

PENGARUH KEGIATAN ROLE PLAY TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK DI TK PEMBINA HKBP TARUTUNG

Rosian Uli Sibagariang¹, Emmi Silvia Herlina², Adiani Hulu³,
Endang Junita Sinaga⁴, Rotua Samosir⁵

¹Prodi PK-AUD Institut Agama Kristen Negeri Tarutung

Email: rosianulisibagariang2020@gmail.com, emmisilvia@iakntarutung.ac.id,
adianihulu4@gmail.com, endang.junita@gmail.com, rotuasamosir14@gmail.com,

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif Ex Post Facto. Populasi adalah seluruh siswa kelas B di TK Pembina HKBP Tarutung yang berjumlah 86 orang dan ditetapkan sampel sebanyak 15 orang siswa kelas Jupiter menggunakan teknik purposive sampling. Uji coba instrumen dilakukan kepada 15 orang siswa kelas Miss Fitri di TK ABCD Mandiri Sipoholon sehingga diketahui bahwa semua instrumen penelitian dinyatakan valid dan reliabel karena telah memenuhi kriteria nilai validitas dan reliabilitas. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen berupa lembar observasi sebanyak 20 item. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak, dibuktikan melalui analisa data berikut ini: 1) Uji persyaratan analisis: a) uji hubungan yang positif diperoleh nilai $r_{xy} = 0,627 > r_{tabel}(\alpha=0,05, n=15) = 0,514$ dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y. b) Uji hubungan yang signifikan diperoleh nilai $t_{hitung} = 2,901 > t_{tabel}(\alpha=0,05, dk=n-2=13) = 2,160$ dengan demikian terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y. 2) Uji pengaruh: a) Uji persamaan regresi, diperoleh persamaan regresi $\hat{Y} = 21,009 + 1,307X$. b) Uji koefisien determinasi regresi (r^2) = 39,3%. 3) Uji hipotesis dengan menggunakan uji F diperoleh $F_{hitung} > F_{tabel}$ yaitu $8,413 > 4,60$. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.

Kata Kunci: Kegiatan Role Play, Keterampilan Sosial Anak

PENDAHULUAN

Masa kanak-kanak awal merupakan masa sensitif di mana anak-anak mengembangkan kemampuan fisik dan mentalnya, siap merespons rangsangan lingkungan, dan mengintegrasikannya ke dalam kepribadian mereka. Selama masa kanak-kanak awal, anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini ini merupakan masa di mana potensi anak-anak terwujud, sehingga kanak-kanak berada

pada masa keemasan yang di mana anak-anak menerima bimbingan yang meningkatkan kecerdasan mereka melalui stimulasi yang sesuai dengan perkembangannya. Masa kanak-kanak awal merupakan periode pertama di mana anak-anak mengembangkan keterampilan fisik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, konsep diri, disiplin, kemandirian, kemampuan seni, moral, dan nilai-nilai agama. Dalam hal ini keterampilan sosial anak menjadi salah satu hal penting untuk dikembangkan karena aspek sosial ini sangat mendukung kehidupan anak dimasa yang akan datang.

Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Keterampilan ini mencakup berbagai aspek, seperti kemampuan berkomunikasi, bekerja sama, berbagi, mengontrol emosi, serta memahami perspektif orang lain. Anak yang memiliki keterampilan sosial yang baik akan lebih mudah beradaptasi dalam lingkungan sosial dan memiliki peluang yang lebih besar untuk sukses di kehidupan akademik maupun personalnya. Dalam tahap pencapaian pada pertumbuhan dan perkembangan Anak Usia Dini di perlukan stimulus atau rangsangan baik melalui model atau strategi pembelajaran dan kegiatan bermain.

Bermain merupakan hak bagi anak usia dini karena memiliki nilai utama yang hakiki bagi anak. Kegiatan bermain juga dapat dikatakan sebagai salah satu kegiatan yang sangat penting bagi anak untuk tumbuh kembang serta pembentukan kepribadiannya. Bermain bagi anak usia dini bukan sekedar untuk mengisi waktu luang namun dapat sebagai media belajar dimana dalam permainan tersebut mengandung hal positif yang dapat mengembangkan aspek-aspek pada anak usia dini. Bermain juga dapat berguna untuk mengekspresikan perasaan seorang anak.

