

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Teori Pembelajaran Anak

Pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik dengan anak melalui kegiatan bermain pada lingkungan belajar yang aman dan menyenangkan dengan menggunakan berbagai sumber belajar.¹

Pembelajaran anak usia dini berpusat pada anak. Pendekatan pembelajaran yang digunakan adalah pendekatan saintifik yang mencakup rangkaian proses mengamati, menanya, mengumpulkan informasi, menalar, dan mengomunikasikan. Keseluruhan proses tersebut dilakukan dengan menggunakan seluruh indera serta berbagai sumber dan media pembelajaran.²

Menurut Bruner, yang dikemukakan oleh Siregar dan Hartini untuk membedakan antara teori belajar dan pembelajaran yaitu dengan cara melihat posisi teorinya, apakah berada pada tataran teori deskriptif atau preskriptif. Teori pembelajaran adalah preskriptif dan teori belajar adalah deskriptif. Dikatakan preskriptif karena tujuan utama teori pembelajaran adalah menetapkan metode pembelajaran yang optimal, sedangkan deskriptif karena tujuan utama teori belajar yaitu menjelaskan proses belajar.³

¹ Mendikbud, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini*. Lampiran IV hlm. 1

² Ibid ... hlm. 1

³ Evelin Siregar dan Nara Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, 2014 (Bogor: Galia Indonesia) hlm. 23

Teori belajar dan pembelajaran merupakan dua teori yang berbeda namun saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Teori belajar sangat erat kaitannya dengan teori pembelajaran, oleh karena itu keduanya tidak dapat dipisahkan.

Menurut Aunurrahman, belajar adalah perubahan tingkah laku. Ciri yang paling mendasar dari aliran ini adalah bahwa perubahan tingkah laku yang terjadi yakni atas dasar paradigma S-R (Stimulus-Respon), yaitu suatu proses yang memberikan respons tertentu terhadap sesuatu yang datang dari luar.⁴

Adapun menurut Siregar dan Hartini bahwa: Belajar menurut psikologi behavioristik adalah suatu control instrumental yang berasal dari lingkungan. Belajar tidaknya seseorang bergantung pada faktor-faktor kondisional yang diberikan lingkungan.⁵

Teori belajar behavioristik tepat digunakan dalam penelitian ini karena meneliti tentang perubahan perilaku berupa perilaku prososial anak usia dini sebagai akibat dari pemberian stimulus berupa metode bermain peran makro serta respon yang diberikan anak berupa perilaku prososial.

B. Konsep Anak

Pendidikan anak usia dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan dengan pemberian rangsangan pendidikan untuk

⁴ Aunurrahman. *Belajar dan Pembelajaran*, 2012 (Bandung : Alfabeta) hlm. 39

⁵ Evelin Siregar dan Nara Hartini, *Teori Belajar dan Pembelajaran* hlm. 25

membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.⁶

Menurut Hurlock ada tiga kriteria untuk mengetahui keadaan anak yang telah mencapai masa peka (siap ajar)⁷, yaitu :

1. Minat belajar. Anak dikatakan siap belajar ketika ia mulai menunjukkan minat belajar yang diperlihatkan dengan keinginan untuk di ajar atau belajar mandiri. Minat itu timbul dari keinginan anak untuk meniru orang-orang disekitarnya seperti orang tua, saudara kandung atau temannya yang lebih besar.
2. Minat yang bertahan. Ketika anak telah siap belajar, minat mereka tetap walaupun mereka menghadapi hambatan dan kesulitan. Ia terus belajar untuk memenuhi rasa ingin tahunya.
3. Kemajuan. Dengan berlatih anak yang telah siap belajar akan menunjukkan kemajuan walau sedikit dan berangsur-angsur. Masa peka adalah masa di mana anak telah mencapai kesiapan untuk belajar. Seberapa pun rangsangan yang diberikan tidak akan diterima oleh anak jika ia belum mencapai tahap siap untuk belajar. Oleh sebab itu, dalam memberikan pembelajaran kepada anak perlu memperhatikan tahap perkembangan serta kesiapannya untuk belajar.

Pada fase anak usia dini karakteristik anak dapat dikategorikan berdasarkan tahap-tahap perkembangan. Berkenaan dengan tahap

⁶ Mendikbud, 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.*

⁷ Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya*, 2011 (Jakarta: Fajar Interpratama Offset.) hlm. 10-11

perkembangan sosial, menurut Erikson dalam Yanuarita mengidentifikasi perkembangan sosial anak ke dalam beberapa tahap, yaitu:⁸

