah sosial. Sedangkan Uno (2008) menguraikan proses bermain peran dapat memberikan contoh kehidupan perilaku manusia

yang berguna sebagai sarana bagi anak untuk: a) menggali perasaannya, b) memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh terhadap sikap, nilai dan persepsinya, c) mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah, d) mendalami mata pelajaran dengan berbagai macam cara. Bermain peran adalah metode dalam pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung dalam suatu topik materi pembelajaran dengan memerankan suatu tokoh dalam sebuah cerita (Merilainen, M., 2012: 49). Bermain peran merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kemampuan peserta didik untuk memerankan pihak-pihak lain yang terdapat pada kehidupan nyata (Kilgouret al., 2015: 9). Bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingat oleh anak (Denden et al., 2018: 129). Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2003: 18), bahwa bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara anak yaitu dapat melatih anak untuk berbicara dengan lancar, maka dengan bermain peran akan lebih menyenangkan dan membuat anak tidak merasa bosan, dengan bermain peran anak dapat berimajinasi secara bebas sesuai dengan peran yang dimainkan sehingga akan muncul percakapan atau dialog antar teman. Setelah bermain peran anak akan merasa senang dan dapat diajak diskusi tentang peran yang telah dimainkan, serta mengenai kesan-kesan setelah memperagakan peran tertentu. Berdasarkan beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah bermain simbolik yang dilakukan dengan menggunakan alat-alat yang sesungguhnya atau menggunakan peraga/tiruan dengan menggunakan daya khayal pada anak. Bermain peran merupakan suatu metode pembelajaran yang melibatkan peserta didik secara langsung untuk memerankan suatu cerita pada kehidupan nyata. Bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan berbicara dan motivasi belajar anak. Berdasarkan latar belakang persoalan serta landasan teori yang telah dipaparkan di atas maka, hipotesis penelitian yang diajukan adalah penerapan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada siswa baru SD khususnya SDN 02 Gejlig, Kecamatan Kajen , Kabupaten Pekalongan, Jawa tengah.

METODE

Subjek penelitian adalah siswa baru SD khususnya SDN 02 Gejlig, Kecamatan Kajen , Kabupaten Pekalongan, Jawa tengah ini didasarkan observasi yang dilakukan yang menunjukkan bahwa anak didik kurang dapat berperilaku sosial dengan teman sebayanya. Subjek penelitian eksperimen ini adalah siswa baru SD khususnya SDN 02 Gejlig, Kecamatan Kajen , Kabupaten Pekalongan, Jawa tengah. tahun pelajaran 2019/2020, dengan jumlah 15 anak. Dalam penelitian ini mencoba membuktikan apakah metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Metode bermain peran menjadi variabel bebas atau variabel independen dalam penelitian eksperimen ini. Sedangkan yang menjadi variabel tergantung adalah kemampuan bersosialisasi.

Kemampuan bersosialisasi adalah suatu proses dimana seseorang memperoleh kemampuan sosial untuk dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan sosial, yang diungkapkan

dengan skala kemampuan bersosialisasi. Pengembangan alat ukur untuk mengetahui kemampuan bersosialisasi, disusun dalam sebuah blue print berdasarkan pendapat Helms & Turner (1984), dengan indikator: anak dapat bekerjasama (cooperating) dengan teman, anak mampu menghargai (altruism) teman, anak mampu berbagi (sharing) kepada teman, anak mampu membantu (helping others) orang lain. Angket Kemampuan Sosialisasi, Sebelum membuat angket penulis mengadakan wawancara, kemudian dari hasil wawancara tersebut penulis memadukan dengan teori dari Hurlock dan menuangkannya dalam bentuk skala, dan dari poin-poin pernyataan angket tersebut diharapkan mampu mengungkap sejauh mana kemampuan sosialisasi anak-anak berdasarkan atas pengakuan dan pernyataan dari pihak sekolah. Sedangkan isi dari angket kemampuan sosialisasi terdiri dari

