

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Anak Usia Dini

Pengertian anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-6 tahun (Undang-Undang Sisdiknas tahun 2003) dan sejumlah ahli pendidikan anak memberikan batasan 0-8 tahun. Mansur juga mendefinisikan anak usia dini sebagai kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya (Kusumaningtyas, 2019). Selain itu Aziz juga mendefinisikan Anak usia dini adalah sebagai individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan (Nurmawati, 2019).

Dari beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun, mereka berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangannya yang sangat pesat.

Anak adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan sangat pesat dan sangat fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak memiliki dunia dan karakteristik sendiri yang jauh berbeda dari dunia dan karakteristik orang dewasa, sangat aktif, dinamis

antusias dan hampir ingin selalu tahu terhadap apa yang dilihat dan didengarnya, serta seolah-olah tak pernah berhenti belajar. Anak merupakan individu yang mempunyai karakteristik tertentu. Adapun karakter anak usia dini menurut Kartini Kartono (dalam Kusumaningtyas, 2019) mendiskripsikan karakteristik anak usia dini sebagai berikut:

a. Bersifat egoisantris naif.

Anak memandang dunia luar dari pandangannya sendiri, sesuai dengan pengetahuan dan pemahamannya sendiri, dibatasi oleh perasaan dan pikirannya yang masih sempit. Maka anak belum mampu memahami arti sebenarnya dari suatu peristiwa dan belum mampu menempatkan diri ke dalam kehidupan orang lain.

b. Relasi sosial yang primitif

Relasi sosial yang primitif merupakan akibat dari sifat egoisantris naif. Ciri ini ditandai oleh kehidupan anak yang belum dapat memisahkan antara dirinya dengan keadaan lingkungan sosialnya. Anak pada masa ini hanya memiliki minat terhadap benda-benda atau peristiwa yang sesuai dengan daya fantasinya. Anak mulai membangun dunianya dengan khayalan dan keinginannya sendiri.

c. Kesatuan jasmani dan rohani yang tidak terpisahkan

Anak belum dapat membedakan antara dunia lahiriah dan batiniah. Isi lahiriah dan batiniah masih merupakan kesatuan yang utuh. Penghayatan anak terhadap sesuatu dikeluarkan atau diekspresikan secara bebas, spontan dan jujur baik dalam mimik, tingkah laku maupun pura-pura, anak mengekspresikannya secara terbuka karena itu janganlah mengajari atau membiasakan anak untuk tidak jujur.

d. Sikap hidup yang fisiognomis

Anak bersikap fisiognomis terhadap dunianya, artinya secara langsung anak memberikan atribut atau sifat lahiriah atau sifat konkrit, nyata terhadap apa yang dihayatinya. Kondisi ini disebabkan karena pemahaman anak terhadap apa yang dihadapinya masih bersifat menyatu (totaliter) antara jasmani dan rohani. Anak belum dapat membedakan antara benda hidup dan benda mati. Segala sesuatu yang ada disekitarnya dianggap memiliki jiwa yang merupakan makhluk hidup yang memiliki jasmani dan rohani sekaligus, seperti dirinya sendiri.

2. Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial merupakan keterampilan yang dapat diperoleh melalui proses belajar mengenai cara-cara mengatasi dan melakukan hubungan sosial dengan baik. Keterampilan sosial yang dipandang penting bagi anak adalah keterampilan berkomunikasi, keterampilan menyesuaikan diri, dan keterampilan menjalin hubungan baik dengan lingkungannya (Nandang dalam Maulana, 2019). Menurut Satiani keterampilan sosial adalah kemampuan individu untuk berkomunikasi efektif dengan orang lain baik secara verbal maupun nonverbal. Keterampilan sosial merupakan kemampuan individu untuk dapat diterima pada lingkungan sosialnya. Keterampilan sosial dalam bentuk verbal meliputi perkataan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain. Sedangkan keterampilan sosial dalam bentuk nonverbal meliputi perilaku, perbuatan dan sikap yang ditunjukkan oleh individu ketika berinteraksi dengan orang lain (Maulana, 2019).

