

# **PENINGKATAN SOSIAL EMOSIONAL MELALUI BERMAIN PERAN MIKRO PADA KELOMPOK B DI PAUD MAKARTI MEMPAWAH**

**Cherullo Samuel, Muhamad Ali Daud, Dian Miranda**

Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini FKIP Untan Pontianak

Email: alexcherullo@gmail.com

## **Abstract**

*The background of this research is that the current generation has more emotional difficulties than the previous generation so that it has an impact on their social abilities. Thus there needs to be an effort to increase children's emotional intelligence so that they are able to recognize the feelings of themselves and others, be able to motivate themselves and be able to manage emotions and social behavior. Efforts to improve social and emotional abilities can be done through micro role play activities. The purpose of this study is to find out whether through micro role play activities can improve children's emotional social development by analyzing how the children's social emotional development before and after micro role play activities are applied and whether there are differences in children's emotional development before and after micro role play activities are applied. The method used was an experiment with one group pretest posttest design, t-test and effect size. The results of the pretest observation showed that the average level of achievement of assessment of children's emotional development was 1.78 and the average posttest result was 2.85 with a sample of 20 children. Furthermore, a t-test with the results of  $5.63 > 1.73$  is a significant difference, and is supported by the effect size test value in this study of  $2.3 > 1.00$ . In general it was concluded that micro role play activities could increase the emotional social development of children in the B3 group PAUD Makarti Mempawah District. It was proven from the average pretest 1.78 and posttest 2.85. Children's social emotional development can be improved through micro role playing activities.*

**Keywords: Emotional Social Development, Micro Role Play**

## **PENDAHULUAN**

### **Latar Belakang**

Generasi sekarang ini lebih banyak memiliki kesulitan emosional dari pada generasi sebelumnya sehingga berdampak pada kemampuan sosialnya. Perlu ada upaya peningkatan kecerdasan emosional anak sehingga mampu mengenali perasaan diri sendiri dan orang lain, mampu memotivasi diri sendiri serta mampu mengelola emosi dan perilaku sosial. Upaya peningkatan kemampuan sosial dan emosional dapat dimulai dari pendidikan anak usia dini.

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak sampai memasuki tahap pendidikan

dasar. Dalam memberikan layanan pendidikan, guru pendidikan anak usia dini memegang peranan dalam menentukan pencapaian pendidikan yang berlangsung didalam kelas. Salah satu upaya yang dapat dilakukan guru dalam hubungannya dengan anak adalah meningkatkan perkembangan sosial dan emosi anak secara optimal.

Perasaan yang selalu menyertai perbuatan sehari-hari disebut sebagai emosi. Mengenal emosi merupakan dasar kecerdasan emosi yang menjadi prasyarat bagi aspek mengelola emosi diri, memotivasi diri, mengenali emosi orang lain dan membina hubungan dengan orang lain. Kesadaran diri dalam mengenali

perasaan sewaktu perasaan itu terjadi merupakan dasar kecerdasan emosional.

1. Syamsudin (1990: 69) “emosi merupakan suasana yang kompleks dan getaran jiwa yang menyertai dan muncul sebelum atau sesudah terjadinya perilaku”.
2. Goleman (1997) dalam Aniek Sugiarti, dkk:05) “mengenali emosi diri adalah kesadaran untuk mengenali perasaan sewaktu perasaan itu melanda”.
3. Elizabeth B. Hurlock (1978:261) menyatakan “anak dari umur 2 sampai 6 tahun mulai belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingkungan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya”.

Dari pendapat tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa anak usia 2-6 tahun mulai bergaul dengan lingkungan sekitar dan anak menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam lingkungan sekitar.

Salah satu upaya yang dilakukan untuk mengembangkan kemampuan sosial emosi anak usia dini adalah melalui kegiatan bermain peran mikro. Menurut Elizabeth B. Hurlock (1978: 329), Bermain peran atau yang disebut bermain pura-pura adalah bentuk bermain aktif dimana anak-anak, melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan materi atau situasi seolah-olah hal itu terjadi sebenarnya.

Kegiatan bermain peran yang dilakukan dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan aturan pada waktu kegiatan berlangsung dapat menumbuhkan sosial emosional anak. Melalui bermain, para pendidik juga dapat berinteraksi secara menarik bagi anak, apalagi jika pendidik dapat melakukan kegiatan bermain dengan diselingi atau dilengkapi dengan canda dan tawa, sehingga membuat anak bersemangat untuk bergabung dalam kegiatan bermain.

Dalam kenyataannya guru PAUD Makarti perlu memperhatikan pentingnya metode bermain bagi perkembangan sosial dan emosi anak, agar perkembangan sosial dan emosi anak bias lebih optimal. Proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru-guru juga harusnya tidak monoton, guru harus lebih sering menggunakan metode bermain dalam

pembelajaran mengingat anak-anak sangat menyukai kegiatan bermain. Hal ini terlihat ketika aktivitas pembelajaran dilakukan dengan bermain antusias anak-anak sangat kuat.