Bagi anak-anak bermain bisa saja dengan berlari, melompat, berjalan, menggali, mandi, memanjat pohon, dan sebagainya. Secara linguistik, bermain melibatkan aktivitas fisik langsung, interaksi dengan orang dan benda, serta ekspresi diri. Bermain dapat menjadi sumber pembelajaran bagi anak-anak, karena memberi mereka kesempatan untuk mempelajari hal-hal yang mungkin tidak mereka pelajari di rumah, di lingkungan keluarga, atau di sekolah. Bermain memberi anak-anak kesempatan untuk mempelajari hal-hal yang mungkin tidak mereka pelajari di rumah, di lingkungan keluarga, atau di sekolah, kapan pun dan di mana pun. Ada banyak kegiatan bermain yang dapat dilakukan anak-anak untuk mendukung perkembangan mereka secara keseluruhan, termasuk bermain peran (role play).

Role play adalah metode perolehan materi pembelajaran dengan merangsang imajinasi anak, dengan anak berperan sebagai objek pembelajaran aktif. Bermain peran adalah suatu bentuk pembelajaran di mana siswa berperan dalam peran-peran tertentu. Bermain peran juga merupakan bentuk teater di mana para aktor berperan dalam peran-peran tertentu sesuai dengan pola yang telah ditentukan untuk hiburan. Dalam dunia pendidikan, seseorang memerankan situasi imajiner untuk mendapatkan pemahaman diri, meningkatkan keterampilan, dan menunjukkan kepada orang lain bagaimana berperilaku.

Role play juga dapat membantu pengembangan sikap sopan santun dan keinginan untuk memperlihatkan keputusan serta pemahaman atas partisipasi dari kegiatan peran yang sudah dilakukan. Role play dapat dilakukan melalui pengajaran dimensi pendidikan individu maupun sosial. Dalam kehidupan sosial role play membantu siswa untuk menemukan makna pribadi dalam sosial mereka untuk memecahkan masalah pribadi dengan bantuan kelompok.

Hasil Riset Kesehatan Dasar (RISKEDAS) membuktikan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia 4 hingga 6 tahun adalah 69,9%. Wijirahayu menjelaskan bahwa penelitian menunjukkan sekitar 8 hingga 9% anak prasekolah menderita gangguan sosial emosional seperti kecemasan, ketidakpatuhan, defisit keterampilan sosial, dan depresi. Data hasil observasi dan wawancara dengan sepuluh orang tua di Kecamatan Mulyorejo, Kejawa Putih Tambak, dan Manyar Sabrangan menunjukkan enam anak menderita gangguan perkembangan emosional, meliputi kurangnya rasa percaya diri, hipersensitivitas, kecemasan, keengganan terhadap sentuhan, dan kesulitan dalam berperilaku sosial.

Dampak dari rendahnya perkembangan sosial anak yaitu seperti sulit beradaptasi dengan teman sebaya/susah dalam menjalin pertemanan, kurangnya percaya diri anak, lambat belajar, suasana hati yang mudah berubah-ubah dan lainnya. Masalah ini akan berdampak besar pada anak dalam menjalani kehidupannya dimasa yang akan datang sehingga menjadi anak yang anti sosial seperti tidak peduli dengan persaan orang lain, tidak bertanggung jawab dan banyak hal yang menyimpang dari norma sosial sehingga dapat merugikan orang lain.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di TK Pembina HKBP Tarutung, pada Oktober 2024 ditemukan adanya anak yang pusat konsentrasinya terganggu pada saat pembelajaran berlangsung, tidak mandiri atau tidak mau jauh dari