1. Tahap 1 usia 0-2 tahun (*basic trust vs mistrust*) percaya vs curiga. Dalam tahap ini anak mendapatkan pengalaman respon rangsangan yang menyenangkan maka anak akan tumbuh rasa percaya diri. Sebaliknya, jika anak mendapatkan pengalaman yang kurang menyenangkan akan menimbulkan rasa curiga.
2. Tahap 2 usia 2-3 tahun (*autonomy vs shame and doubt*) mandiri vs ragu-ragu. Pada tahap ini anak sudah menguasai kegiatan meregang atau melemaskan otot-otot tubuhnya. Bila anak sudah mampu menguasai anggota tubuhnya maka dapat menimbulkan rasa otonomi, sebaliknya, bila lingkungan tidak memberik kepercayaan maka akan menimbulkan rasa ragu-ragu.
3. Tahap 3 usia 4-6 tahun (*initiative vs guilt*) inisiatif vs rasa bersalah. Pada masa ini anak dapat bergerak dan berinteraksi dengan lingkungannya, dan sudah menunjukkan sikap mulai lepas dari ikatan orangtua. Kondisi lepas dari orangtua menimbulkan rasa untuk berinisiatif, namun juga dapat menimbulkan rasa bersalah.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda, hal ini dapat dilihat dari tahap-tahap perkembangan anak termasuk didalamnya perkembangan sosial. Oleh karena itu, perlakuan yang diberikan kepada

⁸ Franc. Andri Yanuarita, *Rahasia Otak dan Kecerdasan Anak*, 2014 (Yogyakarta: Teranova Books) hlm. 81

anak tidak bisa disamakan, melainkan harus mempertimbangkan tingkat usia, pertumbuhan dan perkembangan yang sedang dialaminya.

C. Perilaku Prososial Anak

Sarwono dalam Sutanto menyatakan bahwa istilah perilaku diartikan sebagai perbuatan manusia, baik yang terbuka (kasat mata) maupun yang tertutup (tidak kasat mata). Perilaku pada seseorang muncul karena ada keinginan yang kuat dari dalam dirinya. Perilaku yang dilakukan berdasarkan keinginan yang diinginkan bukan bersifat paksaan, seseorang berperilaku yang baik atau buruk berdasarkan pengetahuan.⁹

1. Pengertian Perilaku Prososial Anak

Istilah perilaku prososial bukanlah hal yang baru. Sejumlah ahli telah berusaha merumuskan definisi yang dianggap dapat memberikan penjelasan. Menurut Papalia, perilaku prososial (*prosocial behavior*) adalah segala perilaku sukarela yang ditujukan untuk membantu orang lain.¹⁰ Adapun pengertian perilaku prososial menurut Beaty adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lainnya.¹¹

Komponen dari perilaku prososial menurut Eisenberg, antara lain: Peduli terhadap keadaan dan hak orang lain, perhatian dan

⁹ Ahmad Sutanto, *Perkembangan Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011) hlm. 134

¹⁰ Diane.E Papalia, Sally Wendkos Olds, & Ruth Duskin Fedman. *Human Development Perkembangan Manusia. (Terjemahan Human Development, ed 10th)*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2009) hlm. 413

¹¹ Janice J Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. hlm. 169

empati terhadap orang lain, dan berbuat sesuatu yang dapat memberikan manfaat bagi orang lain.¹²

Berdasarkan teori Eisenberg di atas, yaitu peduli terhadap teman, perhatian dan empati, dan menunjukkan sikap yang baik tersebut akan dipecahkan menjadi beberapa indikator yang kemudian menjadi sasaran penilaian dalam perkembangan perilaku prososial anak.

2. Sumber Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Perilaku prososial yang dimiliki oleh anak tidak terjadi begitu saja, melainkan ada sumber yang dapat memicu anak untuk melakukan perilaku prososial. Untuk itu, kita sebagai pendidik perlu memahami apa saja yang menjadi sumber terjadinya perilaku prososial pada anak.

Menurut Desmita sumber-sumber perilaku prososial terbagi menjadi dua, yaitu:¹³

- a. Endosentris. Salah satu sumber perilaku prososial adalah berasal dari dalam diri seseorang yang di sebut dengan sumber endosentris. Sumber endosentris adalah keinginan untuk mengubah diri, yaitu memajukan *self-image*. Secara keseluruhan endosentris ini meningkatkan konsep diri (*self-concept*). Salah satu bentuk *self-concept* adalah *self-expectations* (harapan diri). *Self-expectations* timbul karena seseorang hidup di lingkungan

¹² John W Santrok, *Perkembangan Anak*. hlm. 138

¹³ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, 2009(Bandung: PT. Remaja Rosdakarya) hlm. 239

sosial, dimana dalam kehidupan sosial terdapat norma-norma dan nilai.

- b. Eksosentris. Sumber eksosentris adalah sumber yang memperhatikan dunia eksternal, yaitu memajukan, membuat kondisi lebih baik, dan menolong orang lain dari kondisi buruk yang di alami.

Pada dasarnya perilaku prososial anak terjadi disebabkan oleh adanya pemberian pertolongan yang dilakukan seseorang dan penerima pertolongan tersebut. Kondisi yang demikian terlihat saling ketergantungan antara yang memberi pertolongan dan penerima pertolongan. Pemberian pertolongan tersebut memerlukan kondisi yang khusus, yaitu adanya saling ketergantungan, dimana ada anak yang membutuhkan pertolongan bergantung pada anak yang memberikan pertolongan.

3. Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini

Menurut Eisenberg tahapan perkembangan perilaku prososial anak dikategorikan menjadi lima tahapan, yaitu:¹⁴

- a. *Hedonistic, pragmatic orientation*. Menolong karena kepentingan pribadi bukan karena pertimbangan moral.
- b. *Needs of others orientation*. Menolong karena kebutuhan orang lain, fisik-material-psikis, walaupun masih konflik dengan kepentingan pribadinya.

¹⁴ Agus Abdul rahman, *Psikologi Sosial Integrasi Pengetahuan Wahyu dan Pengetahuan Empirik*, (Jakarta: Rawali Pers, 2014) hlm. 230

- c. *Approval and interpersonal orientation*. Menolong karena ingin mendapatkan persetujuan sosial dan citra sosial yang positif
- d. *Empathic orientation*. Menolong karena simpati, rasa bersalah, perasaan positif, dan role taking.
- e. *Transitional stage*. Menolong karena internalisasi nilai, norma, tugas, dan tanggung jawab (tapi tidak dinyatakan secara terbuka/jelas).

Pendapat lain yang dinyatakan oleh Bar-tal dalam Desmita, yaitu tahapan perkembangan perilaku prososial anak terbagi menjadi enam, antara lain:¹⁵

- a. *Compliance & Concrete, Defind Reinforcemen*. Pada tahap ini anak berperilaku meenolong karena permintaan atau perintah yang disertai dengan *reward* dan *punishment* terlebih dahulu.
- b. *Compliance*. Pada tahap ini perilaku menolong yang dilakukan oleh anak dikarenakan tunduk pada otoritas. Anak tidak berinisiatif melakukan pertolongan, tetpi tunduk pada permintaan dan perintah dari orang lain yang lebih berkuasa.
- c. *Internal Iniatif & Concrete Reward*. Pada tahap ini anak menolong dikarenakan tergantung pada *reward* yang diterima.
- d. *Normatif Behavior*. Pada tahap ini anak berperilaku menolong orang lain untuk memenuhi tuntutan masyarakat.
- e. *Generalized Reciprocity*. Pada tahap ini perilaku menolong di dasari oleh prinsip-prinsip universal dari pertukaran.

¹⁵ Desmita, *Psikology Perkembangan* hlm. 240-243

f. *Altruistic Behavior*. Pada tahap ini anak melakukan tindakan menolong dengan sukarela. Tindakanya dikarenakan hanya untuk menolong dan menguntungkan orang lain tanpa mengarap hadiah dari luar.

Adapun tahapan perkembangan perilaku prososial menurut Caldini dalam rahman terbagi menjadi tiga, yaitu:¹⁶

- a. *Presocialization*. Individu tidak mengetahui tentang perilaku menolong dan jarang melakukan *altruistik* karena menolong yang berarti telah hilangnya sumber daya yang dimiliki.
- b. *Awareness of norms*. Individu menolong karena telah belajar bahwa orang-orang menginginkanya dan akan memberikan hukuman jika tidak melakukannya. Individu ini mengaharapkan persetujuan sosial.
- c. *Internalization*. Individu menolong karena mampu membuat mereka merasa lebih baik.

Anak usia dini merupakan pribadi yang membutuhkan orang lain untuk mengembangkan potensinya, khususnya dalam bidang perilaku prososial. Oleh karena itu peran guru dan orang tua sangat dibutuhkan untuk melatih anak dalam mengembangkan perilaku prososial yang dimilikinya berdasarkan tahapan perkembangan yang seharusnya. Demikian itu bertujuan agar anak tidak mengalami hambatan dan keterlambatan dalam berperilaku prososial.

¹⁶ Agus Abdul Rahman, *Psikology Sosial Integrasi...* hlm. 230

4. Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Prososial Anak

Menurut Desmita ada beberapa faktor agen sosialisasi yang dapat mempengaruhi perkembangan perilaku prososial anak usia dini, antara lain¹⁷:

- a. Orang tua. Orangtua memberi pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil sosialisasi anak. Orang tua mungkin menggunakan tiga teknik untuk mengajarkan anak-anak mereka bertingkah laku altruistik, yaitu: *reinforcement*, *modeling*, dan *induction*.
- b. Guru. Guru memudahkan perkembangan perilaku menolong dengan menggunakan berbagai teknik, salah satunya adalah teknik bermain peran. Bermain peran melatih anak mempelajari situasi dimana perilaku menolong diperoleh, anak dapat belajar bagaimana melaksanakan perilaku tersebut, dan mempelajari akibat perilaku menolong dan tidak menolong.
- c. Teman sebaya. Keberadaan teman sebaya juga dapat mempengaruhi perilaku seseorang, meskipun kelompok teman sebaya jarang merasakan tujuan mereka sebagai pengajaran aktif perilaku menolong, mereka dapat memudahkan perkembangan perilaku tersebut melalui penggunaan penguatan, pemodelan, dan pengarahan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Eisenberg menyebutkan bahwa terdapat beberapa agen yang mempengaruhi perilaku prososial anak usia dini, antara lain¹⁸:

¹⁷ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. hlm. 253-255

- a. Keluarga adalah model penting serta sumber dan pendorong standar perilaku prososial. Mereka memberikan contoh perilaku prososial yang menggambarkan kerjasama, berbagi, empati, murah hati, dan suka menolong.
- b. Hubungan teman sebaya mengajarkan anak untuk mencoba perilaku peduli dan belajar melihat bagaimana sudut pandang orang lain.
- c. Guru menjadi model dan mendorong perkembangan perilaku prososial.