## **METODE PENELITIAN**

### **Pendekatan Penelitian**

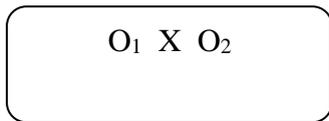
Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2016: 13), “Metode disebut kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka dan analisis menggunakan statistik”. Hal senada juga disampaikan oleh Purwanto (2015:16), “penamaan penelitian kuantitatif karena kualitas yang diberi skor ke dalam angka kuantitatif dalam pengumpulan dan analisisnya. Pemberian angka atau skor ini dimaksudkan untuk memberikan data yang objektif dan netral tanpa pengaruh emosi penulisnya”.

### **Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen. “Metode eksperimen itu sendiri adalah penelitian dengan melakukan studi objektif, sistematis, dan terkontrol untuk memprediksi atau mengontrol fenomena”, Siregar (2015:8). “Penggunaan metode ini bertujuan untuk menyelidiki hubungan sebab-akibat (*cause and effect relationship*) dengan memanipulasi objek dan dilakukan pada kondisi yang dikontrol oleh peneliti kemudian melakukan observasi selama proses penelitian berlangsung”, Sukardi (2014: 179).

Alasan penulis menggunakan metode penelitian eksperimen karena suatu eksperimen dalam bidang pendidikan dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh suatu tindakan yang dalam hal ini adalah peningkatan perkembangan Sosial Emosional melalui kegiatan Bermain peran Mikro pada anak usia 5-6 tahun.

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode *Pre - Eksperimen*. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group retest-posttest design*. Adapun gambaran mengenai rancangan dari penggunaan desain *One Group Pretest-posttest design* adalah sebagai berikut:



**Gambar One group pretest posttest design**

Keterangan:

O<sub>1</sub> : Nilai *pretest*

O<sub>2</sub> : Nilai *posttest*

X : *Treatment* (Metode Bermain Peran Mikro).

Setelah *pretest* dan *posttest* dilakukan, maka analisis perbedaan antara O<sub>1</sub> (Observasi *pretest*) dan O<sub>2</sub> (Observasi *posttest*) untuk mengetahui peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran mikro pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Makarti Kabupaten Mempawah.

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik *cluster sampling (area sampling)*, yakni pengambilan sampel dengan menentukan area tertentu yang akan diteliti. Cara pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Kelompok B terdiri atas 3 kelas, masing-masing memiliki 20 peserta didik. Karena jumlah siswa sama banyaknya dan bersifat homogen maka peneliti akan memilih satu dari ketiga kelas tersebut dan dijadikan kelas eksperimen.
2. Teknik yang dilakukan untuk memilih sampel penelitian adalah *cluster sampling* dengan melakukan *simple random sampling*, dimana kelas dari kelompok B di PAUD Makarti mendapatkan kesempatan yang sama untuk ditetapkan sebagai sampel penelitian. Caranya dengan melakukan undian terhadap ketiga kelas tersebut.
3. Setelah dilakukan undian, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas B3. Maka selanjutnya peneliti akan melakukan penelitian dikelas tersebut.

Berikut ini adalah teknik-teknik yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang telah penulis kemukakan sebelumnya.

1. Untuk menjawab masalah 1 dan 2 peneliti membuat tabulasi data dalam bentuk tabel kemudian membandingkan nilai rata-rata yang diperoleh anak sebelum perlakuan

(*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*). Adapun rumus untuk menentukan nilai rata-rata menurut Sudijono (2011) adalah sebagai berikut;

$$M_x = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

M<sub>x</sub> : Rata-rata (mean)

∑ X : Jumlah seluruh data

N : Banyaknya data

Apabila hasil akhir dari rata-rata sesudah perlakuan (*posttest*) lebih besar dari pada rata-rata sebelum perlakuan (*pretest*), maka terdapat peningkatan positif variabel bebas terhadap variabel terikat.

2. Untuk menjawab masalah nomor 3 peneliti menggunakan uji t (t-Test). t (Test) adalah suatu tes statistik yang dipergunakan untuk menguji kebenaran atau kepalsuan hipotesis nihil yang menyatakan bahwa diantara 2 mean sampel yang diambil secara random dalam populasi yang sama, tidak terdapat perbedaan yang signifikan (sudijono 2011). Adapun rumus uji t menurut Sudijono (2011) adalah sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{SE_{M_1 - M_2}}$$

Keterangan:

M<sub>1</sub> : Nilai rata-rata variable X

M<sub>2</sub> : Nilai rata-rata variable Y

SE<sub>M<sub>1</sub>-M<sub>2</sub></sub> : Standar error variable X dan variable Y

Alasan digunakannya rumus uji t ( t-Test) ini karena peneliti ingin mengetahui peningkatan perkembangan sosial emosional melalui kegiatan bermain peran mikro pada anak usia 5-6 tahun di PAUD Makarti Kabupaten Mempawah.