Alat ukur kemampuan bersosialisasi berupa skala yang berisikan kumpulan pertanyaan tentang aktivitas. Prosedur pengukuran skala kemampuan bersosialisasi pada penelitian ini disusun dengan menggunakan alternative jawaban yang telah disediakan. Alternative jawaban yang digunakan sesuai dengan skala Likert. Jawaban yang diajukan berupa frekuensi subyek dalam menyikapi atau melakukan suatu kegiatan. Pernyataan favourable yaitu pernyataan yang berisi tentang hal-hal yang positif mengenai sikap obyek, yaitu kalimat yang sifatnya mendukung atau memihak pada sikap obyek sebagai berikut: untuk jawaban SL (Selalu) nilainya 5, SR (Sering) nilainya 4, KK (Kadang-kadang) nilainya 3, J (Jarang) nilainya 2, TP (Tidak Pernah) nilainya 1. Sebaliknya pernyataan yang unfavourable adalah pernyataan yang berisi hal-hal yang negatif mengenai sikap obyek, yaitu kalimat yang sifatnya tidak mendukung ataupun kontra terhadap sikap obyek yang hendak diungkap. Jawaban untuk alternative jawabannya SL (Selalu) nilainya 1, SR (Sering) nilainya 2, KK (Kadang-kadang) nilainya 3, J (Jarang) nilainya 4 dan TP (Tidak Pernah) 5 (Azwar. 1998).

Desain penelitian yang digunakan adalah eksperimental one group pretest- posttest design. Desain eksperimental ini hanya menggunakan satu kelompok subjek, kelompok ini terlebih dahulu dilakukan pretest kemudian dilakukan posttest setelah menjalani intervensi eksperimen yaitu bermain peran. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap persiapan, tahap seleksi subjek, dan tahap pelaksanaan. Tahap Persiapannya berupa kegiatan yang dilakukan dalam tahap persiapan ini meliputi observasi untuk pengambilan data awal yang berkaitan dengan kurangnya perilaku bersosialisasi siswa baru SD khususnya SDN 02 Gejlig, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah., penentuan subjek penelitian, penyusunan instrumen penelitian, penggandaan instrumen, pembuatan media yang digunakan untuk bermain peran, disiapkan desain modul bermain peran dan pengurusan surat ijin penelitian. Selanjutnya dilakukan tahap uji ahli untuk memastikan bahwa desain buku panduan bermain peran yang direncanakan telah sesuai untuk penelitian ini. Tahap Seleksi subjek dilaksanakan dengan pemberian skala kemampuan bersosialisasi untuk mengetahui kurangnya kemampuan bersosialisasi pada siswa baru SD khususnya SDN 02 Gejlig, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah.. Dimana subjek yang memiliki rentang nilai skala kemampuan bersosialisasi sedang dan rendah akan dipilih sebagai subjek eksperimen. Tahap Pelaksanaan eksperimen atau pemberian tindakan

berupa kegiatan bermain peran dengan menggunakan modul bermain peran ini mencakup beberapa tahapan yaitu observasi dan wawancara, pelaksanaan kegiatan bermain peran dan evaluasi.

Sebelum pelaksanaan penelitian maka dilakukan penyusunan modul eksperimen yang berisi skenario pelaksanaan pembelajaran mulai dari kegiatan pretest sampai pada kegiatan posttest, langkah-langkah pelaksanaan tindakan mulai dari aktivitas pembuka sampai aktivitas penutup. Begitu pula penyusunan modul penelitian dilaksanakan selama satu minggu. Penjaringan dan pengelompokan dilaksanakan di SDN 02 Gejlig yang dilakukan pada tanggal 1 Agustus 2019 di kelompok A. hasil dari penjaringan ini akan digunakan sebagai subyek pilihan. Adapun jumlah anak yang mengikuti penjaringan 15 anak yang mempunyai kemampuan bersosialisasi rendah.