orang tuanya, tidak percaya diri, berkata kasar, merebut antrian atau tidak mau bergiliran dan tidak mau berbagi dengan temannya. Seluruh kondisi diatas menunjukkan ciri-ciri dari tidak matangnya sosial anak.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif Ex Post Facto. Penelitian Ex Post Facto merupakan penelitian yang dilakukan sesudah fakta atau kegiatan terjadi (variabel bebas telah terjadi) dengan tujuan mengungkap fakta yang terjadi di lapangan yang diselidiki secara empiris dan sistematis. Penelitian Ex Post Facto ini bersifat komparatif yaitu tidak memiliki kontrol terhadap variabel bebas karena peneliti berpegang pada penampilan variabel sebagaimana adanya tanpa manipulasi variabel. Dalam penelitian ini peneliti memilih melakukan penelitian di TK Pembina HKBP Tarutung Kabupaten Tapanuli Utara. Memiliki 86 siswa terdiri dari 6 kelas kelompok B. Waktu penelitian dilakukan pada bulan Maret-Mei di TK Pembina HKBP Tarutung. Adapun hipotesis penelitiannya adalah:

H₀: Tidak ada pengaruh kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak. H_a: Terdapat pengaruh kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak.

HASIL PEMBAHASAN

Role Play

Role play adalah kegiatan di mana anak-anak bermain dengan karakter atau objek dari lingkungan mereka. Tujuannya adalah untuk merangsang imajinasi mereka dan memperkuat pemahaman mereka tentang perkembangan mereka sendiri. Bermain peran adalah kegiatan belajar di mana anak-anak berpartisipasi aktif dalam peran yang telah ditentukan. Bermain peran sering disebut sebagai "permainan imajiner" atau "permainan pura-pura". Jenis permainan ini menyenangkan dan dapat memberikan dampak positif bagi anak-anak. Bermain peran berfokus pada metode bermain, bukan tujuan, dan memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri secara efektif.

Sudjana menyatakan bahwa role play adalah Kegiatan pembelajaran mendorong kemampuan untuk mengambil peran fungsional dalam kehidupan orang lain. Bermain peran merupakan penerapan pembelajaran eksperiensial yang memungkinkan anak-anak

mengidentifikasi diri dengan situasi kehidupan nyata dan gagasan orang lain. Identifikasi ini dapat membantu mengubah perilaku dan sikap seiring anak-anak menerima karakter orang lain.

Role play ini bisa menjadi pengalaman belajar yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, membantu mereka mengembangkan semua aspek perkembangan dan memperkuat imajinasi mereka. Bermain peran adalah alat pembelajaran yang dapat mengembangkan keterampilan dan pemahaman tentang hubungan interpersonal melalui peragaan ulang situasi kehidupan nyata. Role play juga dapat membantu pengembangan sikap sopan santun dan keinginan untuk memperlihatkan keputusan serta pemahaman atas partisipasi dari kegiatan peran yang sudah dilakukan.

Role play dapat menjadi salah satu metode yang efektif untuk digunakan dalam pendidikan anak usia dini yang dimana pada hakekatnya bermain peran dapat bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah sederhana dalam hubungan interpersonal, terutama dalam kehidupan anak. Role play dapat dilakukan melalui pengajaran dimensi pendidikan individu maupun sosial. Role play akan muncul pada anak sejak usia satu tahun yang dimulai pada saat anak melakukan sesuatu yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata atau sesungguhnya. Salah satu contoh role play pada anak yang tidak mungkin diterapkan dalam kehidupan adalah ketika anak mengumpulkan pasir kedalam mangkuk kemudian diaduk lalu dimakan.

Role play menjadi suatu metode untuk meningkatkan Nilai-nilai kognitif, linguistik, fisik- motorik, agama dan moral, sosial-emosional dan artistik anak-anak, yang meliputi bermain peran dengan teman-teman dan bertindak sebagai orang lain dengan berpura-pura berbicara, dimulai dengan pendidik yang menyajikan masalah, memilih permainan, menyiapkan lokasi, menyiapkan pengamat, melakukan dan mengevaluasi. Dengan demikian anak mampu mewakili perasaan orang di lingkungan sekitar sehingga dari pengalaman itu dapat membantu mereka dalam mengembangkan empati.