*Effect size* merupakan ukuran mengenai besarnya efek suatu variable terhadap variable lain, besarnya perbedaan maupun hubungan, yang bebas dari besarnya pengaruh besarnya sampel (Olejnik dan Algina dalam Santoso : 2010). Untuk mengetahui *effect size* dari t test dalam penelitian ini maka digunakan rumus *Cohen's* sebagai berikut:

$$d = \frac{M \text{ Posttest} - M \text{ Pretest}}{SD}$$

Sumber: Dunst, Hamby, & Trivette (dalam Nurdin, 2014)

Keterangan:

$d$  : *Cohen's d effect size* (besar pengaruh)

$M$  : rata-rata skor tes

$SD$  : standar deviasi skor

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### Hasil observasi *pretest*

Observasi *pretest* (O1) dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan sosial emosional anak sebelum diberikan perlakuan (pembelajaran dengan metode bermain peran mikro) di kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah sebagai sampel penelitian.

Hasil observasi *pretest* menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian penilaian perkembangan sosial emosional anak adalah:

1. Anak mengekspresikan emosi sesuai dengan perannya = 1,3
2. Anak mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan = 1,7
3. Anak mau berbagi, menolong, dan membantu teman = 2,35

Untuk mengetahui perolehan nilai dari masing-masing indikator perkembangan sosial emosional yang diperoleh anak kelompok B3 sebelum diberikan treatment dapat dilihat pada tabel seperti yang tersaji pada tabel 4.2 berikut.

**Tabel Data Perolehan Nilai Masing-masing Indikator Perkembangan Sosial Emosional sebelum diterapkan Metode Bermain**

| No | Indikator yang diamati                                  | Peran Mikro |            |           |             | Total nilai keseluruhan |
|----|---|-------------|------------|-----------|-------------|-------------------------|
|    |   | BB          | MB         | BSH       | B<br>S<br>B |                         |
| 1  | Anak mengekspresikan emosi sesuai dengan perannya       | 14<br>anak  | 6<br>anak  | -         | -           | 26                      |
| 2  | Anak mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan | 6<br>anak   | 14<br>anak | -         | -           | 34                      |
| 3  | Anak mau berbagi,                                       | -           | 13<br>anak | 7<br>anak | -           | 47                      |

menolong,  
dan  
membantu  
teman

Sumber: Data hasil *pretest*

Keterangan: BB (belum berkembang)= 1, MB (mulai berkembang)= 2, BSH (berkembang sesuai harapan)= 3, BSB (berkembang sangat baik)= 4

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa perolehan nilai masing-masing indikator perkembangan sosial emosional anak paling rendah adalah "Anak mengekspresikan emosi sesuai perannya", dimana saat melakukan observasi indikator ini masih banyak anak yang belum dapat mengekspresikan emosi sesuai perannya dalam proses pembelajaran.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa saat pembelajaran sebelum metode bermain peran mikro digunakan masing-masing indikator memperoleh nilai rata-rata 1,3, 1,7, dan 2,35 dimana nilai ini jika diinterpretasikan pada penilaian dan kategori perolehan nilai perkembangan sosial emosional, angka 1,3, 1,7, dan 2,35 termasuk dalam kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB).

#### Hasil Observasi *posttest*

Observasi *posttest* (O2) dilakukan untuk mengetahui bagaimana perkembangan sosial emosional anak sesudah diberikan perlakuan (pembelajaran dengan metode bermain peran mikro) di kelompok B3 PAUD Makarti Mempawah sebagai sampel penelitian. Berdasarkan hasil observasi *posttest* yang telah dilakukan oleh peneliti menunjukkan bahwa rata-rata pencapaian perkembangan sosial emosional anak adalah:

1. Anak mengekspresikan emosi sesuai dengan perannya = 2,15
2. Anak mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan = 3,05
3. Anak mau berbagi, menolong, dan membantu teman = 3,35

Untuk mengetahui perolehan nilai dari masing-masing indikator perkembangan sosial emosional yang diperoleh anak kelompok B3 setelah diberikan *treatment* dapat dilihat pada tabel seperti yang tersaji pada tabel 4.5 berikut.

**Tabel Data Perolehan Nilai Masing-masing Indikator Perkembangan Sosial Emosional sesudah diterapkan Metode Bermain Peran Mikro**

| No | Indikator yang diamati                                  | Hasil Observasi |    |     |     | Total nilai keseluruhan |
|----|---|-----------------|----|-----|-----|-------------------------|
|    |   | B               | MB | BSH | BSB |                         |
| 1  | Anak mengekspresikan emosi sesuai dengan perannya       | -               | 17 | 3   | -   | 43                      |
| 2  | Anak mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan | -               | -  | 19  | 1   | 61                      |
| 3  | Anak mau berbagi, menolong, dan membantu teman          | -               | -  | 13  | 7   | 67                      |

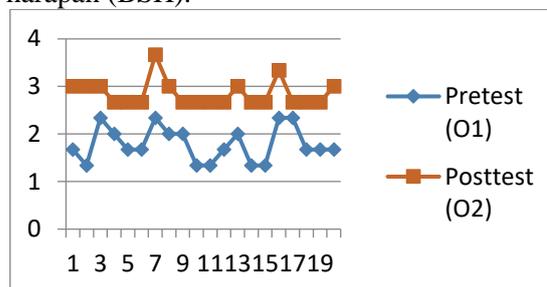
Sumber: Data hasil *posttest*

Keterangan: BB (belum berkembang)= 1, MB (mulai berkembang)= 2, BSH (berkembang sesuai harapan)= 3, BSB (berkembang sangat baik)= 4