Ketiga agen tersebut sama-sama memiliki peranan dalam perkembangan perilaku prososial anak. Penelitian ini lebih menekankan pada peran guru, yaitu menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak dengan menggunakan metode bermain peran makro yang diterapkan ke dalam proses pembelajaran.

D. Metode Bermain

Mulyasa mengatakan bahwa, bermain merupakan cara anak usia dini mengungkapkan keinginan, pemikiran, perasaan dan menjelajahi lingkungannya. Bermain tidak dapat dipisahkan dari setiap langkah anak, sehingga semua aktivitasnya selalu dimulai dan diakhiri dengan bermain.¹⁸

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan. Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dirancang dan ditetapkan. Metode merupakan cara, atau proses untuk menyampaikan informasi. Hal ini sejalan

¹⁸ Papalia, Diane.E, Sally Wendkos Olds, & Ruth Duskin Fedman, *Human Development Perkembangan Manusia*. hlm. 413

¹⁹ Mulyasa. *Manajemen PAUD*, 2012 (Bandung: PT Remaja Rosdakarya) hlm. 191

dengan pendapat Moeslichatoen yang menyatakan bahwa metode merupakan cara yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.²⁰

Setiap guru mempunyai metode yang beragam dalam mengajar, namun untuk mengajar anak PAUD dibutuhkan metode yang khas, yaitu dilakukan dengan cara bermain. Mengingat bahwa dunia anak adalah dunia bermain, maka guru di PAUD perlu menyiapkan suatu metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan dunia anak. Ketepatan dan kesesuaian penggunaan metode pembelajaran ini sangat penting karena akan berdampak pada perkembangan anak selanjutnya.

Metode penugasan tidaklah efektif untuk diterapkan di PAUD karena metode tersebut hanya akan menimbulkan kejenuhan dan tidak menimbulkan interaksi antara anak dengan dengan temanya. Guru dapat memilih metode yang memungkinkan anak satu dengan anak lain agar saling berinteraksi, hal tersebut akan lebih memenuhi kebutuhan dan minat anak. Oleh sebab itu, salah satu metode yang tepat digunakan pada saat proses pembelajaran anak di PAUD adalah metode bermain.

Metode bermain merupakan suatu metode atau cara melaksanakan pengajaran di taman kanak-kanak yang dilakukan dengan cara bermain. Melalui bermain anak akan dapat memuaskan tuntutan dan kebutuhan perkembangan dimensi motorik, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, sosial, nilai, dan sikap hidup. Dari segi sosial, bermain memiliki peran dalam

²⁰ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, 2004 (Jakarta: PT. Rineka Cipta) hlm. 7

pengembangan kemampuan membina hubungan dengan anak lain, bertingkah laku sesuai dengan tuntutan masyarakat, menyesuaikan diri dengan teman sebaya, serta dapat memahami tingkah lakunya sendiri.²¹

Mengingat pentingnya bermain bagi anak, maka metode bermain ini perlu untuk diterapkan kedalam proses pembelajaran anak. Anak tidak hanya bermain bebas tanpa aturan di luar kelas, namun juga perlu diterapkan pada pembelajaran di kelas karena bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk kegiatan belajar bagi mereka. Kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang diri sendiri, dengan siapa ia hidup, serta lingkungan tempat ia tinggal.

1. Karakteristik Bermain

Metode bermain diterapkan dengan memperhatikan karakteristik yang sesuai dengan perkembangan anak, sehingga kegiatan bermain yang dilakukan akan menjadi lebih bermakna.

Menurut Jeffree ada enam karakteristik bermain yang perlu dipahami, antara lain:²²

- a. Bermain datang dari dalam diri anak, artinya keinginan bermain harus muncul dari dalam diri anak sehingga anak dapat menikmati dan bermain sesuai dengan caranya sendiri. Itu artinya bermain dilakukan dengan kesukarelaan bukan paksaan.
- b. Bermain harus terbebas dari aturan yang mengikat, karena bermain adalah suatu kegiatan untuk di nikmati, anak memiliki cara

²¹ Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*. hlm. 33

²² Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*, 2010 (Jakarta: PT Indeks) hlm. 37

bermainnya sendiri. Oleh karena itulah bermain pada anak selalu menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan.

