

**EFFECT OF METHOD OF PLAYING THE ROLE OF
SOCIAL SKILLS CHILDREN AGES 4-5 YEARS
IN THE DISTRICT SAIL SPS MAHKOTA DEWA
CITY PEKANBARU**

Murniati, Jaspar Jas, Daviq Chairilsyah

murniati@gmail.com (085265536595), jasparjas@yahoo.com, daviqch@yahoo.com.

*Study Program of Early Childhood Teacher Education
The Faculty of Education
University of Riau*

Abstract: *This study Aims To Know How Much Influence Method Role Playing Against Social Skills Ages 4-5 Years On SPS Mahkota Dewa, District Sail, Pekanbaru. This research Consists Of Two Variables: Role Playing Method and Children's Social Skills. Proposed hypothesis in this study are the following: There is a Role Playing Against Method Effect of Social Skills Ages 4-5 Years On SPS Mahkota Dewa, District Sail, Pekanbaru. The study involved 20 subjects, namely 4-5 years old. Methods of data collection in this study using experimental. Data analysis techniques used in this study is a partial correlation techniques using facilities assistance program SPSS 17.0 for windos. The results showed no significant positive relationship between the independence of Mechanical Token Economy Against Children Aged 4-5 Years On SPS Maohkota god, District Pekanbaru City. Based on the test results after the child's social skills differences using methods contained 48.67% Role Playing Role Playing Method influence Against Child Social Skills.*

Keywords: *Role bermian Methods, Social Skills.*

PENGARUH METODE BERMAIN PERAN TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA 4-5 TAHUN DI SPS MAHKOTA DEWA KECAMATAN SAIL KOTA PEKANBARU

Murniati, Jaspar Jas, Daviq Chairilisyah,

murniati@gmail.com (085265536595), jasparjas@yahoo.com, daviqch@yahoo.com.

Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Riau

Abstract: Penelitian ini Bertujuan Untuk Mengetahui Berapa Besar Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Usia 4-5 Tahun Di SPS Mahkota Dewa, Kecamatan Sail, Kota Pekanbaru. Penelitian Ini Terdiri Dari Dua Variabel: Metode Bermain Peran dan Keterampilan Sosial Anak. Hipotesis Yang Diajukan Dalam Penelitian Ini Adalah Sebagai Berikut: Terdapat Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial Usia 4-5 Tahun Di SPS Mahkota Dewa, Kecamatan Sail, Kota Pekanbaru. Penelitian ini melibatkan 20 subjek yaitu berusia 4-5 tahun. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan eksperimen. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi parsial dengan menggunakan bantuan fasilitas program *SPSS 17.0 for windos*.

Hasil penelitian menunjukkan ada hubungan positif yang cukup signifikan antara Teknik Token Ekonomi Terhadap Kemandirian Anak Usia 4-5 Tahun Di SPS Maohkota Dewa, Kecamatan Pekanbaru Kota. Berdasarkan hasil uji perbedaan keterampilan sosial anak setelah menggunakan Metode Bermain Peran terdapat 48,67% pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Keterampilan Sosial anak.

Kata Kunci : Metode Bermian Peran, Keterampilan Sosial.

PENDAHULUAN

Anak adalah anugerah yang diberikan oleh Allah SWT, dimana anak dibekali dengan berbagai potensi yang dapat dikembangkan melalui pendidikan. Pendidikan anak usia dini adalah suatu pendidikan yang ditujukan kepada anak usia dini yang ditujukan untuk merangsang setiap perkembangan dan pertumbuhan anak untuk persiapan memasuki pendidikan lebih lanjut. Seperti yang dijelaskan dalam Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini pasal 1 ayat 1, dinyatakan bahwa Pendidikan anak usia dini yang selanjutnya disebut PAUD adalah suatu upaya pembinaan yang ditunjukkan kepada anak sejak lahir sampai berusia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Keterampilan sosial 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, 2004). Seseorang yang kurang memiliki keterampilan sosial menyebabkan kesulitan perilaku disekolah, kenakalan, tidak perhatian, penolakan rekan, kesulitan emosional, bullying, kesulitan dalam berteman, agresivitas, masalah dalam hubungan interpersonal, miskin konsep diri, kegagalan akademik, kesulitan konsentrasi, isolasi dari teman sebaya dan depresi, Aisyah (2008)