Dari beberapa batasan yang dikemukakan tersebut, dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan atau strategi yang digunakan untuk memulai ataupun mempertahankan suatu hubungan yang positif dalam interaksi sosial, yang diperoleh melalui proses belajar dan bertujuan untuk mendapatkan hadiah atau penguat dalam hubungan interpersonal yang dilakukan.

Aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan sejak dini seperti yang diungkapkan dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Pusat Studi Pendidikan Anak Usia Dini UNY didapatkan

hasil bahwa ada tiga aspek utama dalam keterampilan sosial yang perlu ditanamkan dari sejak usia dini, yaitu:

- a) Empati, meliputi:
 - 1) penuh pengertian;
 - 2) tenggang rasa;
 - 3) kepedulian pada sesama.
- b) Afiliasi dan resolusi konflik, meliputi:
 - 1) komunikasi dua arah/ hubungan antar pribadi;
 - 2) kerjasama;
 - 3) penyelesaian konflik.
- c) Mengembangkan kebiasaan positif, meliputi:
 - 1) tata krama/kesopanan;
 - 2) kemandirian;
 - 3) tanggung jawab social.

Ketiga aspek tersebut senada dengan pendapat Gordon et.al (2023) yang menyatakan bahwa dalam pembelajaran anak usia dini, penting untuk memfokuskan perhatian pada pengembangan keterampilan sosial yang holistik. Aspek empati, afiliasi, dan resolusi konflik merupakan bagian integral dari keterampilan sosial ini. Anak-anak harus belajar untuk merasakan dan memahami perasaan orang lain (empati), membangun hubungan yang harmonis dengan teman sebayanya (afiliasi), serta menyelesaikan perbedaan dengan cara yang konstruktif (resolusi konflik). Selain itu, pengembangan kebiasaan positif, seperti sikap saling menghargai dan kerjasama, juga merupakan elemen penting dalam membentuk keterampilan sosial yang kuat pada usia dini.

Dalam perkembangan keterampilan sosial anak, terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi secara signifikan. Faktor internal mencakup karakteristik pribadi anak, seperti temperamen, kemampuan emosional, dan kognitif. Misalnya, anak dengan tingkat empati yang tinggi cenderung

memiliki keterampilan sosial yang lebih baik karena mereka dapat lebih mudah memahami dan merespons perasaan orang lain. Faktor eksternal melibatkan lingkungan di sekitar anak, termasuk kualitas interaksi dengan teman sebaya, pola asuh yang diterima dari keluarga, serta dukungan sosial dari sekolah dan masyarakat. Lingkungan yang positif dan dukungan yang konsisten dapat memperkuat keterampilan sosial anak dengan memberikan kesempatan untuk berlatih dan menerapkan keterampilan tersebut. Selain itu, interaksi antara faktor internal dan eksternal juga sangat penting. Misalnya, bagaimana seorang anak menanggapi pengalaman sosial di lingkungan mereka sering kali dipengaruhi oleh disposisi pribadi mereka. Dengan kata lain, karakteristik internal anak dapat memoderasi dampak dari faktor eksternal, dan sebaliknya, pengalaman sosial yang diterima dapat mempengaruhi perkembangan aspek internal anak (Smith, et.al, 2024).