- c. Bermain adalah aktivitas nyata atau sesungguhnya, oleh karenanya bermain melibatkan partisipasi aktif baik secara fisik maupun mental.
- d. Bermain fokus pada proses daripada hasil, artinya dalam bermain anak mengenal dan mengetahui apa yang ia mainkan dan mendapatkan keterampilan baru.
- e. Bermain didominasi oleh pemain di mana pemainnya adalah anak itu sendiri bukan didominasi oleh orang dewasa.
- f. Bermain melibatkan pemain secara aktif, artinya anak sebagai pemain harus terjun langsung dalam bermain. Jika anak pasif dalam bermain maka ia tidak akan memperoleh pengalaman baru karena bagi anak bermain adalah bekerja untuk mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain anak mempunyai berbagai karakteristik, dan karakteristik-karakteristik tersebut penting untuk dipahami agar tidak terjadi kesalahan dalam pemberian stimulasi bermain pada anak.

2. Jenis-jenis Bermain

Bermain merupakan aktivitas yang menyenangkan bagi anak, bermain tidak dapat dipisahkan dari kehidupan anak karena dunia anak adalah bermain. Jenis bermain untuk anak sangat beragam, tetapi yang perlu diperhatikan adalah bermain yang dapat menstimulus ke enam aspek

perkembangan anak yaitu: moral, kognitif, fisik, bahasa, seni, dan sosial emosial anak.

Menurut Piaget, terdapat tiga jenis bermain anak yaitu.²³

- a. Bermain fungsional (*functional play*) yaitu permainan yang melibatkan pergerakan otot yang berulang-ulang.
- b. Bermain konstruktif (*constructive play*) yaitu permainan yang melibatkan penggunaan benda atau material untuk membuat sesuatu.
- c. Bermain pura-pura (*pretend play*) yaitu permainan yang melibatkan orang-orang atau situasi khayalan. Bermain ini juga sering disebut dengan bermain khayalan, drama, atau imajinatif.

Sebagai seorang guru perlu mengetahui dan memahami jenis-jenis bermain pada anak agar ketika guru mengajak anak untuk bermain di sekolah bukan hanya sekedar bermain-main biasa tanpa makna, tetapi juga memiliki tujuan dan manfaat yang jelas. Salah satu jenis main yang dapat membantu meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah yaitu dengan bermain peran.

E. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Bermain peran merupakan salah satu jenis main yang dapat meningkatkan perkembangan perilaku prososial anak. Melalui bermain peran anak akan belajar memecahkan masalah, berhubungan dengan

²³ Diane.E Papalia, Sally Wendkos Olds, & Ruth Duskin Fedman, *Human Development Perkembangan Manusia*. hlm. 398

temannya dan menjalin kerjasama. Menurut Upton, bermain peran merupakan bentuk permainan yang anak-anak berbagi sebuah dunia fantasi dengan orang lain.²⁴

Sementara Haenilah, mengemukakan bahwa: Bermain peran adalah satu bentuk permainan pendidikan yang digunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku dan nilai, dengan tujuan untuk menghayati beragam perasaan, sudut pandang dan cara berfikir orang lain, sekaligus strategi untuk mengatasinya.²⁵

a. Jenis-jenis Bermain Peran

Erikson menyebutkan bahwa: Bermain peran terbagi menjadi dua, yaitu²⁶

- 1) Bermain peran mikro yaitu anak memainkan peran melalui alat bermain atau benda yang berukuran kecil.
- 2) Bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peranperan.

Pada prinsipnya kedua jenis bermain peran tersebut memiliki fungsi yang sama, hanya saja pada saat pelaksanaannya yang berbeda. Saat bermain peran makro anak sendiri yang menjadi pemerannya sedangkan pada saat bermain peran mikro anak berperan menjadi dalang untuk memerankan tokoh-tokoh berukuran kecil, akan tetapi

²⁴ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan. (Terjemahan Developmental Psychology)* 2012 (Jakarta: Erlangga) hlm. 141

²⁵ Een Y Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, 2015 (Yogyakarta: Media Akademi) hlm. 125

²⁶ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*, 2013 (Jakarta:Kencana) hlm. 207

dalam hal ini peneliti hanya ingin membahas tentang kegiatan bermain peran makro.

b. Manfaat Bermain Peran

Menurut Gowen menyebutkan bahwa: Bermain peran memiliki manfaat sebagai dasar perkembangan daya cipta, tahapan, ingatan, kerjasama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi, dan kognisi.²⁷

Sementara Haenilah mengatakan bahwa: Melalui bermain peran anak diajak untuk berfikir memecahkan masalah pribadi, dengan bantuan kelompok sosial yang anggotanya teman-temannya sendiri. Melalui bermain peran, anak mencoba mengeksplotasi masalah-masalah hubungan antara manusia dengan cara memperagakannya.²⁸

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran memiliki manfaat dan peranan penting dalam menunjang aspek perkembangan anak. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berinteraksi dengan orang lain, belajar berkomunikasi, belajar memecahkan masalah sederhana dalam kelompoknya, serta belajar bekerjasama dengan temannya.