Kurniati (2005) bahwa keterampilan sosial adalah kebutuhan primer yang perlu dimiliki anak-anak bagi kemandirian pada jenjang kehidupan selanjutnya, hal ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan keluarga dan lingkungan sekitarnya. Mengingat keterampilan sosial sangat penting dalam kehidupan sehari-hari sebaiknya keterampilan sosial ditanamkan pada anak sedini mungkin Keterampilan sosial pada anak dapat dikembangkan melalui berbagai metode di antaranya, metode bercerita, metode tanya jawab, metode karyawisata dan metode bermain peran. Salah satu metode yang lebih efektif untuk mengembangkan empati anak yaitu metode bermain peran.

Metode bermain peran adalah suatu proses pembelajaran artinya anak dapat berperan langsung dengan apa yang telah dilihatnya serta dengan melaksanakan metode bermain peran anak dapat menyelami perasaan orang lain tanpa anak ikut larut di dalamnya. Sebagaimana di kemukakan Mayke (2007), bermain peran yaitu permainan yang memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda sekitar anak yang akan mengembangkan imajinasi dan penghayatan terhadap bahan kegiatan yang dilaksanakan.

Menurut Moeslichatoen (2004) bermain pura-pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal anak yaitu dengan memakai bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

Bentuk kegiatan bermain pura-pura merupakan cermin budaya masyarakat di sekitarnya dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dilihat dan didengar akan terulang dalam kegiatan bermain pura-pura tersebut. Dengan anak melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran atau bermain pura-pura, keterampilan sosial pada anak akan tumbuh dan masuk kedalam diri anak dan melihat keadaan dari sisi orang lain, seolah-

olah ia adalah orang itu.

Kondisi objektif yang ditemukan di SPS Mahkota Dewa ini masih jarang diterapkan metode bermain peran, khususnya untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Aktivitas pembelajaran di SPS Mahkota Dewa ini masih monoton, seperti halnya mengisi majalah sekolah, menggambar dan mewarnai gambar. Selain itu, aktivitas pembelajarannya masih banyak ditekankan pada segi akademis dan sering kali menggunakan metode tanya jawab atau ceramah yang dimana guru yang lebih banyak berperan aktif. Selain metode pembelajaran yang monoton pada anak pun keterampilan sosial tidak terlihat, seperti yang terlihat disini keterampilan sosial anak belum muncul, 1) dalam berteman anak masih monoton (sulit bergaul dengan teman baru), 2) anak berteriak-teriak pada saat ada temannya yang baru yang mendekatinya, 3) anak tidak mau membantu temannya saat merapikan meja, 4) saat ada anak yang terjatuh anak lain menertawakan bukan menolong. 5) pada saat ada teman lain yang tidak membawa makanan anak belum mau berbagi, 6) anak tidak mau membantu temannya dalam hal meminjamkan alat tulis, 7) anak masih belum mampu berkerjasama dengan teman lain apabila ada tugas yang diberikan guru, 8) kurangnya rasa menghargai sesama teman. Oleh karena itu perlu dilakukan suatu penelitian terkait dengan penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail. Kota Pekanbaru. Berdasarkan permasalahan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dituangkan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut: 1) Bagaimana keterampilan sosial anak usia 4-5 di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail Kota Pekanbaru sebelum diberikan perlakuan metode bermain peran? 2) Bagaimana keterampilan sosial anak usia 4-5 di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail Kota Pekanbaru setelah diberikan perlakuan metode bermain peran? 3) Seberapa besar pengaruh bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail Kota Pekanbaru?

