

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 2 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Fungsi dan tujuan pendidikan nasional dinyatakan dalam Pasal 3 yang berbunyi bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dari penjelasan pasal tersebut, dapat tergambarkan secara umum dan jelas bahwa tujuan ini mengarah pada peningkatan kualitas bangsa yang mencerminkan keunggulan sumber daya manusia dalam suatu negara, dengan tujuan ini Indonesia akan terdorong untuk menjadi bangsa yang memiliki kehormatan, unggul dan terlihat baik dalam pergaulan dan persaingan dunia (Muhardi, 2004: 480).

Pendidikan mempunyai beberapa pilar yang menjadi acuan untuk membangun pendidikan bermartabat yang telah diamanahkan oleh UNESCO (Yaumi, 2013: 4) bahwa pilar-pilar tersebut yakni belajar untuk mengetahui (*learning to know*), belajar untuk melakukan (*learning to do*), belajar untuk hidup bersama antara satu dengan yang lain (*learning to live together*) dan belajar untuk menjadi diri sendiri (*learning to be*). Keempat pilar pendidikan tersebut dapat diterapkan pada manusia sejak usia dini agar menjadi bekal dan acuan dalam membangun manusia yang memiliki kecerdasan yang tinggi, kepribadian luhur serta perilaku yang terdidik.

Permendikbud Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 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. Standar Isi pada Pendidikan Anak Usia Dini Tahun 2022 didasarkan pada aspek perkembangan anak yang mencakup pada nilai agama dan moral; nilai Pancasila; fisik motorik; kognitif; bahasa; dan sosial emosional. Lebih lanjut, menurut Yuyun Yuningsih (2019: 137) Pada kategori kompetensi Abad ke-21 terdiri dari 4 kecakapan yakni berpikir kritis dan pemecahan masalah; berpikir kreatif dan inovasi; komunikasi; dan kolaborasi.

Waktu yang baik dan tepat untuk memberikan pembinaan kepada anak-anak adalah sejak anak usia dini karena pada masa ini anak mengalami proses perkembangan dengan kemajuan yang pesat dan melewati berbagai hal untuk memahami jati dirinya sebagai seorang manusia yang baru saja terlahir di dunia. Melalui panca indera, anak bisa belajar sesuatu yang belum pernah dirasakan dan mendapatkan pengetahuan yang belum dimiliki sebelumnya, maka dari itu pentingnya stimulasi sejak dini diperlukan agar tumbuh kembang anak terkemas secara optimal dan kelak dapat menjadi makhluk sosial yang baik.

Keberhasilan pada masa usia dini menjadi sebuah landasan untuk keberhasilan pendidikan seseorang, maka dari itu masa ini disebut sebagai *golden age* artinya apabila seorang anak mendapatkan pendidikan yang tepat saat dini maka anak memiliki kesiapan belajar yang baik sebagai salah satu kunci utama keberhasilan belajar pada jenjang berikutnya. Kesiapan belajar yang baik bagi anak usia dini dapat bersumber dari lingkungan anak dan diperoleh dari setiap perkembangan yang dirangsang melalui kegiatan bermain yang menunjang pada kebutuhan perkembangan pada setiap aspek layaknya kegiatan bermain peran.

Kegiatan bermain peran menurut Corsini (2001: 99) merupakan salah satu model pembelajaran, dimana di dalam kegiatan ini anak terlibat aktif dalam memainkan peran-peran tertentu. Bermain peran yakni sesuatu yang sifatnya sandiwara atau pura-pura memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang telah

ditulis dan memainkannya untuk tujuan hiburan. Sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, individu akan memerankan situasi tersebut dengan cara yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri, meningkatkan keterampilan, menunjukkan perilaku terhadap orang lain.

Bermain peran sering kali dikenal dengan istilah bermain pura-pura, main simbolik, sosiodrama, bermain yang bertujuan untuk memberi stimulus perkembangan kognitif, sosial emosional yang terdapat pada anak usia 3 hingga 6 tahun. Pada saat kegiatan bermain peran ini anak usia dini selalu dihadapkan dengan berbagai masalah sosial, yakni anak-anak selalu ingin mencoba dan mengeksplorasi sikap, keadaan, perasaan, dan berbagai upaya memecahkan masalah. Melalui kegiatan bermain peran anak-anak akan distimulus untuk memecahkan masalah yang bersifat pribadi yang sedang dihadapinya dengan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman sebaya dikelasnya (Waluyo, 2001: 105).