Ada dua macam kegiatan role play yaitu sebagai berikut:

1. Role play Makro

Dalam Role play makro (besar) dapat diketahui bahwa anak dapat menerima kesempatan untuk mengembangkan cara memahaminya akan dunia sekitarnya, dan dapat menambah kemampuan dalam berbahasa, serta keterampilan mengambil sudut pandang dan empati melalui role play untuk menambahkan pengetahuan anak. Tujuan utama role

play makro adalah untuk membantu proses dalam mengembangkan interaksi sosial anak dan keterampilan berbahasa, membangun empati, perspektif spasial dan juga mengembangkan rasa kasih sayang anak.

Manfaat dari role play makro yaitu memungkinkan anak untuk memisahkan pikirannya dari kegiatan dan objek, kemampuan anak untuk menahan dorongan dan mengatur tindakan yang diarahkan sendiri secara sadar dan fleksibel, dan kemampuan anak untuk membedakan antara imajinasi dan kenyataan. Kegiatan dalam role play makro dapat memainkan peran-peran yang dekat dengan anak seperti peran sebagai ibu, peran ayah, profesi, binatang-binatang dan tumbuh-tumbuhan.

2. Role play Mikro

Role play mikro (kecil) merupakan tahap bermain peran bagi anak yang dimana melalui permainan kecil sehingga anak dapat berperan sebagai dalang yang menggerakkan boneka yang menjadi pemeran. Tujuan utama role play mikro adalah membangun kemampuan abstrak pada anak sehingga dapat berpikir secara objektif dan dapat mengembangkan kemampuan dalam berinteraksi sosial serta berbahasa yang baik. Adapun manfaat role play mikro ialah proses yang dapat mendukung anak untuk memiliki kemampuan dalam memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda, kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel serta kemampuan menambah kemampuan berpikir secara objektif pada anak.

Nilai-nilai yang terkandung dalam role play yaitu:

1. Memberikan kepuasan psikologis kepada anak dengan melatih dan meningkatkan keterampilan komunikasi verbal (perilaku/tindakan) dan nonverbal (komunikasi verbal).
2. Meningkatkan kecerdasan dan kestabilan emosi anak.
3. Mencegah penyimpangan karakter, stres, dan gangguan psikologis.
4. Mempertajam dan memperkuat kepekaan terhadap nilai-nilai kemanusiaan yang luhur.
5. Meletakkan fondasi bagi pematangan diri yang tepat, alami, bertahap, dan berkelanjutan. Nilai-nilai dalam role play ini dapat membantu perkembangan anak untuk berinteraksi dengan teman sebaya maupun dengan orang lain disekitarnya. Hal ini dapat dilihat dari sikap anak ketika bermain mampu mengekspresikan diri serta selama kegiatan berlangsung.

Role play memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak, terutama dalam aspek sosial dan komunikasi. Melalui permainan ini, anak belajar berinteraksi dengan teman-temannya, berbagi peran, serta memahami aturan dan norma sosial yang berlaku. Role play juga membantu anak mengembangkan keterampilan bahasa, karena mereka harus berbicara, mendengarkan, dan merespons percakapan dalam situasi yang mereka ciptakan. Dengan begitu, anak dapat meningkatkan kemampuan komunikasi serta rasa percaya diri dalam berinteraksi dengan orang lain di lingkungan sekitar.

Melalui pengalaman kegiatan role play yang baik mendapatkan manfaat dari perkembangan mereka dalam banyak hal, termasuk:

1. Keterampilan berbahasa yang baik dan akurat.
2. Keterampilan berpikir yang maju.
3. Keterampilan sosial dan emosional yang kuat.
4. Kreativitas dan imajinasi yang tinggi.
5. Rentang perhatian yang panjang.

Role play sangat bermanfaat untuk meningkatkan sosial emosional anak dimana mereka akan belajar untuk beradaptasi sehingga dapat berinteraksi dengan baik dan juga membangun kepercayaan diri anak. Role play juga dapat mendukung munculnya kemampuan pada anak untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda serta menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel.

Yuliani Nurani dan Bambang Sujiono berpendapat bahwa langkah–langkah kegiatan role play diantaranya sebagai berikut:

1. Guru mengumpulkan anak-anak dan memberikan instruksi serta aturan permainan.
2. Guru membahas peralatan bermain.
3. Guru memberikan instruksi sebelum permainan dan menghitung kehadiran anak-anak.
4. Guru memberikan tugas kepada masing-masing anak dan kelompok untuk menghindari pertengkaran.
5. Anak-anak bermain di tempat yang telah ditentukan dan dapat bergerak jika mereka bosan.
6. Guru mengawasi dan membantu hanya bila diperlukan; mereka tidak banyak bicara.