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang berusaha mencari pengaruh variabel tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkontrol secara ketat (Ridwan, 2009). Penelitian ini menggunakan bentuk *pre- experimental design (nondesign)* yaitu *one- group pretest-posttest design*. Peneliti memilih *one group pretest- posttest design* karena pada desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberikan perlakuan, sehingga hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat. Dikatakan akurat karena pada desain penelitian ini dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan dengan sesudah diberi perlakuan. Peneliti akan meneliti seberapa besar Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail. Kota Pekanbaru.

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian
one- group pretest- posttest design

<i>Pre test</i>	Perlakuan	<i>Post test</i>
O1	X	O2

Keterangan :

O1 : *Pre test* sebelum diberikan perlakuan

X : Perlakuan (Bermain Peran)

O2 : *Post test* setelah diberikan perlakuan

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara dan alat yang digunakan dalam pengumpulan data sebagai salah satu bagian penting dalam penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi. Observasi adalah suatu alat pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara teliti serta pencatatan secara sistematis (Suhaimi, 2010). Observasi ini bertujuan untuk melihat fenomena yang unik dan menarik untuk dijadikan fokus penelitian yaitu untuk melihat pengaruh pemberian *Metode Bermain Peran* terhadap keterampilan Sosial anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail, Kota Pekanbaru.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-t, untuk melihat pengaruh penggunaan *Metode Bermain Peran* terhadap keterampilan sosial anak sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum dan sesudah perlakuan. Sebelum melakukan uji-t, yang dikemukakan oleh Sugiyono (2010) maka terlebih dahulu dicari rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

Uji-t hitung:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum(xd)^2}{N(N-1)}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari deviasi (d) antara pretest dan posttest

Xd = Perbedaan dan deviasi dengan mean deviasi (d-Md)

N = Banyaknya subjek

df = Atau db adalah N-1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Penelitian

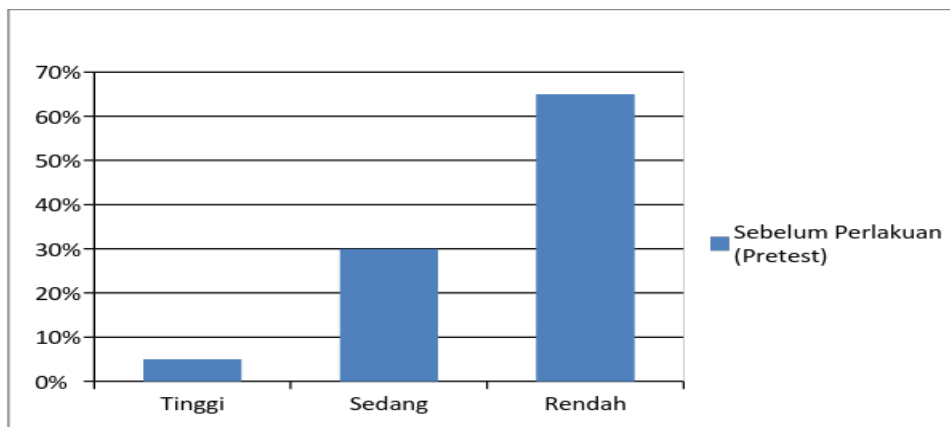
variabel	Skor dimungkinkan (Hipotetik)				Skor x yang diperoleh (Empirik)			
	X_{min}	X_{max}	Mean	SD	X_{min}	X_{max}	Mean	SD
<i>Pre test</i>	8	32	20	4	8	20	14	2
<i>Post test</i>	8	32	20	4	25	29	27	2

Berdasarkan tabel di atas maka dapat dilihat bahwa nilai rata-rata skor keterampilan sosial anak meningkat setelah diberikan eksperimen (bermain peran). Ini menandakan metode bermain peran berpengaruh positif untuk keterampilan sosial anak.