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa perolehan nilai masing-masing indikator perkembangan sosial emosional anak setelah diberikan perlakuan/*treatment* mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan perolehan nilai indikator perkembangan sosial emosional sebelum diberikan perlakuan/*treatment*.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa saat pembelajaran dengan metode bermain peran mikro dilaksanakan pada kelas eksperimen, perkembangan sosial emosional anak mengalami peningkatan, dengan perolehan nilai rata-rata 2,15, 3,05, dan 3,35 dimana angka tersebut bila diinterpretasikan pada kategori penilaian perkembangan sosial emosional yang telah dibuat sebelumnya, angka tersebut masuk dalam kategori mulai

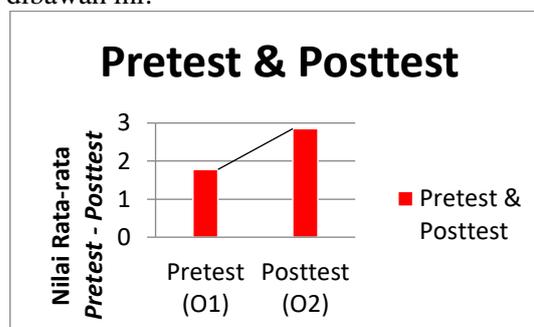
berkembang (MB) dan berkembang sesuai harapan (BSH).



**Gambar Perbandingan Hasil Pretest – Posttest. Rata-rata Nilai Seluruh Indikator Perkembangan sosial Emosional Anak Kelas Eksperimen**

Berdasarkan data pada gambar diagram 4.3 dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest*. Saat observasi untuk memperoleh data *pretest* rata-rata perkembangan sosial emosional anak tergolong dalam kategori belum berkembang (BB) dan mulai berkembang (MB), akan tetapi setelah diberikan perlakuan/*treatment* dengan metode bermain peran mikro, perkembangan sosial emosional anak mengalami peningkatan, terlihat dari hasil observasi *posttest*.

Untuk mengetahui nilai rata-rata *pretest* – *posttest* dapat dilihat pada gambar 4.2 dibawah ini:



**Gambar Perbandingan Nilai rata-rata Pretest – Posttest**

Dari gambar tersebut, diketahui bahwa nilai rata-rata *pretest* adalah 1,78 dan nilai rata-rata *posttest* adalah 2,85. Selisih antara *pretest*–*posttest* adalah sebesar 1,07, sehingga dari data diatas dapat disimpulkan bahwa melalui metode bermain peran mikro yang telah diterapkan pada kelas eksperimen dapat perkembangan sosial emosional anak.

## Analisis Perbedaan Sebelum dan Sesudah Diterapkan Metode Bermain Peran Mikro Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah berdistribusi normal atau tidak. Penelitian ini memiliki sampel 20 orang anak, maka uji normalitas yang digunakan adalah uji normalitas *Shapiro Wilk* karena jumlah sampel kurang dari 50 ( $n < 50$ ), data yang diuji normalitasnya dapat dilihat pada tabel 4.5 dibawah ini:

**Tabel Data Yang Akan Diuji Normalitasnya**

| No           | Pretest      | Posttest  |
|--------------|--------------|-----------|
| 1            | 1,67         | 3         |
| 2            | 1,34         | 3         |
| 3            | 2,34         | 3         |
| 4            | 2            | 2,67      |
| 5            | 1,67         | 2,67      |
| 6            | 1,67         | 2,67      |
| 7            | 2,34         | 3,67      |
| 8            | 2            | 3         |
| 9            | 2            | 2,67      |
| 10           | 1,34         | 2,67      |
| 11           | 1,34         | 2,67      |
| 12           | 1,67         | 2,67      |
| 13           | 2            | 3         |
| 14           | 1,34         | 2,67      |
| 15           | 1,34         | 2,67      |
| 16           | 2,34         | 3,34      |
| 17           | 2,34         | 2,67      |
| 18           | 1,67         | 2,67      |
| 19           | 1,67         | 2,67      |
| 20           | 1,67         | 3         |
| <b>Total</b> | <b>35,67</b> | <b>57</b> |

Sumber: Data rata-rata hasil pretest dan posttest

Untuk memudahkan pengambilan keputusan uji normalitas data ditabel 4.5 maka dapat dilihat dasar pengambilan keputusan uji normalitas *Shapiro Wilk* dibawah ini:

1. Jika nilai signifikan  $> 0,05$ , maka nilai residual berdistribusi normal.
2. Jika nilai signifikan  $< 0,05$ , maka nilai residual tidak berdistribusi normal.

Selanjutnya data pada tabel 4.5 diatas dapat dilihat hasil uji normalitas pada data pada tabel dibawah ini:

**Tabel Hasil Uji Normalitas**

| O2 | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|----|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|    | c                               | df | Sig.  | Statistic    | df | Sig. |
| 01 | 2                               | 12 | .035  | .861         | 12 | .050 |
|    | 3                               | 8  | .200* | .883         | 8  | .200 |

Data Pada tabel 4.6 merupakan hasil uji data menggunakan aplikasi komputer, berupa *Statistic Product and Service Solution* (SPSS) *Shapiro Wilk* untuk mengetahui normalitas dari sebaran data pada tabel 4.5 dapat dilihat pada kolom *Shapiro Wilk* pada bagian sig. diketahui bahwa hasil uji normalitas adalah 0,05.