²⁷ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* hlm. 208

²⁸ Een Y Haenilah, *Kurikulum dan Pembelajaran PAUD*, hlm. 125

c. Langkah-langkah bermain peran

Menurut Djamarah terdapat lima langkah dalam bermain peran yaitu: (1) penentuan topik, (2) penentuan anggota pemeran, (3) mempersiapkan peranan, (4) latihan singkat dialog, (5) pelaksanaan permainan peran.²⁹

Singer menyebutkan bahwa anak yang sering melakukan permainan imajinatif cenderung lebih mudah bekerjasama dengan anak lain dibandingkan dengan anak yang lebih suka bermain sendiri.³⁰ Sementara menurut Gowen bahwa melalui bermain peran makro anak belajar bermain dan bekerja, di mana hal ini merupakan latihan untuk pengalaman di dunia nyata.³¹

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran makro penting untuk diterapkan dalam pembelajaran anak, karena dengan bermain peran makro anak akan belajar bersikap sosial, bekerjasama, memecahkan masalah sederhana, serta belajar mempersiapkan diri untuk memasuki dunia nyata. Oleh karena itu, peneliti memilih menggunakan metode bermain peran makro untuk meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah.

²⁹ Saiful Bahri Djamarah, *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*, 2005 (Jakarta: Rineka Cipta) hlm. 238

³⁰ Diane.E Papalia, Sally Wendkos Olds, & Ruth Duskin Fedman, *Human Development Perkembangan Manusia*. hlm. 401

³¹ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini* hlm. 207

F. Bermain Peran Makro

1. Pengertian Bermain Peran Makro

Latif mengungkapkan mengenai bermain peran makro bahwa, kegiatan yang memberikan kesempatan kepada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia di sekitarnya, kemampuan bahasa, keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui peran yang memberikan *knowledge* pada anak.³²

Erikson berpendapat bahwa bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.³³ Lebih lanjut, Mutiah berpendapat bahwa bermain peran makro adalah bermain yang sifatnya kerjasama dua orang atau lebih khususnya untuk usia taman kanak-kanak.³⁴

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa bermain peran makro merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh tertentu dan anak berperan langsung sebagai pemainnya.

a. Macam-macam Permainan Peran Makro

Bermain peran makro menurut Latif berarti bahwa anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.

Belakangan ini, banyak sekali macam permainan peran makro yang

³² Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori* hlm. 130

³³ Ibid ... hlm. 207

³⁴ Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group, 2012 (Jakarta) hlm. 115

sering dimainkan oleh anak, seperti main masak-masakan, pasar-pasaran, dokter-dokteran, berkebun, pak polisi, kereta-keretaan, profesor, pemadam kebakaran dan sejumlah jenis main lainnya.³⁵

Pada penelitian ini, peneliti akan mencoba menerapkan dua macam permainan peran makro yaitu bermain menjadi pemadam kebakaran dan profesor. Kedua permainan tersebut dipilih karena permainan tersebut akan melatih anak untuk berusaha melakukan interaksi dengan temannya yang akan mengembangkan perilaku prososial anak.

b. Manfaat Bermain Peran Makro

Menurut Latif, kegiatan bermain peran makro memiliki tiga manfaat, antara lain³⁶:

- 1) Mendukung kemampuan anak untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda.
- 2) Mendukung kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.
- 3) Mendukung kemampuan membedakan imajinasi dan realitas.

Sementara Tedjasaputra berpendapat bahwa, Bermain peran makro membantu penyesuaian diri anak, dengan memerankan tokoh-tokoh tertentu ia belajar tentang aturan-aturan atau perilaku apa yang bisa diterima baik dalam berperan sebagai ayah, ibu, guru, murid, dan sebagainya.³⁷

³⁵ Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan* ... hlm. 207

³⁶ Ibid ... hlm. 130

³⁷ Mayke Tedjasaputa, *Bermain, Main, dan Permainan*. 2003, (Jakarta: Gramedia) hlm. 58

Upton memberi kesimpulan bahwa: Bermain peran makro membantu anak mengembangkan rasa tentang siapa diri mereka ketika mereka melatih peran-peran sosial yang berbeda dan belajar tentang bagaimana orang lain memandang peran-peran tersebut.³⁸

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan bermain peran makro memiliki berbagai manfaat dalam pengembangan berbagai aspek yang dimiliki anak, khususnya perilaku prososial. Melalui bermain peran anak akan belajar cara berinteraksi dengan orang lain, belajar berkomunikasi, belajar bekerjasama dengan temannya, serta saling tolong menolong.

c. Langkah-langkah Bermain Peran Makro

Sebelum melakukan kegiatan bermain, maka terlebih dahulu harus diketahui langkah-langkah yang harus dilakukan agar kegiatan bermain yang dilakukan menjadi lebih terarah. Berikut merupakan langkah-langkah sebelum bermain peran makro:

- 1) Guru menata lingkungan yang akan digunakan untuk bermain.
- 2) Guru menyiapkan alat dan bahan yang akan digunakan untuk bermain.
- 3) Guru mengumpulkan anak-anak kemudian memberi penjelasan mengenai aturan main.
- 4) Guru menjelaskan kepada anak tentang peran yang akan mereka mainkan.
- 5) Anak bermain sesuai dengan peran, prosedur dan aturan bermain.