Gambaran Umum Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (*pre test*)

No.	Kategori	Rentang skor	Frekuensi	%
	Tinggi	$X > 24$	1	5 %
	Sedang	$16 < X < 24$	6	30 %
	Rendah	$X < 16$	13	65 %
	Jumlah		20	100 %

Berdasarkan tabel diatas maka dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak sebelum menggunakan metode bermain peran berada pada kategori tinggi sebanyak 1 orang atau 5 %, anak yang berada pada kategori sedang sebanyak 6 orang atau 30 % dan anak yang berada pada kategori rendah sebanyak 13 orang atau 65 %. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini :



Gambar: Diagram Keterampilan Sosial Anak Sebelum Menggunakan Metode Bermain Peran (*pre test*)

Gambaran Keterampilan Sosial Anak Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (*post test*)

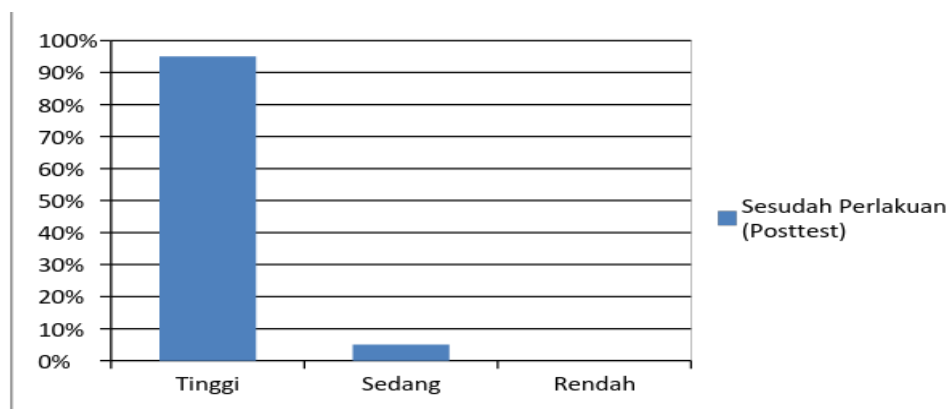
Penelitian ini dilanjutkan dengan memberikan perlakuan dengan menggunakan metode bermain peran. Pelaksanaan perlakuan sebanyak 3 kali kepada 20 orang anak sama seperti kegiatan pembelajaran sehari-hari. Setelah pelaksanaan pemberian perlakuan sebanyak 3 kali tersebut peneliti melakukan *post test* dan menggunakan lembar penilaian yang sama ketika *pre test*.

Dari hasil *post test* (sesudah perlakuan) dalam tabel, maka dapat diperoleh jumlah nilai sebesar 520 dengan nilai rata-rata 26. Pada setiap indikator yang diamati menunjukkan keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail. Kota Pekanbaru sebagian besar mengalami peningkatan sesuai yang diharapkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel frekuensi berikut ini :

Tabel
Gambaran Umum Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Setelah di Beri Perlakuan (*Post test*)

Kategori	rentang skor	frekuensi	%
Tinggi	$X > 24$	19	95 %
Sedang	$16 < X < 24$	1	5 %
Rendah	$X < 16$	0	0 %
Jumlah		20	100 %

Berdasarkan tabel di atas maka, dapat diketahui bahwa keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun setelah menggunakan metode bermain peran, anak yang berada pada kategori tinggi sebanyak 19 orang anak atau 95 %, yang berada pada kategori sedang sebanyak 1 orang anak atau 5 % dan tidak terdapat seorang anakpun yang berada di kategori rendah atau 0 %. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram berikut ini :