Berdasarkan ketentuan dasar pengambilan keputusan yang telah dibuat sebelumnya maka uji normalitas data pada tabel 4.6 berdistribusi normal karena 0,05 lebih besar dari 0,005. Jika nilai signifikansi  $> 0,05$ , maka nilai residual (selisih antara nilai duga (*predicted value*) dengan nilai pengamatan sebenarnya) berdistribusi normal.

Karena nilai berdistribusi normal, maka selanjutnya data tersebut dapat dilanjutkan ke tahap uji beda atau uji-t untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran mikro pada kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah.

### Uji-T

Uji-T adalah salah satu cara yang dilakukan untuk melihat ada atau tidaknya perbedaan hasil *pretest* (O1) dan *posttest* (O2) pada suatu penelitian. Dalam penelitian ini digunakan uji-t sampel berkorelasi atau *paired sample t-test*, karena peneliti hanya menggunakan satu kelas sebagai sampel penelitian. Adapun hipotesis untuk uji-t dapat dilihat dibawah ini:

1. Hipotesis Nihil (Ho): Tidak terdapat perbedaan perkembangan sosial emosional anak dikelompok B3 Paud Makarti Kabupaten Mempawah sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro.
2. Hipotesis Alternatif (Ha): Terdapat perbedaan perkembangan sosial emosional anak dikelompok B3 Paud Makarti Kabupaten Mempawah sebelum dan

sesudah diterapkan pembelajaran dengan metode bermain peran mikro.

**Tabel Hasil Uji-T Sampel Berkorelasi**

Output pertama:

| Paired Samples Statistics |        |    |                |                 |
|---------------------------|--------|----|----------------|-----------------|
|                           | Mean   | N  | Std. Deviation | Std. Error Mean |
| Pa Pretest                | 1.7875 | 20 | .36271         | .08110          |
| ir Posttest               | 2.4000 | 20 | .50262         | .11239          |

Sumber: Data SPSS Olahan 2019

Pada output pertama yaitu *paired statistic*, dapat dilihat nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan adalah 1,78 dan rata-rata nilai sesudah diberikan perlakuan adalah 2,85 dengan sampel sebanyak 20 anak. Dapat diketahui bahwa selisih nilai rata-rata sesudah diberikan perlakuan lebih unggul daripada nilai rata-rata sebelum diberikan perlakuan sebanyak 1,07.

Output kedua:

| Paired Differences |                |            |   |         |       |                 |
|--------------------|----------------|------------|---|---------|-------|-----------------|
| Mean               | Std. Deviation | Std. Error | 95% Confidence Interval of the Difference |         | t     | Sig. (2-tailed) |
|                    |                |            | Lower                                     | Upper   |       |                 |
| -.61250            | .48664         | .10882     | -.84026                                   | -.38474 | 5.629 | .000            |

Sumber: Data SPSS uji-t

Pada output kedua adalah *paired sample test statistic*, dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

1. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial emosional anak pada data *pretest* dan *posttest*.
2. Jika nilai Sig (2-tailed) > 0.05 maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan sosial emosional anak pada data *pretest* dan *posttest*.

Dari hasil output ke tiga dapat diketahui bahwa Sig (2-tailed) tabel uji perhitungan T sebesar 0,000 yaitu < 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara perkembangan sosial anak saat *pretest* atau sebelum diiterapkan metode bermain peran mikro dan perkembangan sosial emosional anak saat *posttest* sesudah diterapkan metode bermain peran mikro.

Dari *output paired samples test* dapat diketahui bahwa t hitung data diatas adalah 5.63, kemudian t hitung dibandingkan dengan t tabel. T tabel (n – 1) (20 – 1 = 19), maka diperoleh hasil t hitung adalah 1.73. Sebagaimana hipotesis sebelumnya, adapun kriteria pengujian adalah jika  $t_{hitung} \leq t_{tabel}$  maka Ho diterima, artinya tidak terdapat perbedaan perkembangan sosial emosional pada kelompok B3 sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran mikro dan tidak menunjukkan adanya peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran mikro. Sebaliknya,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka Ha diterima, artinya ada perbedaan perkembangan sosial emosional anak kolompok B3 sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran mikro dan menunjukkan bahwa metode bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah.