Keterampilan Sosial

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat dipisahkan dari hidup bermasyarakat/bersosial. Untuk membentuk manusia yang punya sosial dimulai dari sejak

dini yaitu pada anak berusia dini. Anak harus dilatih mulai dari usia dini dalam bertingkah laku yang sesuai dengan norma, nilai, dan harapan sosial. Perkembangan sosial ini akan membantu pembentukan kepribadian anak yang akan digunakan dalam menyikapi berbagai hal dalam kehidupannya.

David dan Johnson menyatakan bahwa keterampilan sosial mencakup pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses interpersonal, kemampuan untuk memahami perasaan, sikap, dan motivasi orang lain mengenai pernyataan dan tindakan mereka, serta kemampuan dalam berkomunikasi dengan jelas dan efektif sehingga dapat membangun hubungan yang efektif dan kooperatif.

Walker dan Roseinberg berpendapat bahwa pada keterampilan sosial yang mencakup keterampilan dan karakteristik terdapat kontribusi dan keefektifan dari seseorang. Keterampilan sosial didefinisikan sebagai respons dan kemampuan yang memungkinkan seseorang mempertahankan hubungan positif dengan orang lain. Keterampilan ini juga yang meliputi kemampuan untuk menerima hal baru dari teman sebaya, seperti kontak mata, kualitas dan kuantitas interaksi bermain, komunikasi atau perilaku percakapan, ekspresi diri, dan perasaan individu.

Jaromilek berpendapat bahwa keterampilan sosial mencakup: (1) Living and working together; taking turns; respecting the right of others; being socially sensitive, (2) Learning self-control and self-direction, (3) sharing ideas and experience with others. Keterampilan sosial merupakan aspek keterampilan untuk hidup dan bekerja sama; bergiliran; menghormati hak orang lain; menjadi sensitif secara sosial, kemampuan untuk mengendalikan diri terhadap orang lain, kemampuan untuk berinteraksi satu sama lain, untuk berbagi ide, untuk bertukar pikiran dan pengalaman, sehingga tercipta suasana yang menyenangkan bagi setiap anggota kelompok.

Perkembangan sosial adalah adaptasi perilaku anak terhadap aturan sosial. Perkembangan sosial ini dicapai melalui kedewasaan, ketika anak belajar berbagi reaksi dengan lingkungan melalui permainan dan dengan demikian mengembangkan minat serta sikap terhadap orang lain. Kehidupan sosial anak berkembang relatif mudah ditebak. Jaringan sosial muncul dari hubungan dekat dengan orang tua atau pengasuh, yang juga mencakup anggota keluarga lain, orang dewasa di luar keluarga, dan teman sebaya.

Suyadi memaparkan bahwa pada perkembangan sosial dapat mengacu pada kepekaan anak untuk memahami perasaan orang lain di dalam aspek kehidupan sehari-hari.

Sehingga interaksi anak dengan orang lain harus dimulai dengan orang tua, saudara kandung, dan teman bermain, hingga meluas ke masyarakat.

Hurlock mengatakan bahwasanya perkembangan sosial adalah kemampuan untuk berperilaku sesuai tuntutan sosial masyarakat. Yang dimana seorang anak berproses menuju individu yang kompeten secara sosial sehingga haruslah melibatkan tiga proses: 1) belajar berperilaku sesuai norma sosial, 2) belajar memainkan peran sosial dalam masyarakat, dan 3) mengembangkan pola pikir, sikap, dan perilaku terhadap orang lain dan aktivitas sosial.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak adalah sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga, anak-anak dibimbing dan dilatih untuk memahami serta mengikuti norma sosial agar mereka dapat berinteraksi dengan lingkungan sosial mereka. Kemampuan anak dalam bersosialisasi memungkinkan mereka untuk mengekspresikan emosi dengan cara yang sehat dan sesuai.
2. Lingkungan sekolah memiliki dampak signifikan terhadap kemampuan sosial dan emosional anak, karena anak menghabiskan sebagian besar waktunya di lingkungan sekolah, di mana mereka belajar untuk berinteraksi dan beraktivitas dengan teman-teman sebayanya.
3. Lingkungan masyarakat memberikan dampak signifikan terhadap keterampilan anak dalam berinteraksi sosial. Selain ketiga faktor yang disebutkan sebelumnya, aspek pribadi anak juga sangat berperan dalam perkembangan sosial dan emosionalnya.