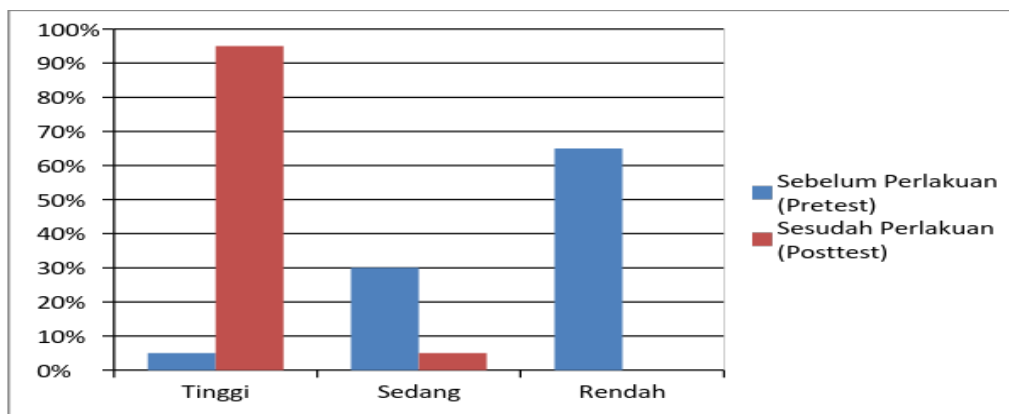
Gambar. 4.2 Diagram Keterampilan Sosial Anak Setelah Menggunakan Metode Bermain Peran (*post test*)

1. Gambaran Umum Perbedaan Data Keterampilan Sosial Anak Sebelum (*pre test*) dan Sesudah (*post test*) Menggunakan Metode Bermain Peran

Untuk melihat perbedaan atau perbandingan skor *pre test* dan *post test* pada pembahasan ini dapat dilihat pada table. Dari hasil *pre test* diperoleh rata-rata 16. Setelah mendapatkan perlakuan dengan menggunakan Metode bermain peran maka tahap selanjutnya melaksanakan *post test* berpa mengisi lembar observasi. Dari hasil *post test* diperoleh rata-rata 26. Untuk lebih jelas berikut tabel rekapitulasi keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran

Tabel
Rekapitulasi Keterampilan Sosial Anak Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

Kategori	Rentang skor	Sebelum		tang skor	Sesudah	
		F	%		F	%
Tinggi	$X > 24$	1	%	$X > 24$	19	95 %
Sedang	$< X < 24$	6	%	$16 < X < 24$	1	%
Rendah	$X < 16$	3	%	$X < 16$	0	%
Jumlah		0	0 %		20	00 %



Gambar 4.3 Diagram Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Sebelum dan Sesudah Menggunakan Metode Bermain Peran

Berdasarkan gambaran perbandingan sebelum dan sesudah di atas dapat diketahui bahwa sebagian besar anak yang menggunakan metode bermain peran mengalami peningkatan yang semula dikategorikan tinggi sebanyak 1 orang atau 5 %, yang berada pada kategori sedang sebanyak 6 orang atau 35 % dan pada kategori rendah sebanyak 13 orang atau 60 %. Kemudian terjadi peningkatan pada kategori tinggi sebanyak 19 orang 95 %, yang berada pada kategori sedang sebanyak 1 orang atau 5 % dan tidak terdapat seorang anakpun yang berada pada kategori rendah atau 0%.

Uji Asumsi

Pengujian hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini menggunakan metode uji-t. Sebelum dilakukannya uji-t, terlebih dahulu dilakukan uji asumsi berupa uji normalitas dan uji homogenitas sebagai syarat dalam penggunaan analisis uji-t.

Uji Normalitas

Uji normalitas dengan menggunakan uji *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* untuk mengetahui apakah data populasi berdistribusi normal atau tidak. Taraf signifikansi uji yaitu $p > 0,05$ yang dibandingkan dengan taraf signifikan yang dibandingkan dengan jumlah n 20 responden. Uji normalitas pengaruh penggunaan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun, ini dilakukan pada dasar uji *One-Sample Kolmogrov-Smirnov* seperti yang terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.6
Tabel Hasil Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		retest	sttest
Normal Parameters ^a	Mean	20	20
	Std. Deviation	16.00	26.00
	Std. Deviation	3.403	1.835
Most Extreme Differences	Absolute	.250	.243
	Positive	.184	.143
	Negative	-.250	-.243
Kolmogorov-Smirnov Z		1.118	1.086
Asymp. Sig. (2-tailed)		.164	.189

stribution is Normal.