**Uji Effect Size**

Untuk melihat seberapa besar pengaruh metode bermain peran mikro terhadap perkembangan sosial emosional anak di kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah, maka peneliti menggunakan uji *effect size* d'cohens dengan analisis *one group* karena dalam penelitian ini hanya menggunakan satu sampel yang sama yaitu kelas B3.

$$d = \frac{M_{posttest} - M_{pretest}}{SD}$$

Dengan keterangan M adalah nilai rata-rata dan SD adalah standar deviasi. Kemudian dimasukkan angka kedalam rumus tersebut, seperti dibawah ini:

$$d = \frac{2.85 - 1.75}{0.48}$$

$$d = 2.3$$

Dari perhitungan diatas, diketahui bahwa nilai dari uji *effect size* dalam penelitian ini adalah 2,3, selanjutnya hasil perhitungan ini di konsultasikan pada tabel interpretasi *effect size* pada tabel dibawah ini:

| Effect Size | Interpretation |
|-------------|----------------|
| 0 – 0,20    | Weak effect    |
| 0,21 – 0,50 | Modest effect  |

|             |                        |
|-------------|------------------------|
| 0,51 – 1,00 | <i>Moderate effect</i> |
| > 1,00      | <i>Strong effect</i>   |

Sumber: Sada, Navaro Alenjandra & Antonio Maldonado, 2010

Mengacu pada tabel diatas, terlihat bahwa *effect size* penelitian ini termasuk dalam *effect size* dalam kategori *strong effect* atau memiliki kategori pengaruh kuat karena  $2,3 > 1,00$ . Dari hasil perhitungan *effect size* penelitian ini maka dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran mikro berpengaruh kuat terhadap perkembangan sosial emosional anak, dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah.

## **Pembahasan**

### **Perkembangan Sosial Emosional Anak di Kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah Sebelum Diterapkan Metode Bermain Peran Mikro**

Perkembangan sosialisasi dan emosi pada anak merupakan suatu kondisi emosi dan kemampuan anak dalam merespon lingkungannya diusia sebelumnya. Para ahli sepakat bahwa perkembangan sosial emosional anak bertujuan untuk mengetahui bagaimana dirinya, bagaimana cara berhubungan dengan orang lain yaitu teman sebaya dan orang yang lebih tua darinya. Bertanggung jawab akan diri sendiri maupun orang lain dan berperilaku sesuai dengan pro sosial.

Hurlock (1978:35) mengungkapkan bahwa “perkembangan sosial merupakan kemampuan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial dan menjadi individu yang bermasyarakat”. Untuk menjalani kehidupan bermasyarakat diperlukan tiga proses yaitu; belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima didalam masyarakat, belajar bagaimana memainkan peran sosial dalam masyarakat, dan mengembangkan sikap dan tingkah laku terhadap individu lain dan aktivitas sosial bermasyarakat.

Metode mengajar dan tujuan belajar yaitu meningkatkan perkembangan sosial emosional adalah dua hal yang berjalan beriringan dalam kegiatan pembelajaran dalam penelitian ini. Menurut Djamarah

(2014) “hubungan metode mengajar dengan prinsip belajar sangat erat. Metode mengajar yang relevan dapat membangkitkan gairah belajar anak didik dalam mencapai tujuan belajar”.

Observasi pertama (O1) dilakukan untuk memperoleh informasi bagaimana sosial emosional anak sebelum diberikan *treatment* (pembelajaran dengan metode bermain peran mikro), pada saat O1 dilakukan, guru mengajar dengan pembelajaran biasa yang sudah direncanakan dalam RPPH sekolah, dimana yang menyampaikan pembelajaran adalah guru kelas B3, sedangkan yang meneliti/melakukan observasi adalah peneliti dan dibantu oleh saudari Tri Indah K. Dari hasil observasi diketahui: terdapat rata-rata tingkat pencapaian penilaian perkembangan sosial emosional anak setiap indikatornya adalah: 1.78 dengan indikator penilaian; Anak mengekspresikan emosi sesuai dengan perannya = 1.3, Anak mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan = 1.7, Anak mau berbagi, menolong, dan membantu teman = 2.35, dengan kategori belum berkembang, mulai berkembang, dan berkembang sesuai harapan.

Dari hasil penelitian *pretest* maka dapat disimpulkan bahwa, perkembangan sosial emosional anak kelompok B3 PAUD Makarti masih perlu untuk ditingkatkan. Seorang guru perlu untuk menguasai metode-metode dalam mengajar karena dengan demikian tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

### **Perkembangan Sosial Emosional Anak di Kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah Sesudah Diterapkan Metode Bermain Peran Mikro**

Pembelajaran dengan metode bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Roestiyah (2011:91) menegaskan bahwa “menggunakan metode ini dalam proses belajar memiliki tujuan agar anak didik dapat memahami perasaan orang lain, dapat *tepa seliro* dan toleransi”. Dengan metode bermain peran mikro anak dapat menghayati peranan apa saja yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain,

cara bergaul dengan orang lain, dan dalam situasi itu anak harus bisa memecahkan masalahnya.

Dalam pelaksanaan eksperimen, peneliti memberikan *treatment* yaitu metode bermain peran mikro sebanyak satu kali pada hari ke dua, dan observasi ke dua (O2) dilakukan pada hari ke tiga. Hasil observasi ke dua (O2) ini kemudian disebut dengan *posttest*. Observasi dilakukan oleh peneliti dan dibantu oleh X. Hasil observasi menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional anak setiap indikatornya adalah: 2.85 dengan indikator penilaian; Anak mengekspresikan emosi sesuai dengan perannya = 2.15, Anak mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan = 3.05, Anak mau berbagi, menolong, dan membantu teman = 3.35, dengan kategori mulai berkembang, berkembang sesuai harapan, dan berkembang sangat baik.