Adapun strategi pengembangan sosial anak dapat dilakukan dengan cara, 1) menumbuhkan rasa humor. Dimana anak memiliki rasa humor biasanya akan disukai oleh temannya. Melalui hal ini anak mampu mengembangkan kreativitas imajinasi, percaya diri serta mampu menghilangkan stress dengan tindakan lucu yang dilakukan. 2) menjalin persahabatan. Mengajak anak bermain bersama teman sebaya untuk melatih berbagi, bergiliran, dan berkomunikasi. 3) berperan serta dalam suatu kelompok. Anak akan beradaptasi dengan temannya dengan melihat keadaan yang sedang berlangsung tanpa ada rasa malu ketika melihat temannya sedang bermain tanpa berpikir dia teman atau bukan. Bermain peran seperti bermain rumah-rumahan atau toko-toko dapat membantu anak memahami interaksi sosial. 4) memiliki tata karma. Pembawaan anak akan baik jika berada dalam lingkungan yang baik dan sebaliknya jika lingkungan anak tidak baik. Mengajarkan anak untuk mengucapkan kata-kata sopan seperti “maaf, tolong, dan

terimakasih”.

5) membaca buku dan berdiskusi. Buku cerita tentang persahabatan, berbagi, dan kerja sama dapat membantu anak memahami konsep keterampilan sosial dengan cara yang menyenangkan. Ketika anak menunjukkan perilaku sosial yang baik, berikan pujian agar mereka termotivasi untuk melakukannya lagi.

Role play memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan sosial anak usia 5-6 tahun. Pada tahap ini, anak mulai memahami peran sosial, mengembangkan keterampilan berkomunikasi, serta mengelola emosi mereka dengan lebih baik. Berikut beberapa hubungan penting antara role play dan perkembangan sosial anak:

1. Mengembangkan Keterampilan Sosial

Anak belajar bekerja sama, berbagi, dan bergiliran saat bermain dengan teman. Mereka memahami aturan sosial dan bagaimana berinteraksi dengan orang lain.

2. Meningkatkan Kemampuan Berempati

Dengan berpura-pura menjadi karakter lain, anak belajar memahami perasaan dan sudut pandang orang lain. Ini membantu mereka menjadi lebih peduli dan peka terhadap emosi teman-temannya.

3. Meningkatkan Kepercayaan Diri

Role play memberi kesempatan bagi anak untuk bereksplorasi dan mengekspresikan diri tanpa takut salah. Ini membantu mereka merasa lebih percaya diri dalam berinteraksi dengan lingkungan sekitar.

4. Membangun Imajinasi dan Kreativitas

Role play mendorong anak untuk berpikir kreatif dan menemukan solusi dalam berbagai situasi sosial. Hal ini juga mendukung perkembangan kognitif dan bahasa mereka. Dengan kata lain, role play bukan hanya sekadar permainan, tetapi juga menjadi sarana penting bagi anak untuk belajar keterampilan sosial dan emosional yang akan berguna sepanjang hidup mereka.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan kepada anak Usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung, maka pembahasan hasil penelitian adalah sebagai berikut :

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang positif antara variabel X dengan variabel Y, diperoleh dari nilai r hitung = 0,627 dibandingkan dengan nilai r tabel untuk kesalahan 5% dan interval kepercayaan (IK) = 100%-5% = 95% dan untuk n = 15 yaitu 0,514. Diperoleh perbandingan r hitung > r tabel, yaitu 0,617 > 0,514. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang positif antara variabel x

dengan variabel y yaitu hubungan yang positif antara kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung.

