

# **EFEKTIFITAS BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI (Penelitian Pra-Eksperimen Terhadap Anak Usia 4-5 Tahun di Kelompok A TK Aisyah Bustanul Athfal Tirtayasa Tahun Ajaran 2015/2016)**

Sri Kholifah

Darmawan<sup>1</sup>

Lizza Suzanti<sup>2</sup>

Program Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Kampus Daerah Serang,  
Universitas Pendidikan Indonesia

## **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas bermain peran dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun. Subjek dari penelitian ini adalah peserta didik kelas A<sub>2</sub> di TK Aisyah Bustanul Athfal Tirtayasa, yang berjumlah 15 anak, yang terdiri dari 8 perempuan dan 7 laki-laki. Permasalahan dalam penelitian ini adalah kurangnya guru dalam mengembangkan metode pembelajaran dalam kelas, sehingga pembelajaran akan menjadi membosankan bagi anak. Oleh karena itu, penulis mengambil solusi yaitu menggunakan metode pembelajaran bermain peran *mikro* untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia 4-5 tahun. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, jenis *Pre Experimental Design*, yaitu *One-Group Pretest-Posttest Design*. Jenis data adalah data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi aktifitas anak, jenis instrumen yang digunakan adalah *rating scale*. Data tersebut kemudian dianalisis dengan menggunakan perhitungan uji normality, uji homogeneity, dan uji hipotesis menggunakan rumus uji wilcoxon. Berdasarkan penelitian yang dilakukan menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain peran *mikro* berjalan dengan baik, hal ini terlihat dari perbedaan nilai rata-rata sebelum diberikan treatmen berjumlah 29,93 sedangkan nilai rata-rata setelah diberikan treatmen berjumlah 55,47 dari hasil tersebut nilai yang diperoleh anak sebelum dan setelah diberikan treatmen bermain peran meningkat sangat tinggi, dilihat dari hasil perhitungan meningkat sebesar 25,54% dan selain itu dilihat dari antusias anak terhadap pembelajaran metode bermain peran yang dilakukan peneliti. Kemudian berdasarkan dari uji normalitas perolehan nilai sebelum diberikan treatmen memiliki nilai signifikan  $0,200 \geq 0,05$  data dinyatakan normal sedangkan setelah diberikan treatmen memiliki nilai signifikan  $0,000 \leq 0,05$  data dinyatakan tidak normal. Selanjutnya dari hasil perhitungan uji homogenitas mempunyai varians yang homogen, karena nilai signifikansi  $0,373 \geq 0,05$ . Uji yang terakhir adalah uji hipotesis menggunakan perhitungan uji wilcoxon,

Sri Kholifah, 2016

**EFEKTIVITAS BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5  
TAHUN DI TK AISYAH BUSTANUL ATHFAL TIRTAYASA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diperoleh nilai Asymp Sig. (2-tailed) sebesar 0,001 maka dapat disimpulkan data tersebut ada perbedaan antara sebelum dan setelah diberikan treatment menggunakan metode bermain peran dengan nilai signifikansi  $0,001 \leq 0,05$ . Hal ini membuktikan bahwa bermain peran efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun kelompok A<sub>2</sub> di TK Aisyah Bustanul Athfal Tirtayasa.

Kata kunci : Bermain peran, keterampilan sosial

### Abstract

This research aims to find out effectiveness of play a role to improve the social skills of student aged 4-5 years. The subject of this research is the students of class A2 in TK Aisyah Bustanul Athfal Tirtayasa, totaling 15 students, consisting of 8 female and 7 male. The problem in the research is the lack development of teaching methods by teachers in the classroom, so that teaching would be boring for students. Therefore, author took a solution is using the methode of role play micro to improve student's social skills. This research used an experimental method, types *Pre Experimental Design*, namely the *One-Group Pretest-Posttest Design*. The data type is qualitative data obtained from the observation of child's activities, type of instrument used are *ranting scale*. Then the data is analyzed by using a calculation normality test, homogeneity and correlation test. The results of this research as follow: learning activities that using the methode of role play micro is going well, it is seen from the difference average value before being given treatments amounted to 29.93 while average value amounted to 55.40 after given treatments. Then based on the result value of the normality test before being given treatments have significant value  $0,200 \geq 0,05$  while after given treatments have significant value  $0,000 \leq 0,05$  then concluded overall sample data was distributed normally. Next from calculation result test homogenitas to has varians that homogen, because value  $0,373 \geq 0,05$ . the Test that last is test hypothesiical to use it calculation test wilcoxon, be obtained Asymp Sig value. (2-tailed) as big as 0,001 so can to be concluded the mentioned data there is difference between before and after to be gave treatment use it method role play with value  $0,001 \leq 0,05$ . this Matter proof that role play effective to to level it social skilfulness age 4-5 year A<sub>2</sub> group in TK Aisyah Bustanul Athfal Tirtayasa.

Key Word : Role Play Method, social skilfulness