Guru sebagai pendidik sekaligus pembimbing di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini mempunyai tanggung jawab untuk mengembangkan semua kemampuan dan ketrampilan siswa. Salah satu bidang pengembangan yang dikembangkan di lembaga Pendidikan Anak Usia Dini yang ditujukan untuk Anak Usia Dini adalah keterampilan sosial. Tugas pendidik atau gur dalam mengembangkan keterampilan siswa di sekolah adalah (1) guru membimbing siswa untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan baik dengan guru maupun teman-temannya, (2) guru membimbing siswa cara mengembangkan sikap-sikap yang baik

seperti khususnya dibidang pengembangan sosial emosional seperti, berbuat baik, taat aturan, mau berbagi, dan lain-lain. Tugas guru atau pendidik tersebut sesuai dengan pendapat Morrison yang juga menyebutkan bahwa keterampilan sosial anak diantaranya: (1) Membantu anak mempelajari cara menyesuaikan diri dengan anak dan orang dewasa lain dan cara menjalin hubungan baik dengan guru. (2) Membantu anak mempelajari cara membantu orang lain dan mengembangkan sikap peduli (Herawati, 2022).

3. Metode Bermain Peran

Metode merupakan cara atau langkah-langkah yang digunakan oleh guru di dalam maupun di luar kelas untuk mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak. Metode-metode yang digunakan diharapkan mampu untuk menstimulus perkembangan anak usia dini. Salah satu metode yang sering digunakan adalah metode bermain peran

Bermain peran menjadi suatu kegiatan yang menjadikan anak sebagai pemeran dalam suatu peristiwa yang dapat mengembangkan daya imajinasi anak. Kegiatan bermain peran (*role playing*) sering menjadi pilihan yang menarik untuk diterapkan oleh guru. Sebab kegiatan bermain peran dianggap cukup efektif. Selain itu, kegiatan bermain peran juga dirasa sangat menyenangkan bagi anak.

Menurut Tarigan (dalam Nirwana, 2019:11) bahwa bermain peran lebih sederhana dalam segala hal dibandingkan dengan bermain drama. Pada dasarnya bermain peran adalah bagian dari bermain

drama sehingga cakupan pementasannya lebih sederhana, yaitu pemain hanya memerankan tokoh dalam naskahdrama. Walaupun ketika memerankan tokoh didukung dengan unsur-unsur yang lain namun bermain peran hanya sebatas memerankan tokoh dalam naskah lengkap dengan dialog dan itu sudah cukup. Seorang pemain, pemeran atau aktor dalam kegiatan bermain peran bertugas menghidupkan tokoh-tokoh dalam drama yang digambarkan penulisnya lewat apa yang diucapkan dalam bentuk dialog. Pemeran harus menafsirkan watak tertentu yang diinginkan oleh pengarangnya. Pemeran tidak hanya mengucapkan apa yang ditulis dalam naskah drama, tetapi juga harus “berbuat” sesuai dengan gambaran watak yang diperankan. Sejalan dengan itu, Erikson & vygotsky (Mutiah dalam Nirwana, 2019) menyatakan bahwa bermain peran merupakan permainan simbolis, pura-pura, make believe, imajinasi, fantasi atau main drama. Permainan ini penting dalam perkembangan sosial, kognisi, serta emosi anak pada usia 3 sampai 6 tahun.

Erikson membagi dua jenis main peran sebagaimana yang dikemukakan (Latif dalam Nirwana, 2019) yaitu: 1) Main peran mikro; bermain peran mikro adalah bermain peran dengan benda-benda kecil dimana benda tersebut menyimbolkan sesuatu misalnya ketika anak bermain dengan balok dan mendorong beberapa balok sampai bernyanyi naik kereta api. 2) Bermain peran makro; bermain peran makro adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan memerankan

tokoh-tokoh tertentu dengan menggunakan alat bantu yang sesuai dengan peran yang ditokohkan seperti sebagai dokter, maka anak akan berpura-pura memakai baju putih seperti dokter berikut dengan stetoskopnya. Bermain peran makro atau besar lebih terarah kepada bermain sosiodrama dengan melibatkan banyak anak dan menggunakan ruangan (space) yang cukup luas.