Dari uji persyaratan analisis yaitu menguji apakah ada hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y , diperoleh dari nilai $t_{hitung} = 2,901$ dibandingkan dengan nilai t_{tabel} untuk kesalahan $\alpha = 0,05$ dan $n-2 = 13$ yaitu 2,160. Diperoleh perbandingan $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $2,901 > 2,160$. Dengan demikian diketahui bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara variabel X dengan variabel Y yaitu hubungan yang signifikan antara Kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung.

Dari uji regresi diperoleh: a) Persamaan regresi adalah persamaan regresi ini menunjukkan bahwa dalam keadaan konstanta = maka untuk setiap penambahan kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung akan meningkat sebesar 1,307 dari kegiatan role play. b) Dari uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 0,393$ dari nilai determinasi (r^2) dapat diketahui persentase antara kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung adalah 39,3% dan sisanya sebanyak 60,7% dipengaruhi oleh faktor lain yang mempengaruhi keterampilan sosial anak selain dari pada kegiatan role play.

Dari uji F diperoleh nilai dari daftar analisis variansi di atas diperoleh nilai $F_{hitung} = 8,413$ dan nilai ini lebih besar dari F_{tabel} dengan dk pembilang k (jumlah variabel independen) = 1 dan dk penyebut = $n-k = 15-1 = 14$ yaitu 4,60. Dengan demikian $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ yaitu $8,413 > 4,60$ maka H_0 yang menyatakan tidak terdapat pengaruh ditolak dan H_a yang menyatakan terdapat pengaruh diterima. Dengan demikian maka dapat diketahui bahwa hipotesa penelitian yang diajukan oleh penulis diterima yaitu terdapat pengaruh yang positif dan signifikan antara kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil perhitungan uji hubungan diperoleh harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ atau $0,627 > 0,514$. Artinya terdapat hubungan yang positif kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung.

Berdasarkan Uji signifikan hubungan diperoleh harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $2,901 > 2,160$. Hal ini berarti terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan kegiatan role play

terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung.

Berdasarkan uji koefisien determinasi diperoleh nilai $r^2 = 39,3\%$. Hasil tersebut memberikan kesimpulan terdapat pengaruh yang positif kegiatan role play terhadap keterampilan sosial anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung.

Berdasarkan uji pengaruh, dapat diketahui bahwa $F_{hitung} > F_{tabel}$ ($\alpha = 0.05$) sebesar 8,413 > 4,60 artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan antara kegiatan role play terhadap keterampilan anak usia 5-6 tahun di TK Pembina HKBP Tarutung, dengan demikian hipotesa diterima kebenarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusniatih Andi dan Jane M Monepa, *Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Teori Dan Metode Pengembangan*, ed. by Nandhini Hudha Anggarasari (Edu Publisher, 2019)
- Aneke, Septima, and Marlina Marlina, 'Efektivitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Dengan Gangguan Emosi Dan Perilaku', 6.1 (2025), pp. 44– 54
- Ariska, Karin, 'Strategi Pengembangan Interaksi Sosial Anak Usia Dini (5-6 Tahun) Melalui Teknik Role Playing', 05.01 (2024)
- Bakri, Annisa Rahmilah, Juli Amaliyah Nasucha, and Dwi Bhakti Indri M, 'Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini', *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*, 2.1 (2021), pp. 58–79, doi:10.31538/tijie.v2i1.12
- DAULAY, LILY SARDIANI, and KHADIJAH, 'Hakikat Bermain Sosio Drama Dalam Mengembangkan Aspek Perkembangan Sosial Anak Usia Dini', *Incrementapedia : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5.2 (2023), pp. 8–12, doi:10.36456/incrementapedia.vol5.no2.a8250
- Dkk, Dahlan Abdul Malik, *Perkembangan SOSIAL EMOSIONAL Anak Usia Dini* (CV Budi Utama, 2019)
- Eva Amelia, Taopik Rahman, and Aini Loita, 'Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran', *Journal Of Social Science Research*, 3 (2023), pp. 430–37
- Hafiyah, Hidayatul, and Zainal Arifin, 'Perkembangan Sosial Anak Dan Pengaruhnya Bagi Pendidikan: Ditinjau Dari Kemampuan Emosional Anak', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Kebudayaan Dan Agama*, 2.2 (2024), pp. 21–28
- <<https://jurnal.alimspublishing.co.id/index.php/JIPA/article/view/652/493>>
- Halifah, Syarifah, 'Pentingnya Bermain Peran Dalam Proses Pembelajaran Anak', *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 4.3 (2020), pp. 35–40, doi:10.58258/jisip.v4i3.1150 Hamidah,