Setiap manusia ialah makhluk sosial. Sosialisasi diperlukan oleh anak usia dini untuk dapat memahami lingkungannya. Dalam perkembangan aspek sosial, anak terbiasa diberi tuntutan untuk memiliki keterampilan yang sesuai dengan peraturan sosial di tempat anak tersebut berpijak. Pencapaian perkembangan nilai moral di masyarakat ditumbuhkan melalui berbagai macam rangsangan dan metode serta model pembelajaran agar dapat menarik anak untuk belajar, sehingga terbentuklah pribadi yang perilakunya baik dan akan menjadi suatu pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari. Terdapat dua macam perkembangan pada perilaku sosial yaitu perilaku prososial dan anti sosial (Matondang, 2016: 34).

Menurut Wispe (Desmita, 2009: 236) perilaku prososial sebagai perilaku yang memiliki hasil pandang sosial yang bernilai baik khususnya menambah keadaan kejiwaan seseorang menjadi lebih baik. Sedangkan Janice J. Beaty (2013: 169) mengemukakan bahwa perilaku prososial ialah perilaku yang menampilkan perasaan peduli atau menunjukkan perhatian layaknya menghibur teman, membantu, berbagi atau bahkan sekedar tersenyum manis. Maka dapat disimpulkan bahwa sudah semestinya hal ini ditumbuhkan sejak anak masih dini, karena pada masa ini anak dapat dibentuk untuk menghadapi berbagai situasi sosial sebagai tahap perkembangan anak.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan melalui wawancara dan observasi, telah terlihat bahwa disatu sisi kegiatan bermain peran di Kelompok B1 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung anak-anak terlihat sangat antusias dan sangat menikmati perannya seraya memainkan alat permainan yang disediakan di sekolah. Namun di sisi lain, perilaku prososial anak di kelas tersebut anak enggan berbagi alat bermainnya dengan temannya yang lain, belum memiliki kemauan untuk menolong temannya yang meminta bantuan, kurang kompak dan bekerjasama dalam bermain, belum bisa *manage* perilaku dan sikap terhadap temannya.

Berdasarkan keadaan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Hubungan antara Kegiatan Bermain Peran dan Perilaku Prososial Anak Usia Dini” (Penelitian di Kelompok B1 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian yang telah dijelaskan di atas, maka permasalahannya dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana kegiatan bermain peran anak usia dini di kelompok B1 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana perilaku prososial anak usia dini di kelompok B1 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana hubungan antara kegiatan bermain peran dan perilaku prososial di kelompok B1 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Sealur dengan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini diarahkan untuk mengetahui:

1. Kegiatan bermain peran anak usia dini di kelompok B1 RA Mukhlishiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

2. Perilaku prososial anak usia dini di kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.
3. Hubungan antara kegiatan bermain peran dan perilaku prososial anak usia dini di kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis sebagai berikut:

1. Manfaat Penelitian Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan serta pengetahuan tentang hubungan antara kegiatan bermain peran dan perilaku prososial anak usia dini, serta penerapannya dalam dunia pendidikan anak usia dini.

2. Manfaat Penelitian Secara Praktis

Manfaat praktis dijabarkan sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik/guru

Meningkatkan kesadaran para pendidik mengenai pentingnya untuk merangsang perilaku prososial pada anak sejak usia dini.

- b. Bagi sekolah

Penelitian ini menjadikan kualitas sekolah menjadi lebih unggul melalui program kegiatan belajar mengajar, sehingga menjadi kontribusi yang positif terhadap lembaga pendidikan.

- c. Bagi peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti lain.

E. Kerangka Berpikir

Anak Usia Dini ialah anak yang berada pada skala usia 0-6 tahun. Masa ini disebutkan sebagai masa keemasan atau *golden age*, suatu masa ketika anak memiliki kepekaan tinggi terhadap bermacam rangsangan. Maka dari itu, para ahli menganggap pembinaan anak usia dini memiliki peranan yang utama dalam mengembangkan serta menumbuhkan semua keterampilan anak.