Beberapa manfaat dalam bermain peran yang dikemukakan Madyawati (dalam Nirwana, 2019) yaitu: 1) Mengembangkan kepercayaan diri pada anak; dengan berpura-pura menjadi apapun yang anak inginkan, dapat membuat anak merasakan sensasi menjadi karakter-karakter tadi sehingga dapat meningkatkan kepercayaan dirinya. 2) Mengembangkan kemampuan berbahasa; pengertian perkembangan bahasa anak usia dini adalah salah satu aspek dari tahapan perkembangan anak yang diekspresikan melalui pemikiran anak dengan menggunakan kata-kata yang menandai meningkatnya kemampuan dan kreativitas anak sesuai dengan tahap perkembangannya. 3) Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah; pada situasi tertentu saat bermain peran, pikiran anak akan terlatih untuk menemukan solusi jika ada masalah yang terjadi. 4) Membangun kemampuan sosial dan empati; anak sedang menempatkan dirinya dalam pengalaman menjadi orang lain. menghidupkan kembali sebuah adegan dapat membantu anak menghargai perasaan orang lain sehingga dapat membantu mengembangkan empatinya. 5) Memberikan anak pandangan positif;

anak memiliki imajinasi yang tidak terbatas. Bermain peran dapat membantu anak berusaha mencapai mimpi dan cita-citanya.

Bermain memiliki beberapa manfaat dan fungsi antara lain: a) Memanfaatkan energi anak yang berlebih; b) Memulihkan energi yang sudah terkuras setelah bekerja; c) Melatih keterampilan tertentu; d) Mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak; e) Membantu anak mengeksplorasi lingkungan dan membimbing anak mengenali potensi yang ada dalam diri; f) Memberi kesempatan anak untuk berasosiasi untuk memperkaya dan mendapat pengetahuan. Selain itu, menurut Khobir manfaat bermain sangatlah banyak diantaranya: bermain bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan fisik anak, hal ini ditandai dengan kegiatan anak bermain seperti berlari, melompat dan menendang, bermain melibatkan seluruh indera yang ada dalam diri anak, bermain dapat meningkatkan kreativitas anak, seperti contoh menyusun balok menjadi bangunan, membuat bentuk-bentuk dari plastisin atau tanah liat, menggambar dan masih banyak lagi, bermain dapat mengembangkan kepribadian anak seperti bertanggung jawab, patuh terhadap aturan, kerjasama dan masih banyak lagi, bermain dapat membantu anak mengenal diri sendiri dan mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dimiliki, menyalurkan kebutuhan dan keinginan anak yang tidak terpenuhi, mengakrabkan hubungan keluarga saat bermain bersama anggota keluarga yang lain (Ardini dalam Nurhayati, et.al, 2021).

Bermain memiliki fungsi dan manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi indera anak dan menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya. Dan tidak kalah pentingnya, dengan bermain bersama anggota keluarga akan lebih mengakrabkan hubungan antar anggota keluarga.

Secara garis besar kegiatan bermain pada anak mempunyai tujuan yaitu agar anak dapat meningkatkan tumbuh kembangnya secara optimal. Kegiatan bermain dengan teman sebaya akan meningkatkan kemampuan sosial dalam diri anak, selain itu dengan bermain dapat menjadikan potensi kreativitas anak semakin meningkat (Sujiono dalam Nurhayati, 2021). Wolfgang, Nutbrown (dalam Nurhayati, 2021) juga menyebutkan bahwa tujuan kegiatan bermain antara lain, yaitu:

- a) memperkuat otot-otot dan mengembangkan koordinasi melalui gerak;
- b) mengembangkan keterampilan emosi;
- c) mengembangkan kemampuan intelektual;
- dan d) Meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri.

Selain pendapat tersebut Mulyasa (dalam Nirwana, 2019) juga mengemukakan bahwa bermain peran di Taman Kanak-Kanak bertujuan untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Selain itu, Catron & Allen (Mutiah dalam Nirwana, 2019) juga menyatakan bahwa bermain dapat mendukung perkembangan

sosialisasi anak dalam hal berinteraksi sosial, bekerja sama, menghemat sumber daya serta peduli terhadap orang lain. Bermain peran adalah agar anak dapat mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapinya melalui eksplorasi perasaan-perasaannya. Bermain peran juga bertujuan melatih kemampuan berbicara, melatih daya konsentrasi anak.