- Siwiyanti, Ashshdiqi, 'Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Pemahaman Bahasa Anak Usia Dini', *Jurnal Jendela Bunda*, 7.2 (2020), pp. 58–71
- Hartinah, Nurhayati, and Nurkamelia Mukhtar AH, 'Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran', *Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3.2 (2020), pp. 115–27
- Hera, Hastuti Zafri, *Metode Penelitian Pendidikan* (PT Rajagrafindo Persada, 2021)
- Lisa Sepriana, Zulkifli N, and Daviq Chairilisyah, 'Hubungan Antara Komunikasi Orang Tua Dengan Kecerdasan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di RAPN Al-Hidayah Kecamatan Ujung Batu Kabupaten Rokan Hulu', *INNOVATIVE : Journal Of Social Science Research*, 3.2 (2023), pp. 10757–65
- Listiyani, Lulus Anggun, Sischa Wahyuwardhani, Angky Melani, and Novi Widya, 'Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode Roleplay Dan Modeling Di Komunitas Harapan Pasar Johar Improving Children ' s Social Skills through Roleplay and Modeling Methods in the Harapan Community , Pasar Johar', 2025
- Mulyasa, H. E., *Srategi Pembelajaran PAUD, I* (PT REMAJA ROSDAKARYA, 2017)
- Mulyati, Indah, Desni Yuniarni, and Dian Miranda, 'Pelaksanaan Metode Bermain Peran', pp. 1– 14
- Mursid, M. Ag, *Pengembangan Pembelajaran Paud*, ed. by Adriyani Kamsyach (PT Remaja Rosdakarya Offset, 2017)
- Nadia, Israwati, Nessa Rahmatun, Bahrun, Yeniningsih, and Kurnita Taat, 'Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Bermain Peran Di Tk It Permata Sunnah, Banda Aceh', *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 7.4 (2023), pp. 5–24
- Novia, Ilsa Fika, and Nurhafizah, 'Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4.2 (2020), pp. 1080– 90 <<https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571/500>>
- Paggama, Ashar Arif, A. Rezky Nurhidaya, and Sadaruddin, 'Literature Review Implementasi Bermain Peran Untuk Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Di TK', *Indonesian Journal of Early Childhood: Jurnal Dunia Anak Usia Dini*, 5.2 (2023), pp. 223–31, doi:10.35473/ijec.v5i1.2139
- Paramita, Rika, Syarief Hasani, and Ganjar Julian Pratama, 'Pengaruh Penggunaan Metode Bermain Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Peserta Didik Di Pos Paud Cempaka Mandalare Ciamis', *WALADUNA : Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 4.1 (2021), pp. 64–76
- Puspitasari, Ratna Nila, and Aida Faizatur Rahma, 'Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran', *BUHUTS AL ATHFAL: Jurnal Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 3.2 (2023), pp. 201–16, doi:10.24952/alathfal.v3i2.8805
- Sayekti, Tri, Siti Khosiah, and Esa Endah, 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Peningkatan Perilaku Prosocial.', *Misykat Al-Anwar: Jurnal Kajian Islam Dan*

Masyarakat, 5.2 (2022)

Sugyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D (ALFABETA 2016)
(ALFABETA) Sukiman, Jannah Rina Roudhotul dan, Metode Bermain Peran Inklusif
Gender Pada Anak Usia

Dini, I (Gava Media, 2018)

Tamami, Badrut, and Yerry Mijianti, 'Pelatihan Keterampilan Sosial Dan Emosional Siswa
Melalui Simulasi Metode Role Playing Di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah 4
Ampel Wuluhan', 5.1 (2025), doi:10.59818/jpm.v5i1.1160