Menurut Permendikbud Nomor 7 Tahun 2022, Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 (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. Menurut Ahmad Susanto (2011: 3) bahwa keberhasilan suatu pendidikan sering dikaitkan dengan kemampuan orang tua atau pendidik dalam hal memahami anak sebagai individu yang bersifat unik karena setiap anak memiliki potensi yang berbeda-beda, di samping itu anak memiliki dunia sendiri dalam mempelajari sesuatu yakni dunia yang penuh semangat apabila terkait dengan suasana yang menyenangkan dan dunia itu ialah dunia bermain.

Bermain merupakan bagian dari aktivitas pembelajaran anak usia dini dan memberikan kepuasan akan kebutuhan diri anak. Tujuannya adalah untuk mengembangkan dan memberi arahan akan potensi anak sejak usia dini sebagai persiapan untuk hidup dan dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, salah satunya siap untuk mengikuti pendidikan sekolah dasar (Sujiono & Nurani, 2013: 72). Ada banyak jenis kegiatan bermain, salah satu diantaranya yaitu kegiatan bermain peran.

Menurut Yuliani dan Bambang (2013: 81) kegiatan bermain peran ialah aktivitas yang memfokuskan penjiwaan, latar tempat untuk anak-anak memerankan sesuatu seperti menjadi seorang pedagang, seorang dokter, atau menjadi salah satu anggota keluarga yang memerankan kebiasaan dalam keluarga dengan berbagai peralatan serta kegiatan lainnya di dalam maupun luar rumah. Melalui kegiatan bermain peran anak dapat belajar berperilaku dengan baik kepada orang lain, bergiliran, berkomunikasi, belajar berbagai alat permainan bersama sehingga kegiatan ini dapat menstimulus perkembangan sosial anak.

Adapun menurut Yaumi dan Ibrahim (2013: 107) tujuan dari kegiatan bermain peran untuk anak usia dini ialah agar anak mampu menanggapi dan mencari tahu isu-isu yang bersifat kompleks dalam kehidupan sosial, memerankan berbagai figur yang berbeda dan menarik perhatian anak dengan ide-ide atau alur cerita yang diperankan, serta bertujuan menumbuhkan perilaku prososial anak

dalam bersosialisasi dengan bentuk kerja tim melalui proses kegiatan tersebut. Menurut Isenberg dan Jalongo (Hartati, 2005: 95) salah satunya manfaat dari kegiatan bermain peran kaitannya dengan aspek sosial yakni anak dapat mengembangkan keahliannya dalam berkomunikasi secara verbal maupun non verbal dengan bahasa tubuh dan perilaku anak kepada temannya melalui negosiasi peran, mampu menghargai perasaan, mampu menunggu giliran, mampu membantu teman saat bantuannya dibutuhkan, dan mampu berbagi atau mempergunakan barang bersama-sama.

Perilaku prososial adalah salah satu dasar perkembangan yang perlu dimiliki oleh anak-anak. Perilaku prososial merupakan bentuk perilaku yang muncul dalam kontak sosial, tindakannya seperti menolong orang lain, berbuat jujur, bekerjasama, berbagi kepada teman, bertanggung jawab (Anggraini, 2016: 18). Sedangkan definisi lainnya dikemukakan oleh Sears, dkk (Desmita, 2009: 235) bahwa perilaku prososial merupakan tingkah laku yang memberikan keuntungan bagi individu lain, sehingga perilaku prososial memiliki jangkauan yang luas yakni meliputi aksi atau tindakan yang dilakukan maupun telah dirancang dengan adanya tujuan membantu individu lain tanpa memandang motif si penolong.