Bermain memiliki beberapa tahapan sesuai dengan tingkat perkembangan anak. Tahapan ini adalah hasil dari penelitian Parten dan Rogers (Sujiono dalam Nurhayati, 2021), yaitu :

- a. Unoccupied atau tidak menetap
Anak tidak ikut bermain bersama dan hanya melihat anak lain bermain. Pada tahap ini anak hanya mengamati tetapi tidak ada interaksi antara anak dengan anak yang sedang bermain.
- b. Solitary play atau bermain sendiri Tahap ini anak hanya bermain sendiri dengan mainannya. Ini terjadi saat anak usia 2-3 tahun dikarenakan pada usia ini anak berada pada tahap perkembangan kognitif operasional konkret dan baru mengenal diri sendiri. Anak sangat menikmati bermain sendiri sampai ketika anak lain datang untuk mengambil alat permainan yang digunakan.
- c. Onlooker play atau pengamat
Tahap ini anak adalah tahap sebelum anak bergabung dalam permainan atau lingkungan baru. Sebelumnya anak mengamati anak lain bermain kemudian anak akan mulai bergabung dengan kelompok yang diamati sebelumnya.
- d. Parallel play atau kegiatan parallel Anak sudah bermain dengan anak lain tetapi belum terjadi interaksi bahkan hanya memainkan alat yang ada di dekat temannya tersebut. Hal ini biasa terjadi saat anak memasuki usia 3-4 tahun.
- e. Associative play atau bermain dengan teman
Tahap ini anak sudah menjalin interaksi lebih kompleks, dalam bermain anak sudah dapat mengingatkan teman-temannya, berkomunikasi, bertukar mainan hanya saja anak belum dapat melakukan kerjasama dalam kegiatan bermain.
- f. Cooperative play atau kerjasama dalam bermain dengan aturan Anak sudah dapat bermain bersama dengan teman, kegiatan anak bermain lebih terorganisir serta masing-masing anak

menjalankan peran dan saling mempengaruhi satu sama lain. Kegiatan bermain ini sudah ditampakkan oleh anak usia 5 tahun. Disini diperlukan peran orangtua atau pendidik sebagai orang dewasa untuk menstimulasi perkembangan anak.

Adapun langkah-langkah metode bermain peran menurut Langkah-langkah Metode Bermain Peran: (1) Perencanaan Kegiatan meliputi identifikasi tujuan dari kegiatan bermain peran dan tentukan tema yang sesuai. Rencanakan peran-peran yang akan dimainkan, materi yang diperlukan, serta bagaimana kegiatan tersebut akan dilaksanakan. Ini termasuk membuat skenario atau cerita yang relevan. (2) Pengaturan Lingkungan meliputi penyiapan ruang yang aman dan nyaman untuk bermain peran. Atur area permainan agar anak-anak dapat bergerak bebas dan memiliki akses ke alat peraga yang mendukung skenario permainan. (3) Pengenalan Peran dan Skenario meliputi penjelasan kepada anak-anak tentang tema dan peran yang akan mereka mainkan. Berikan instruksi yang jelas mengenai karakter, situasi, dan tujuan dari permainan. Pastikan anak-anak memahami peran mereka dan bagaimana berperilaku sesuai dengan skenario. (4) Pelaksanaan Aktivitas yaitu biarkan anak-anak mulai bermain peran sesuai dengan skenario yang telah ditentukan. Selama kegiatan, berikan dorongan dan dukungan untuk membantu mereka berimprovisasi dan menyelesaikan peran mereka. Perhatikan interaksi mereka dan pastikan semua anak terlibat. (5) Diskusi dan Refleksi yang dilaksanakan setelah sesi bermain peran, lakukan diskusi dengan anak-anak mengenai pengalaman mereka. Tanyakan tentang apa yang mereka pelajari, bagaimana perasaan mereka selama bermain, dan bagaimana mereka dapat