Data dikatakan normal jika tingkat *sig* pada *Kolmogrov-Smirnov* lebih dari maka data didistribusikan normal, jika kurang dari maka data didistribusikan tidak normal. Nilai yang digunakan adalah 0,05. Berdasarkan uji *Kolmogrov-Smirnov* dengan memperhatikan bilangan pada kolom sebelum dan sesudah (*Sig*) yaitu 0,164 dan 0,189 (p *pre test* = 0,164 dan p *post test* = 0,189) lebih besar dari 0,05 (α = taraf signifikansi). Dapat disimpulkan bahwa hasil distribusi kedua tes adalah data normal. Maka data memenuhi syarat (data berdistribusi normal) layak digunakan sebagai data penelitian dan dapat dilakukan uji-t.

Uji Kesamaan Dua Varians (Uji Homogenitas)

Pengujian homogenitas dimaksudkan untuk memberikan keyakinan bahwa sekumpulan data yang dimanipulasi dalam serangkaian analisis memang berasal dari populasi yang tidak jauh berbeda keragamannya. Analisis homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji chi-square test dengan bantuan program SPSS 16. Jika nilai pada Sig > 0,05 maka H_0 diterima.

Tabel 4.7
Tabel Hasil Uji Homogenitas
Test Statistics

	Pretest	Posttest
Chi-Square	22.000 ^a	7.600 ^b
df	9	5
Asymp. Sig.	.009	.180

- a. 10 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 2.0.
- b. 6 cells (100.0%) have expected frequencies less than 5. The minimum expected cell frequency is 3.3.

Berdasarkan hasil uji homogenitas di atas diperoleh nilai Asymp Sig sebelum perlakuan (*pre test*) adalah 0,009 dan sesudah perlakuan (*post test*) 0,180 ($p_{pre\ test} = 0,009$ dan $p_{post\ test} = 0,180$) berarti $p > 0,05$. Kedua Asymp sig sebelum dan sesudah homogen atau mempunyai varians yang sama, karna kedua nilai Asymp Sig $p > 0,05$ maka data adalah homogen.

Uji Linearitas

Pengujian linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang miliki sesuai dengan garis linear atau tidak (apakah hubungan antar variabel yang hendak dianalisis mengikuti garis lurus atau tidak). Uji lineartitas pada penelitian ini menggunakan SPSS windows ver. 16.0. Untuk mengetahui lebih lanjut dapat dilihat tabel berikut ini.

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Posttest	Between Groups	(Combined)	136.767	5	27.353	4.601	.011
		Linearity	92.641	1	92.641	15.582	.001
		Deviation from Linearity	44.126	4	11.032	1.856	.174
	Within Groups		83.233	14	5.945		
	Total		220.000	19			

Pada pengujian linearitas berlaku ketentuan jika sig dari *deviation from linearity* > 0,05 maka hubungan antar variabel adalah linear. Sebaliknya, jika sig pada *deviation from linearity* lebih kecil dari pada 0,05 ($\text{sig} < 0,05$) maka hubungan antar variabel tidak linear. Data tabel diatas menunjukkan bahwa sig dari *deviation from linearity* adalah 0.174 , nilai tersebut lebih besar dari pada 0,05 ($0.000 > 0,05$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antar variabel adalah linear.

Uji Hipotesis

Untuk mengetahui adanya pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail. Kota Pekanbaru, maka penelitian ini dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

Ho : tidak terdapat perbedaan signifikan terhadap keterampilan sosial anak sebelum menggunakan metode bermain peran.

Ha : terdapatnya perbedaan yang signifikan terhadap keterampilan sosial anak setelah menggunakan metode bermain peran (Sugiyono 2010).