Pelaksanaan pretest dan posttest tersebut dilakukan dengan cara bermain peran. Adapun tujuan dari pretest dan posttest ini untuk menilai kemampuan anak sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau tindakan 4 indikator yang terdiri dari anak dapat bekerjasama, mampu menghargai teman, mampu berbagi kepada teman, dan mampu membantu orang lain. Adapun bermain peran yang diperkenalkan pada pelaksanaan tindakan ada 3 permainan peran, dimana anak dapat memilih dikelompok peran mana yang akan diperan, dengan ketentuan masing-masing kelompok ada 5 anak. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran kemampuan bersosialisasi dengan menggunakan metode bermain peran dapat meningkatkan semangat dan motivasi anak dalam berinteraksi dengan teman sebayanya. Hal ini terlihat pada hari pertama pemberian perlakuan anak sangat antusias memperhatikan tampilan yang disajikan. Bahkan, sebagian besar anak memperlihatkan ketertarikannya. Terlihat seluruh anak fokus pada peran dikelompoknya dan tidak terlihat ada anak yang melakukan aktivitas lain atau melakukan permainan lain. Trainer yang nantinya akan memimpin jalannya pemberian perlakuan adalah 1 orang pengajar di SDN 02 Gejlig, 1 komite dan 1 guru dan pakar psikologi siswa baru.. Pendidikan terakhir tiga di antara mereka adalah sarjana.

Pelatihan untuk trainer dilaksanakan tanggal 25 Oktober 2019, pukul 10.00 – 11.00 WIB. Peneliti sebagai trainer membagikan modul, berceramah, dan mengadakan simulasi. Perlengkapan yang digunakan dalam simulasi sama dengan yang akan digunakan dalam pemberian perlakuan, namun saat simulasi. Pretest terhadap limabelas subjek dilakukan tanggal 17 Nopember 2019 pukul 07.30 – 08.30 WIB bertempat di ruang Sentra Drama. Selama jalannya pretest, tidak jarang peneliti harus memberikan motivasi atau sekedar berbincang dengan subjek untuk menjaga mood subjek dan mencegah subjek bosan. Hasil pretest nilai akhir terendah 81 dan nilai tertinggi 97 dengan rata-rata 86.80 Posttest dilaksanakan pada tanggal 24 Nopember – 11 Desember 2019 di ruang Sentra Drama pukul 07.30 – 08.30 WIB. Sama halnya dengan pretest, peneliti sebagai tester. perlakuan hanya bisa dilakukan setiap hari Selasa, Rabu, dan Kamis.

Data pretest yang dilakukan untuk mengetahui muncul atau tidaknya suatu perilaku

anak berdasarkan pedoman observasi. Rater melakukan pengamatan selama dua hari yang dilakukan dari pagi ketika anak mulai masuk sekolah hingga sekolah selesai. Hasil dari pencatatan observasi kemudian digunakan untuk menentukan subjek penelitian. Data posttest dilakukan setelah tahapan eksperimen usai, yaitu dengan cara pengamatan. Pengamatan yang dilakukan berguna untuk mengetahui efektivitas bermain peran terhadap kemampuan bersosialisasi pada anak yang telah diberikan selama tahapan eksperimen. Rater melakukan pengamatan selama 9 hari yang dilakukan dimulai dari masuk kelas hingga sekolah usai menggunakan pedoman observasi. Hasil pencatatan observasi kemudian diskor untuk mengetahui peningkatan kemampuan bersosialisasi pada anak jika dibandingkan dengan data pretest.

Analisis data yang digunakan yaitu menggunakan perhitungan statistik Uji Mann-Whitney terhadap gain scor. Uji Mann-Whitney digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran. Gain score merupakan perubahan skor atau selisih antara skor pretest dan posttest (Azwar,2010). Uji gain dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan hasil belajar anak antara sebelum dan sesudah kegiatan pembelajaran dilakukan. Rumus yang digunakan untuk menghitung besarnya peningkatan (gain) hasil belajar menurut Meltzer (2002) dalam Ramdania (2010). Uji Mann-Whitney/Wilcoxon merupakan alternatif bagi uji-t. Uji Mann Whitney/Wilcoxon merupakan uji non- parametrik yang digunakan untuk membandingkan dua mean populasi yang berasal dari populasi yang sama. Uji Mann- Whitney juga digunakan untuk menguji apakah dua mean populasi sama atau tidak.