³⁸ Penney Upton, *Psikologi Perkembangan*. hlm. 141

- 6) Guru mengamati kegiatan bermain anak.

G. Penelitian Terdahulu

1. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Triardhila dengan judul “Pengaruh metode bermain peran terhadap peningkatan perilaku prososial anak TK A Lab. UM Kota Blitar”, menjelaskan bahwa berdasarkan fenomena yang terjadi saat ini, banyak perilaku prososial yang kurang bagi anak, seperti anak yang kurang peduli dengan temannya, anak suka di pukul teman sekolahnya, dan anak yang suka merebut barang yang di pegang temannya. Namun fakta tersebut bukan merupakan hal yang aneh karena anak mengenal konsep kepemilikan, meskipun mempunyai mainan yang mirip atau bahkan sama, tapi mereka selalu ingin memiliki apa yang sedang di nikmati oleh orang lain. Penelitian ini dilakukan di TK Lab UM kota Blitar. Penelitian ini merupakan penelitian experimental yang bertujuan untuk mengetahui apakah metode bermain peran dapat meningkatkan perilaku prososial anak. Rancangan penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa TK. Hasil uji *Wilcoxon* sebesar $p (0.014) < \alpha (0.05)$ menunjukkan ada perubahan perilaku prososial anak antara sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan metode bermain peran.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Ria Elyana, dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Peran Makro Terhadap Perilaku Prososial Anak Usia 5-6 Tahun Di TK Kesuma Segalaminder Tanjung Karang Barat Tahun Ajaran 2015/2016.” menjelaskan bahwa fenomena yang

terjadi saat ini banyak anak yang kurang berperilaku prososial seperti anak sering mengganggu temanya yang sedang mengerjakan tugas, anak tidak mau bekerjasama dengan temanya, dan anak yang tidak mau meminjamkan pensil dan krayon kepada temanya. Namun fakta tersebut bukanlah hal yang aneh karena guru di sekolah tersebut jarang bahkan tidak pernah menggunakan metode bermain peran melainkan hanya menggunakan metode penugasan. Penelitian ini dilakukan di TK Kesuma Segalaminder Tanjung karang barat. Penelitian ini merupakan penelitian asosiatif kausal yang bertujuan untuk mengetahui hubungan sebab akibat dari metode bermain peran makro dengan perilaku prososial anak. Populasi penelitian ini adalah anak TK. Hasil uji regresi linier sederhana sebesar $(p = 0,000) < I (0.05)$ menunjukkan ada pengaruh signifikan positif antara penggunaan metode bermain peran makro terhadap perilaku prososial anak.

3. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Kusumaningrum dengan judul “Meningkatkan perilaku prososial rendah melalui layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama pada siswa kelas VII SMP Negeri 21 Semarang tahun ajaran 2013/2014”. Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan fenomena yang ada di kelas VII SMP Negeri 21 Semarang yang menunjukkan tingkat perilaku prososial rendah, dengan indikator kurang dapat menolong orang lain, tidak mau berbagi dan menyumbang dengan orang lain, kurang mampu bekerjasama, kurang mampu menunjukkan rasa empatinya, dan memiliki kejujuran yang rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui upaya dan keberhasilan

dalam meningkatkan perilaku prososial siswa melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. Upaya yang dilakukan untuk meningkatkan perilaku prososial siswa, salah satunya adalah melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. Layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama dipilih dengan harapan siswa dapat memahami dan menguasai konten yang diberikan yaitu perilaku prososial. Penelitian yang dilakukan ini termasuk jenis penelitian Eksperimen. Design yang digunakan adalah design pre test dan post test design. Populasi penelitian ini adalah 40 siswa kelas VII SMP Negeri 21 Semarang yang memiliki perilaku prososial rendah. Teknik sampling yang digunakan adalah purposive sampling atau sampel bertujuan, sampel yang diambil adalah 17 siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala psikologis. Alat yang digunakan adalah skala perilaku prososial yang telah diujikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku prososial siswa mengalami peningkatan, peningkatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- (1) Perilaku prososial siswa sebelum memperoleh layanan berada pada kriteria rendah
- (2) Perilaku prososial siswa setelah memperoleh layanan berada pada kriteria tinggi,
- (3) Hasil uji wilcoxon menunjukkan $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ yang memiliki arti H_0 penelitian ditolak dan H_a diterima. Simpulan perilaku prososial siswa dapat ditingkatkan melalui layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama. Guru pembimbing dapat memanfaatkan layanan penguasaan konten dengan teknik sosiodrama sebagai salah satu upaya meningkatkan perilaku prososial siswa, serta dapat memberikan

layanan terkait konten kejujuran berdasarkan pada hasil temuan penelitian.