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode *t-test* untuk melihat perbedaan pada sebelum dan sesudah perlakuan serta untuk melihat seberapa besar pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial anak. Data dikatakan mengalami peningkatan yang signifikan jika $\text{sig} < 0,05$. Jika $\text{sig} > 0,05$ maka Ho diterima, Ha ditolak dan sebaliknya jika $\text{sig} < 0,05$ Ho ditolak, Ha diterima. Data dikatakan mengalami perbedaan jika nilai t hitung > t tabel. t tabel yang digunakan dalam penelitian ini sebesar 2,093

Tabel 4.8
Tabel Hasil Uji Hipotesis (Uji-t)

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Posttest	-10.000	2.616	.585	-11.224	-8.776	-17.097	19	.000

Berdasarkan tabel di atas diperoleh uji statistik dengan $t_{hitung} = -17,097$ uji dua pihak berarti harga mutlak, sehingga nilai (-) tidak dipakai (Sugiyono, 2010) sehingga $t_{hitung}(17,097)$. Karena $p < 0,05$ maka dapat peneliti simpulkan bahwa ada pengaruh keterampilan sosial yang sangat signifikan sesudah menggunakan metode bermain peran. Jadi artinya H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti ada perbedaan yang sangat signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial anak, menunjukkan perbedaan rata-rata sebesar 10.000 Angka tersebut menunjukkan perubahan yang signifikan, terlihat dari nilai *sig* (2 tailed) sebesar 0,000. Nilai *sig* 0,00 > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya perbedaan nilai sesudah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan nilai t_{hitung} sebesar 17,097 menunjukkan bahwa ada perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Pengujian dengan menggunakan *t-test* berkorelasi uji dua pihak. Untuk membuat keputusan apakah perbedaan ini signifikan atau tidak, maka harga t_{hitung} tersebut perlu dibandingkan dengan harga t_{table} yaitu hasil dari pengujian uji t , dengan :
 $dk = (N-1) = (20-1) = 19$

Berdasarkan tabel di atas terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan metode bermain peran terhadap keterampilan sosial anak di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail. Kota Pekanbaru, dengan hasil $t_{hitung} = 17,097$ lebih besar dari $t_{tabel} = 2,093$ dengan taraf kesalahan 5%. Dimana dapat diketahui ada pengaruh berupa peningkatan keterampilan sosial anak sebelum diberikan perlakuan termasuk dalam kategori rendah dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan metode bermain peran termasuk dalam kategori sedang.

Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail. Kota Pekanbaru

Untuk mengetahui peningkatan antara kemandirin sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan teknik token ekonomi digunakan rumus N-Gain. Rumus N-Gain. adalah selisih antara nilai *prites* dan *posttest*. Gain skor menunjukkan tingkat efektivitas perlakuan (Hake,1999), untuk menunjukkan kategori peningkatan Keterampilan Sosial Anak setelah

merapkan Metode Bermain Peran maka dilakukan uji Gain ternormalisasi (N-Gain) Rumus Gain Menurut David E.Meltzer.

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Pretest}} \times 100\%$$

Keterangan

G = Selisih antara nilai pritest dan posttest
Posttest = Nilai setelah dilakukan eksperimen
Pretest = Nilai sebelum dilakukan eksperimen
 100% = Angka tetap

$$N\text{-Gain} = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Pretest}} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} = \frac{466-301}{640-301} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} = \frac{165}{339} \times 100\%$$

$$N\text{-Gain} = 48,67 \%$$

Berdasarkan hasil di atas diperoleh nilai bahwasannya metode bermain peran berpengaruh terhadap keterampilan sosial anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa Kecamatan Sail sebesar 48,67 %.

Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan hasil penelitian ini dilakukan melalui hasil analisis perbandingan pada penelitian jenis penelitian eksperimen terhadap variabel bebas yaitu metode bermain peran (X) dan variabel terikat yaitu keterampilan sosial (Y) untuk melihat perbedaan dan perubahan sebelum dan sesudah dilakukan perlakuan (*treatment*) terhadap sampel. Setelah menentukan hasil perbedaan nilai sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan, langkah selanjutnya yaitu melihat pengaruh terhadap perlakuan yang diberikan kepada subjek.