HASIL

Uji *Wilcoxon* dilakukan untuk menguji skor membaca permulaan *pretest* dan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol. Hasil analisis dengan menggunakan *Statistical Package for Social Sciences (SPSS) Version 12.0* untuk uji T sampel berpasangan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. *Descriptives Statistics*

Perlakuan	Jumlah Subjek	Min.	Max.	Mean	Std. Deviation
<i>pretest</i>	15	80	96	86.80	3.802
<i>Posttest</i>	15	153	169	154.07	8.102
<i>Valid N (listwise)</i>	15				

Tabel 2. Hasil Analisa Mann-Whitney U Test

<i>Post</i>	<i>N</i>	<i>Meann Rank</i>	<i>Sum of Ranks</i>
<i>Pre Post</i>	15	8.00	120.00
<i>Total</i>	15	23.00	345.00
	30		

Tabel *Ranks* memaparkan nilai *Mean Ranks* dan *Sum of Rank*. Nilai rata pada *Mean Rank* pada *pretest* adalah 8.00 dan *posttest* 23.00, sedangkan jumlah kumulatif disebut *Sum of Ranks* pada *pretest* 120 dan pada *posttest* 345.00.

Tabel 3 Test Statistics

	<i>pre</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	.000
<i>Wilcoxon W</i>	120.000
<i>Z</i>	-4.676
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000
<i>Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]</i>	.000 ^b

Hasil analisis skor kemampuan bersosialisasi menunjukkan ada peningkatan kemampuan bersosialisasi yang signifikan pada subjek yang mendapat perlakuan berupa metode bermain peran. Ditunjukkan oleh nilai terendah pada pretest 80 dan nilai tertinggi 96, ada peningkatan 16 dengan rata-rata 86.80. Pada posttest nilai terendah 153 dan tertinggi perbedaan penerapan metode bermain peran terhadap kemampuan bersosialisasi anak usia dini. Dari output Rank, dapat kita lihat bahwa nilai mean untuk anak pada posttest (140) lebih kecil daripada nilai mean anak pada pretest (8.00 < 23.00). Dari Nilai uji Mann-Whitney U Test, dapat kita lihat pada output "Test Statistic" dimana nilai statistik uji Z yang kecil yaitu -4676 dan nilai sig.2-tailed adalah 0,000 < 0,01 Karena itu hasil uji signifikan secara statistik, dengan demikian kita dapat menolak H0 dimana ada perbedaan distribusi skor pada pretest maupun posttest. Diterima atau ditolak kita dapat membandingkan nilai U test hitung dibanding dengan U test table atau membandingkan nilai signifikansi dengan nilai alfa (0,05). Berdasarkan kedua hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan setelah diberi perlakuan. Hasil tersebut juga menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan bersosialisasi pada posttest yang lebih besar dibandingkan pretest, sehingga dapat dikemukakan bahwa kemampuan bersosialisasi pada pretest setelah menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dibanding posttest yang tidak mendapat perlakuan menggunakan metode bermain peran.

Kegiatan pengajaran bersosialisasi yang berlangsung di SDN 02 Gejlig sudah dilakukan sejak awal tahun pelajaran yaitu pada kelompok A. Di tahun pertama semester pertama, stimulasi untuk bersosialisasi diawali dengan permainan kelompok. Kegiatan bermain peran ini dilakukan kurang lebih 7 kali pertemuan dalam 10 hari, dalam waktu satu jam pada jam pelajaran pertama, Dapat meningkatkan kemampuan siswa baru untuk bersosialisasi dan mendapat teman. Untuk menunjang keberhasilannya guru agar dapat menciptakan suasana kelas di sekolah yang menyenangkan.

Hasil pelaksanaan pembelajaran bersosialisasi dengan menggunakan metode bermain peran memperlihatkan peningkatan motivasi anak dalam bersosialisasi dengan temannya, hal ini dapat dilihat dari kerja samanya, mau berbagi dan menghargai dengan teman, serta mau saling membantu dalam mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran Hasil yang diperoleh dari pengujian hipotesis menunjukkan bahwa ada pengaruh dari penerapan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini. Ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor kemampuan bersosialisasi yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa penerapan metode bermain peran. Analisis data menggunakan teknik statistik nonparametrik Mann-Whitney Test.