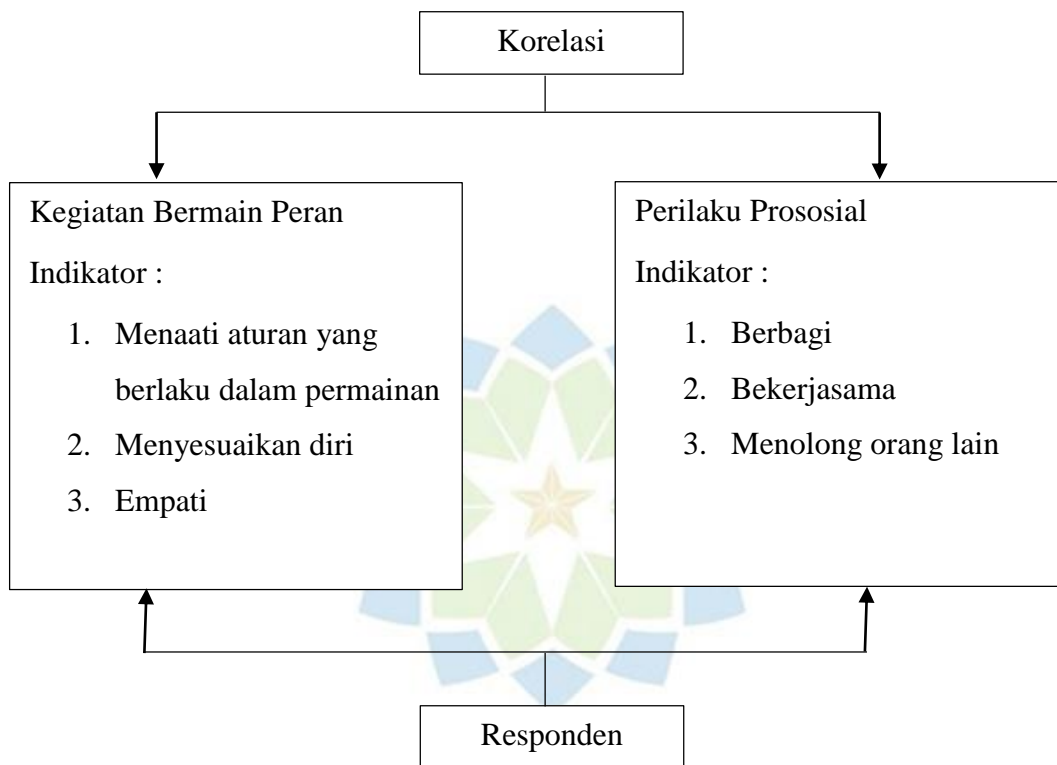
Pendalaman perilaku prososial sebagai sebuah variabel penelitian didasarkan pada indikator prososial yang diuraikan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 2022 Tentang Standar Isi Pendidikan Anak Usia Dini yang mengacu pada Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA), perilaku prososial meliputi: “saling menghargai dan menolong orang lain, menggunakan keterampilan untuk bekerjasama dan mengenali dan dapat mengendalikan ragam emosi secara wajar”.

Untuk memahami lebih dalam dan menganalisis variabel X (kegiatan bermain peran) indikatornya ditetapkan: (1) Menaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan (2) Menyesuaikan diri (3) Empati. Sedangkan untuk variabel Y (perilaku prososial) indikatornya ialah sebagai berikut: (1) Berbagi (2) Bekerjasama (3) Menolong orang lain.

Oleh karena itu, untuk lebih jelasnya penjabaran tentang kerangka pemikiran di atas secara skematis dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1.1

Bagan Kerangka Berpikir



F. Hipotesis Penelitian

Secara etimologis, hipotesis dibentuk dari dua kata, yakni kata *hypo* dan kata *thesis*. *Hypo* artinya kurang dan *thesis* berarti pendapat, kedua kata itu kemudian digunakan secara bersama menjadi *hypothesis* (Bungin, 2014: 85). Menurut Mohammad Nazir (2008: 182), hipotesis ialah jawaban sementara atas masalah penelitian yang hasilnya harus terlebih dahulu diuji atau diperiksa secara empiris. Penggunaan hipotesis memperjelas arah pengujiannya dengan kata lain hipotesis mengarahkan peneliti dalam melakukan penelitian di lapangan baik sebagai objek pengujian dan pengumpulan informasi dan data (Bungin, 2014: 85).

Adapun hipotesis dalam penelitian ini ialah hipotesis asosiatif. Menurut Sugiyono (2019: 105), hipotesis asosiatif yakni jawaban sementara terhadap rumusan masalah asosiatif yang artinya menanyakan hubungan antara dua variabel

atau lebih. Berdasarkan kerangka pemikiran, pada penelitian ini hipotesisnya dirumuskan sebagai berikut:

H_a : Terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain peran dan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

H_0 : Tidak terdapat hubungan positif yang signifikan antara kegiatan bermain peran dan perilaku prososial anak usia dini di Kelompok B1 RA Mukhlisiina Lahuddiin Desa Cinunuk Kecamatan Cileunyi Kabupaten Bandung.