menerapkan pengalaman tersebut dalam kehidupan sehari-hari. (6) Evaluasi Kegiatan yaitu evaluasi efektivitas metode bermain peran dalam mencapai tujuan yang diinginkan. Tanyakan umpan balik dari anak-anak dan pengamat (seperti guru) untuk mengetahui apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki. Gunakan evaluasi ini untuk merencanakan kegiatan serupa di masa depan.

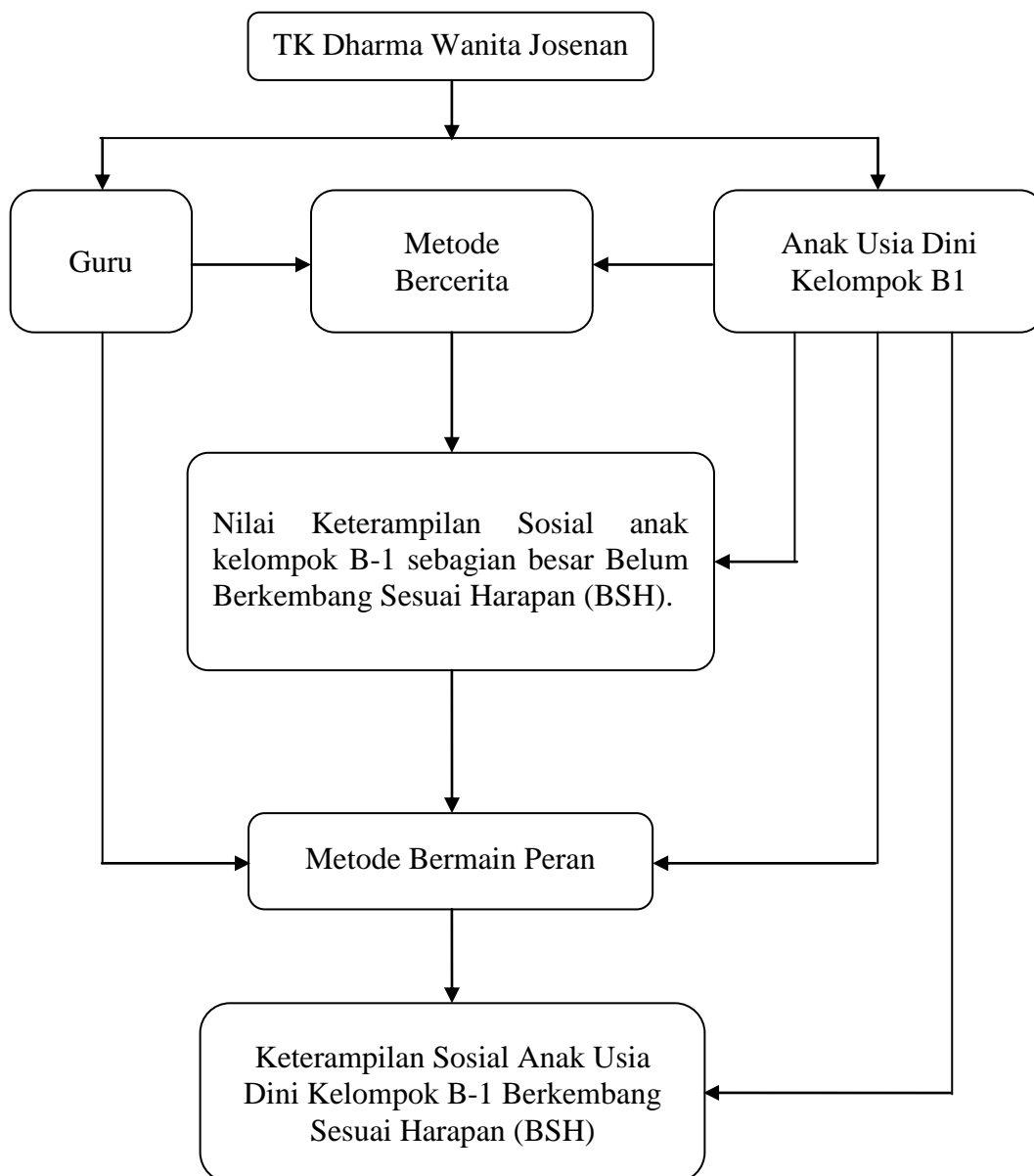
B. Kerangka Berpikir

Keterampilan sosial setiap anak berbeda, karena lingkungan tempat tinggal dan lingkungan keluarga yang berbeda. Keterampilan sosial adalah suatu kemahiran dalam bergaul dengan orang lain. Keterampilan sosial bagi anak perlu distimulasi sejak dini agar anak dapat diterima bergaul di lingkungan bermainnya. Stimulasi yang mudah diterima dan dilakukan oleh anak usia dini adalah hal-hal yang biasa dilakukan oleh anak-anak setiap harinya dan dilakukan sambil bermain. Keterampilan sosial yang diambil dalam penelitian ini adalah memahami dan menaati aturan serta sabar menunggu giliran. Aturan yang diterapkan adalah berbagi peran, berbicara bergiliran, berbagi mainan, menerima konsekuensi bila melanggar aturan dan berhenti bermain pada waktunya serta sabar menunggu giliran. Pengukuran menggunakan skor dengan jumlah maksimal 4. Kenyataan yang ada di lapangan berdasarkan observasi, pada kegiatan yang mengembangkan aspek keterampilan sosial di kelompok B-1 TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun masih banyak anak yang belum memahami dan menaati aturan serta belum sabar menunggu giliran. Kegiatan pembelajaran yang digunakan dalam

meningkatkan keterampilan sosial kadang hanya bercerita secara lisan serta menggunakan LKA sehingga hasil yang diharapkan tidak tercapai secara maksimal.