Hasil dari uji analisis di atas menunjukkan bahwa hipotesis yang telah ditulis pada bab sebelumnya ditolak, yang artinya ada perbedaan peningkatan yang signifikan pada kemampuan bersosialisasi pada saat setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini. Dari hasil penghitungan data menggunakan Mann Whitney menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan antara pretest dan posttest. Taraf signifikansi yang didapat dari hasil nilai Z sebesar -4,676 dan $p=0,000$ ($p < 0,05$). Hal ini membuktikan bahwa ada perbedaan peningkatan skor kemampuan antara pretest dan posttest yang signifikan sehingga hipotesis diterima. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain peran atau dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak. Mengoptimalkan tercapainya tujuan pendidikan pada anak usia dini diperlukan penggunaan metode yang tepat. Oleh karena itu guru perlu menyiapkan suatu metode bermain peran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode bermain peran ini sangat penting karena bisa berdampak signifikan terhadap cara dan proses pembelajaran anak selanjutnya.

Hal ini berarti penggunaan metode bermain peran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak akan dapat memfasilitasi perkembangan berbagai potensi dan kemampuan anak secara optimal serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif yang mendukung pengembangan berbagai potensi dan kemampuan anak tersebut, namun sebaliknya kekeliruan dalam menggunakan metode bermain peran dapat menghambat potensi-potensi anak secara optimal dan menumbuhkan persepsi-persepsi yang keliru pada anak tentang aktivitas belajar itu sendiri.

Adanya perbedaan kemampuan bersosialisasi pada anak dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan bersosialisasi diantaranya yaitu latar belakang budaya, inteligensi, pola hubungan keluarga, kesempatan berinteraksi dan bersosialisasi yang baik untuk ditiru. Model yang baik yang dapat ditiru dan kesempatan untuk berlatih menjadi faktor yang paling penting dalam mengembangkan perilaku yang sesuai dengan aspek kemampuan bersosialisasi. Anak yang diberikan stimulus bermain peran untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi secara terus menerus, maka kemampuan bersosialisasi anak akan lebih baik, terutama pada peserta didik baru pada Sekolah Dasar.

Pada siswa baru memang sangat dibutuhkan suatu aktifitas yang dapat membantu anak dalam bersosialisasi dengan lingkungan barunya dan dapat bergaul dengan baik dengan teman-temannya. Pada masa ini anak sebaiknya dipersiapkan untuk dapat berinteraksi dan menyesuaikan diri terhadap lingkungan yang lebih luas. Oleh karena itu anak harus diberikan metode yang sesuai untuk membantu anak dalam bersosialisasi sehingga dapat berinteraksi dengan baik di lingkungannya yaitu dengan memberikan metode bermain peran. Anak pada masa ini sangat cepat menangkap pada saat belajar. Pada saat usia 6 – 7 th, anak itu mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang sangat pesat. Oleh karena itu, pada saat perkembangannya, anak harus diberikan banyak kesempatan untuk bersosialisasi dan banyak melihat dari orang sekitar agar anak dapat cakap dalam bersosialisasi dan agar anak tidak takut ketika bersosialisasi dengan orang lain. Pembelajaran anak melalui metode bermain peran membuat anak semangat dalam belajar. Anak tidak merasa bosan karena mereka merasa mereka bermain.

Bermain adalah dunia mereka, sehingga ketika mereka melakukan kegiatan tersebut mereka sangat menikmati dan merasa senang. Anak juga tidak banyak mengeluh ketika melakukan kegiatan tersebut. Dengan metode ini diharapkan agar lebih membantu anak yang sebelumnya kurang terampil dalam bersosialisasi menjadi lebih terampil ketika mendapat perlakuan bermain

peran. Pemberian metode bermain peran pada siswa baru SD khususnya SDN 02 Gejlig, Kecamatan Kajen, Kabupaten Pekalongan, Jawa Tengah, menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak. Kegiatan-kegiatan yang diberikan ketika bermain peran yaitu anak-anak diminta untuk memperagakan suatu adegan yang telah ditentukan sebelumnya di dalam modul. Setiap adegan mempunyai tema yang berbeda-beda, diantaranya yaitu bermain peran libur kepantai, bermain peran penjual makanan, dan bermain peran kesekolah. Setiap tema yang dibuat mempunyai tujuan yang berbeda-beda untuk mengungkap aspek-aspek pada kemampuan bersosialisasi.