Berdasarkan analisis data dan hasil presentase terdapat pengaruh positif (meningkat). Yang dapat dilihat dari hasil *pre test* (sebelum diberikan metode bermain peran), diperoleh jumlah nilai sebesar 320 dengan rata-rata 16. Jika dilihat secara kategori perorangan sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) terdapat 13 orang anak atau 60 % yang berkategori rendah, 6 orang anak atau 35 % yang berkategori sedang dan 1 orang anak atau 5 % yang berkategori tinggi.

Setelah dilakukan metode bermain peran diketahui bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Hal tersebut terlihat dari 19 orang anak dengan presentase 95 % pada kategori tinggi, 1 orang anak berkategori sedang dengan presentase 5 % dan tidak terdapat seorang anak pun yang berada pada kategori rendah dengan presentase 0 %. Secara keseluruhan total skor keterampilan sosial anak adalah sebesar 520 dengan rata-rata 26.

Hasil penelitian menghasilkan adanya pengaruh metode bermain Peran terhadap Keterampilan Sosial anak sebesar 48,67% dengan kategori Cukup signifikan dengan menggunakan rumus N-Gain, sedangkan 51,33% lagi Keterampilan Sosial anak dipengaruhi oleh faktor lain, dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa hipotesa dapat diterima.

SIMPULAN DAN REKOMENDASI

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian ini maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Keterampilan Sosial pada anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa sebelum diberikan perlakuan (*treatment*) penggunaan Metode Bermain Peran dinilai berada pada kategori rendah.
2. Keterampilan Sosial pada anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) penggunaan metode bermain peran bekas dinilai berada pada kategori tinggi dan sedang hal ini berarti kemampuan berbicara anak berkembang dengan baik.
3. Pemberian Metode Bermian Peran terhadap Keterampilan Sosial pada anak usia 4-5 tahun di SPS Mahkota Dewa cukup berpengaruh terhadap peningkatan Keterampilan Sosial anak.

Rekomendasi

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis akan memberikan beberapa saran yang dapat dijadikan masukan bagi pihak-pihak yang terkait didalam ruang lingkup PAUD. Adapun saran tersebut adalah :

1. Pihak sekolah
Lebih memanfaatkan fasilitas yang ada disekolah untuk mengembangkan keterampilan sosial untuk anak.
2. Bagi guru
Sebagai guru sebaiknya metode bermain peran dapat diteruskan sesuai dengan kebutuhan dan dikembangkan sebagai sarana untuk meningkatkan keterampilan sosial anak.

3. Bagi anak
Dengan adanya metode pembelajaran yang bervariasi diharapkan anak dapat meningkatkan keterampilan sosialnya sehingga akan memudahkan anak dalam menyesuaikan diri dan berintegrasi dengan temannya.
4. Bagi peneliti selanjutnya
Bagi peneliti selanjutnya carilah alternatif lainnya yang dapat meningkatkan keterampilan sosial anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. 2008. *Perkembangan dan Konsep Dasar Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Chaplin, JP. (2004). *Kamus Lengkap Psikologi*. Terjemah oleh Kartini Kartono. Jakarta: Rajawali Pers.
- Depdiknas. 2003. *Didaktik Metodik di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional.
- Indriani, V. 2009. *Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran*. Skripsi. Program Studi PGPAUD UPI.
- Ine Herawati. 2006. *Psikologi perkembangan III*. Bandung : PGTK Universitas Pendidikan Indonesia
- Kurniawati, 2005. *Modifikasi Perilaku Anak Usia Dini*. Semarang: UNNES
- Mayke. Sugianto (2007). *Bermain, Mainan Dan Permainan*. Jakarta : departemen pendidikan dan kebudayaan direktorat jenderal pendidikan tinggi
- Nugraha, 2005. *Metode Perkembangan Sosial Emosional*. Bandung. Universitas Terbuka
- Rahmayani Savitri. 2011. *Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Bermain Peran*. Skripsi. Studi PGPAUD UPI. Tidak diterbitkan.
- Rena Susilawati. 2009 *Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak*. Skripsi. Program Studi PGPAUD UPI. Tidak diterbitkan.