Data diatas menunjukkan bahwa dengan metode bermain peran mikro yang diterapkan di kelompok B3, perkembangan sosial anak meningkat secara signifikan, dibuktikan dengan hasil uji-t yang telah dicantumkan pada pengolahan data, hal ini sejalan dengan teori diatas yang mengatakan dengan metode bermain peran mikro anak dapat menghayati peranan apa saja yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain, cara bergaul dengan orang lain, dan dalam situasi itu anak harus bisa memecahkan masalahnya, dimana aspek-aspek tersebut merupakan aspek perkembangan sosial emosional.

Melalui hasil observasi *posttest* yang telah dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah, hal tersebut secara umum sejalan dengan pendapat Vigotsky (Mutiah 2012:115) yang menyatakan bahwa “bermain peran disebut juga main simbolik, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi atau main drama, sangat penting untuk mengembangkan kemampuan kognisi, **sosial** dan **emosi** pada usia 3 sampai

dengan 6 tahun”, yaitu kelompok B3 yang berusia 5-6 tahun.

### **Perkembangan Sosial Emosional Anak di Kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah Sebelum dan Sesudah Diterapkan Metode Bermain Peran Mikro**

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan data sebelumnya, terdapat perbedaan perkembangan sosial emosional anak yang signifikan sebelum dan sesudah diterapkan metode bermain peran mikro, dimana eksperimen dilaksanakan dikelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah. Hal ini terlihat dari pengujian hipotesis dengan melakukan uji-t atau uji beda.

Metode bermain peran mikro lebih efektif meningkatkan sosial emosional anak, karena dengan bermain peran mikro anak memainkan langsung peran, perasaan, dan emosi sesuai peran yang dimainkannya. Sedangkan metode mengajar yang digunakan guru di PAUD Makarti saat peneliti melakukan observasi *pretest* – *posttest* berupa bermain plastisin membuat bentuk planet, menebak gambar dan nama planet, menggambar bentuk planet, dan mewarnai planet sesuai warna planet yang diarahkan oleh guru, sehingga tidak berfokus pada peningkatan perkembangan sosial emosional anak.

Dengan hasil perhitungan uji-t dengan bantuan aplikasi SPSS (*Statistical Product and Service Solution*), diketahui nilai  $t_{hitung}$  adalah 1.73 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  dengan taraf signifikansi 5% untuk satu sisi dan 0,025 untuk dua sisi dengan derajat kebebasan (*Degree of Freedom*)  $(n - 1) = (20 - 1) = 19$ , maka diperoleh 5.63. karena nilai  $5.63 > 1.73$  maka hipotesis nihil ( $H_0$ ) ditolak. Artinya, terdapat peningkatan perkembangan sosial emosional anak kelompok B3 di PAUD Makarti Kabupaten Mempawah.

Untuk mengetahui seberapa besar efisiensi metode bermain peran mikro yang sudah diterapkan terhadap perkembangan sosial emosional anak di kelompok B3 maka dilakukan uji *effect size*, melalui perhitungan diketahui besar uji *effect size* yang diperoleh adalah 2.3 dimana menurut tabel interpretasi yang dikemukakan oleh Cohen (2010) apabila

hasil perhitungan uji *effect size* >1,00 maka termasuk dalam kategori *strong effect*, artinya metode bermain peran mikro efektif untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak kelompok B3 di PAUD Makarti Kabupaten Mempawah. Realitas yang terjadi bahwa penerapan metode pembelajaran dengan bermain peran mikro sangat baik karena bentuk pembelajarannya selalu melibatkan anak-anak yang lain; sehingga dapat memberikan kontribusi dan pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan sosial emosional anak. Bermain peran terkadang mengikutsertakan kerjasama dan perencanaan gabungan. Walaupun anak-anak bisa berdebat dan kesal terhadap sesama, namun perjuangan yang demikian membawa perkembangan teknik dalam menghadapi orang lain. "Anak-anak akan mempelajari bahwa bekerja dan bermain bersama anak-anak yang lain adalah penghargaan dan pengalaman berharga", dalam Aulia (CRI Inc, 1997).

Hasil penelitian ini relevan dengan teori yang telah dikemukakan oleh Musfiroh (2008 : 213) bahwa tujuan bermain peran adalah: "Merangsang kemampuan mengidentifikasi peran orang lain, merangsang kemampuan empati anak, merangsang kemampuan mengenal orang lain, mengasah kepekaan simpati pada kondisi orang lain, dan mengasah kemampuan bekerja sama dengan orang lain" dimana aspek yang disebutkan merupakan ciri dari perkembangan sosial emosional.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dipaparkan dalam pembahasan, dapat disimpulkan secara umum bahwa kegiatan bermain peran mikro dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional di kelompok B3 PAUD Makarti Kabupaten Mempawah. Selanjutnya dari kesimpulan tersebut dapat disimpulkan secara khusus sebagai berikut; (1) Perkembangan sosial emosional anak sebelum diterapkan kegiatan bermain peran mikro memperoleh nilai rata-rata 1,78 hal ini menunjukkan perkembangan sosial emosional anak masuk dalam kategori belum

berkembang dan mulai berkembang. Namun, setelah diterapkan kegiatan bermain peran mikro memperoleh nilai rata-rata 2.85 hal ini menunjukkan terdapat peningkatan sesudah diterapkan kegiatan bermain peran mikro dengan selisih nilai rata-rata sebesar 1.07. (2) Perbedaan antara perkembangan sosial emosional sebelum dan sesudah diterapkan kegiatan bermain peran mikro ditunjukkan dengan hasil uji-t  $5.63 > 1.73$  dan uji *effect size*  $2,3 > 1,00$ , sehingga perkembangan sosial emosional anak dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran mikro.