KESIMPULAN

Penelitian tentang penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada siswa baru SDN 02 Gejlig adalah salah satu penelitian yang penting untuk diterapkan, karena keterampilan hidup yang mendasar dan perlu dilatih

semenjak awal anak masuk sekolah sehingga anak benar-benar siap untuk menjadi siswa di SD. Perkembangan sosial anak ditandai oleh kemampuan dalam menyesuaikan diri dan mengembangkan tingkah laku sosialnya sehingga dapat bersosialisasi dengan baik. Hal ini pula yang mendorong dikerjakannya penelitian ini. Banyak metode pembelajaran yang berkembang saat ini yang bisa diterapkan di sebuah lembaga pendidikan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi namun kesiapan untuk menerapkan sebuah metode belajar terutama metode bermain peran harus sangat diperhatikan karena penerapan metode belajar yang kurang maksimal berdampak pada hasil yang kurang optimal pada anak. Persiapan ini meliputi kecakapan dari guru untuk menerapkan metode ini dengan prosedur yang sesuai. Peneliti menambah jumlah subjek penelitian, sehingga dapat melakukan penelitian dengan metode yang sama dengan menggunakan kelompok kontrol sebagai pembanding. Selain itu peneliti dapat menggunakan skala perilaku bermasalah juga, sehingga bisa diketahui peningkatan keterampilan sosial anak-anak siswa baru, diikuti juga dengan penurunan perilaku bermasalahnya. Perbaikan yang dapat dilakukan dalam hal waktu pelaksanaan, di mana sebaiknya jarak antara *pretest* dan *posttest* dirancang sedemikian rupa dengan waktu yang efisien dengan mendapat hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Uno, Hamzah. 2008. *Model Pembelajaran*, Bumi Aksara
- Abidin, Y. (2009). *Bermain Pengantar bagi Penerapan Pendekatan Beyond Centers Circle Time (BCCT) dalam Dimensi PAUD*. Bandung: Rizqi Press.
- Azwar, S. (2010). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Berk, L.E. (1992). *Children's Private Speech : An Overview Of Theory And The Status Of Research*. In R.M. Diaz & L.E. Berk (Eds), *Private Speech : From Social Interaction To Self Regulation*. UK : Lawrence Erlbaum Associates
- Chaplin, J.P. (2004). *Kamus Psikologi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hurlock, Elizabeth B. (1978). *Child Development*. 6th Ed. Tokyo: McGraw Hill Inc. International Student Ed.
- Hurlock, B. Elizabeth. (1997). *Perkembangan Anak Jil. I*. Jakarta Erlangga
- Hurlock, E.B. (2005). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Alih Bahasa: Dr. Medmeitasari Tjandrasa. Jakarta: Erlangga
- Hurlock, E.B. (2008). *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa dan Muslichah Zarkasih*. Jakarta. Erlangga
- Helms, D. B & Turner, J.S., (1983), *Exploring Child Behavior*, New York : Holt Rinehartand Winston.
- Mehibin, S. (1995). *Psikologi Belajar*, Ciputra: Logos Wacana Ilmu
- Nugraha A, (2006). *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta. UT
- Seto, Mulyadi. 2004. *Bermain dan Kreativitas, Upaya mengembangkan Kreativitas Anak*

melalui Kegiatan Bermain, Jakarta:Papas SinarSinanti
Tim Penyusun Kamus Pembinaan dan Pengembangan Bahasa. 1997. *Kamus Besar Bahasa
Indonesia. Indonesia*Edisi Kedua, Cetakan Kesepuluh. Jakarta: BalaiPustaka.
Undang – Undang no 20 tahun 2003 Pasal1 angka 14. *Tentang Pendidikan Nasional*. Jakarta:
Departemen Pendidikan Nasional