Pada dasarnya ketiga penelitian relevan tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian ini, yakni sama-sama memberikan suatu perlakuan untuk mengetahui pengaruh dari suatu perlakuan terhadap perilaku prososial anak. Namun yang membedakannya terletak pada jenis perlakuan yang diberikan dimana penelitian pertama menggunakan metode bermain peran, penelitian kedua juga menggunakan metode bermain peran makro, dan penelitian yang ketiga menggunakan layanan penguasaan konten dengan tehnik sosiodrama, sedangkan penelitian ini lebih spesifik kepada penggunaan metode bermain peran makro. Selain itu yang membedakan antara penelitian relevan dengan penelitian ini ialah terletak pada tempat, waktu, dan sampel penelitian, selain itu juga penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, desain penelitian menggunakan quasi eksperimen, rancangan penelitian ini menggunakan *nonequivalent control grup desain*, dan analisis data menggunakan statistik parametris.

H. Kerangka Pikir Penelitian

Beaty mengemukakan mengenai perilaku prososial adalah perilaku yang mencerminkan kepedulian atau perhatian dari seorang anak ke anak lainnya.³⁹ Sementara Eisenberg mengatakan bahwa komponen perilaku prososial meliputi: Peduli terhadap keadaan dan hak orang lain, perhatian dan

³⁹ Janice J. Beaty, *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. hlm. 169

empati terhadap orang lain, dan berbuat sesuatu yang dapat memberikan manfaat bagi orang lain.⁴⁰

Berdasarkan penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa perilaku prososial adalah tindakan yang dilakukan untuk membantu orang lain atas dasar suka rela yang diwujudkan dalam bentuk peduli, perhatian dan empati, serta baik hati. Perilaku prososial penting untuk dikembangkan karena mengingat bahwa anak bukan merupakan manusia yang bisa hidup sendiri melainkan makhluk senantiasa berinteraksi dengan orang lain. Anak tidak bisa hidup sendiri jika tanpa orang lain yang merawat, membesarkan, memberi kasih sayang, dan melakukan interaksi dengannya. Oleh karena itu perlu adanya suatu upaya untuk melatih dan mengembangkan perilaku prososial anak guna menumbuhkan kesadaran anak akan pentingnya hidup bersama.

Menurut Eisenberg ada tiga agen sosialisasi yang dapat membantu anak dalam mengembangkan perilaku prososialnya, yaitu keluarga, guru, dan teman sebaya. Namun dalam penelitian ini menekankan pada peranan guru. Salah satu cara yang dapat dilakukan guru untuk menstimulasi perkembangan perilaku prososial anak yaitu dengan menggunakan metode bermain peran makro pada saat proses pembelajaran.⁴¹ Erikson mengemukakan bahwa bermain peran makro yaitu anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat

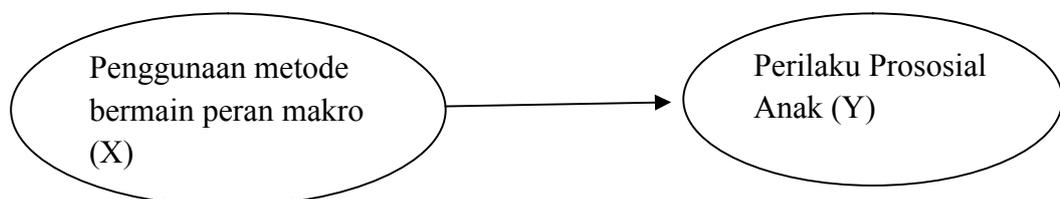
⁴⁰ John W Santrok, *Perkembangan Anak*, hlm. 138

⁴¹ Diane.E Papalia, Sally Wendkos Olds, & Ruth Duskin Fedman. *Human Development ..*
hlm. 413

berukuran seperti sesungguhnya yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran.⁴²

Metode bermain peran makro dianggap penting dalam mengembangkan perilaku prososial anak karena dengan bermain peran makro anak akan belajar berinteraksi dengan temannya, belajar untuk berbagi mainan atau makanan, serta belajar bekerjasama dalam menyelesaikan suatu pekerjaan.

Berdasarkan penjelasan di atas maka peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian dengan menggunakan metode bermain peran makro. Penggunaan metode bermain peran makro diharapkan dapat meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah. Pada penelitian ini terdapat 2 variabel yaitu variabel bebas (metode bermain peran makro/X) akan mempengaruhi variabel terikat (perilaku prososial anak kelas B/Y). Penggunaan metode bermain peran makro diharapkan dapat meningkatkan perilaku prososial anak yang rendah. Maka kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut : Gambar 1. Kerangka Pikir Penelitian



⁴² Mukhtar Latif, *Orientasi Baru Pendidikan ...* hlm. 207