Pembuktian hipotesis di atas, dilakukan dengan cara membandingkan harga t_{hitung} dengan harga t_{tabel} pada taraf signifikansi tertentu. Prosedur pengujiannya berpedoman pada ketentuan sebagai berikut:

- Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak.
- Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_a) ditolak.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Penelitian yang dibuat hendaknya memperhatikan penelitian yang relevan, sehingga dapat dijadikan suatu bahan pembandingan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Elah Kurniyati pada tahun 2016 tentang Peranan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) dalam Keterampilan Berbicara Anak Usia Dini di TK Kemala Bhayangkari 01 Kota Serang. Penelitian dilakukan selama 4 kali pembelajaran bermain peran (*role playing*). Keterampilan berbicara anak pada hasil observasi pertama yaitu lebih dominan pada perkembangan mulai berkembang (MB) 42.%. Sedangkan kemampuan yang belum berkembang (BB) 27.% dan yang berkembang sesuai harapan (BSH) 31.%. Pada hasil observasi

selanjutnya keterampilan anak mulai berkembang. MB naik jadi 50.% BSH 31.% sedangkan BB 16.%. Hal ini menunjukkan adanya perubahan pada keterampilan berbicara anak. Selanjutnya hasil observasi ketiga mulai terlihat jelas peningkatannya. Pada hasil ke tiga BSB yakni sekitar 8.% BSH 46.% sedangkan MB turun menjadi 31.%. Kemudian pada hasil observasi keempat mengalami peningkatan yang sangat jauh. BSB sudah naik menjadi 29.% kemudian BSH 48.% MB 10.%. Perbedaan penelitian yang dilakukan oleh Elah Kurniyati dengan peneliti yaitu peneliti menggunakan teknik penelitian korelasi dan salah satu variabel yang diteliti ialah perilaku prososial. Namun kesamaannya terletak dalam menganalisis variabel bermain peran.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Elvrida Sandra Matondang pada tahun 2016 tentang Perilaku Prososial (*Prosocial Behavior*) Anak Usia Dini dan Pengelolaan Kelas Melalui Pengelompokan Usia Rangkap (*Multiage Grouping*) di TK Global Cendikia Bandung. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus yang berupa analisis perilaku prososial anak usia dini terhadap pengelompokan usia rangkap. Pengumpulan datanya melalui dokumentasi, wawancara, dan observasi. Dalam pelaksanaannya, peneliti memasangkan anak yang umurnya lebih tua dengan yang lebih muda dan selama kegiatan berlangsung anak yang usianya lebih tua mesti memberikan perlindungan dan bertanggung jawab terhadap adiknya yakni anak yang usianya lebih muda hingga kegiatan berakhir. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terhadap perilaku prososial anak dalam pengelompokan usia rangkap pada TK ini, didapatkan hasil ialah perilaku ramah atau berteman dengan siapapun, perilaku kooperatif, perilaku peduli terjadi ketika anak-anak berinteraksi dengan teman-temannya yang berusia 3-6 tahun. Perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Elvrida Sandra Matondang dengan peneliti yaitu peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif, metode penelitian korelasi, melibatkan variabel bermain peran serta pengumpulan data

dengan cara observasi dan dokumentasi. Sedangkan kesamaannya yakni menganalisis dan mempelajari tentang perilaku prososial anak.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Nur Kartika tentang Perkembangan Kecerdasan Interpersonal Anak dengan Metode Bermain Peran (Kuasi Eksperimen pada Anak Kelompok B RA Al-Furqon Kelurahan Margasari Kecamatan Buah Batu Kota Bandung). Penelitian tersebut menggunakan metode kuasi eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Subjek dalam penelitiannya ialah siswa kelompok B sebanyak 27 orang. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara perkembangan kecerdasan interpersonal anak yang belajar dengan metode bermain peran dibandingkan dengan anak yang belajar dengan metode bercakap-cakap. Penelitian yang dilakukan oleh Eka Nur Kartika dengan peneliti antara lain terdapat perbedaan pada metodenya, peneliti menggunakan metode penelitian korelasi, dan melibatkan variabel perilaku prososial. Sedangkan persamaannya terletak pada salah satu variabel yakni bermain peran.