### **Saran**

(1) Bagi Guru, metode bermain peran mikro dapat digunakan oleh guru sebagai salah satu metode dalam mengajar, karena metode bermain peran mikro telah terbukti dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. (2) Bagi anak, metode bermain peran mikro dapat diterapkan dalam berbagai tema pembelajaran. (3) Bagi peneliti, dapat diteliti lebih lanjut mengenai peningkatan perkembangan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran mikro. (4) Bagi lembaga, khususnya PAUD Makarti Kabupaten Mempawah, agar metode bermain peran mikro dapat digunakan sebagai salah satu metode dalam mengajar. Lembaga diharapkan dapat memberikan pelatihan kepada tenaga pendidik tentang metode bermain peran mikro.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Arifin, J. (2017). *SPSS 24 untuk Penelitian dan Skripsi*. Jakarta: PT Gramedia.
- Budiningsih, A. (2012). *Belajar dan Pembelajaran*. PT. Rineka Cipta, Jakarta.
- Djamarah, S. B. (2010). *Guru dan Anak dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Hurlock, E. B. (1978). *Perkembangan Anak*. Diterjemahkan oleh Meitasari Tjandrasa. Erlangga, Jakarta.
- Hurlock, E. B. (1995). *Personality Development*. New Delhi: Tata McGraw-Hill.

- Henniger L. M. (2009). *Teaching Young Children*. Western Washington University
- Kuhaneck, Heather Miller, et. el. (2010). *Activity Analysis, Creativity, and Playfulness In Pediatric Occupational Therapy. Making Play Just Right*. Massachusetts: Jones and Bartlett publisher
- Iskandar. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: GP Press
- Musfiroh, T. (2008). *Cerdas Melalui Bermain (Cara mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini)*. Jakarta : PT. Grasindo
- McDevitt, Teresa M and Jeeane E. Ormrod (2004). *Child Development Educating and Working With Children and Adolescent*.
- Moeslichatoen. (1999). *Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Rineka
- Montolalu, B.E.F. (2008). *Materi Pokok Bermain dan Permainan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutiah, D. (2012). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Nawawi. H. (2012). *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM press
- Nurani, Y. (2010). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 134 Tahun 2006 Tentang Pembinaan Prestasi Peserta Didik yang Memiliki Potensi Kecerdasan dan/atau Bakat Istimewa. Jakarta
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 137 tahun 2014 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta
- Roestiyah, (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Santrock, J. W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Penerbit Erlangga
- Santrock, J. W. (2012). *Life Span Development*. McGraw-Hill Education
- Semiawan, C. R. (2002). *Belajar dan Pembelajaran dalam Taraf Usia Dini*. Jakarta: PT Ikrar Mandiri Abadi.
- Sudijono, A. (2011). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Safriyani, H., dkk. (2011). *99 Ide Kegiatan Main Peran*. Jakarta: Indocamp.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono\_(2012). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono.(2014). *Metode penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujiono, Yuliani, N., dkk. (2013). *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak*. Jakarta: PT Indeks.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun (2003). Sistem Pendidikan Nasional. Departemen Pendidikan Nasional, 2003, Jakarta.
- Yusuf. S. (2004). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Van Hoorn, Judith et al (2007) *Play At The Center Of The Curriculum*.
- Chairun Nisak Aulia. 2015. *Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Usia Dini*. *Jurnal Penelitian Universitas Muhammadiyah Sidoarjo(online)*[https://www.researchgate.net/publication/309471533\\_Pengaruh\\_Bermain\\_Peran\\_Terhadap\\_Kemampuan\\_Sosial\\_Anak\\_Usia\\_Dini](https://www.researchgate.net/publication/309471533_Pengaruh_Bermain_Peran_Terhadap_Kemampuan_Sosial_Anak_Usia_Dini)
- Nuridin. Asep. (2014). *Penerapan levels of inquiry untuk meningkatkan prestasi belajar siswa SMP pada materi pesawat sederhana*. *Jurnal penelitian Universitas Pendidikan Indonesia (online)* diakses 10 maret.
- Sada, N. A & Antonio, M. 2010. *Research methods in education.sixth edition-by Louis Cohen, Lawrence Manion and Keith Morrison*. Bristish Journal of Educational Studies, volume 55, 2007-Issue4.[https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/j.14678527.2007.00388\\_4.x?journalCode=rbje20](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/j.14678527.2007.00388_4.x?journalCode=rbje20). Diakses pada 11 agustus 2019 pada 00:30 WIB. <https://paudanakbermainbelajar.blogspot.com/2013/11/main-peran.html> (diakses 21 maret 2019)