Salah satu kegiatan bermain yang dapat meningkatkan keterampilan sosial adalah bermain peran. Kegiatan pembelajaran bermain peran dapat digunakan pada model pembelajaran area dan sentra, anak-anak dapat berimajinasi seolah olah memerankan seseorang sesuai pengalamannya seperti dalam kehidupan nyata. Sebelum kegiatan bermain peran guru melakukan persiapan agar pelaksanaan berlangsung optimal, yaitu penataan setting tempat bermain, menyiapkan media yang akan digunakan. Guru juga memberikan penjelasan kegiatan bermain peran yang akan dilakukan, sehingga pelaksanaan dapat berjalan baik dan keterampilan sosial kelompok B-1 TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun dapat meningkat lebih optimal.

Peningkatan keterampilan sosial melalui metode bermain peran pada kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun dibuat dalam bentuk bagan kerangka konseptual penelitian sebagai berikut.



Gambar 2.1. Bagan Kerangka Berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teoritik di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan untuk penelitian ini, yaitu sebagai berikut: “Jika metode bermain peran digunakan maka keterampilan sosial pada Kelompok B-1 di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun akan mengalami peningkatan”.

D. Kebaruan Penelitian (*State of the Art*)

State of art ini diambil dari beberapa penelitian terdahulu sebagai panduan penulis dalam penelitian yang akan dilakukan. Dalam *state of art* ini terdapat beberapa jurnal sebagai berikut.

Penelitian Pertama, dari Herawati pada tahun 2022 dengan judul Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Kegiatan Bermain Peran di PAUD BSB Plus Taman Andara. Penelitian ini dilakukan di PAUD BSB Plus Andara Kota Depok Jawa Barat. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan sosial anak melalui kegiatan bermain peran. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa keberhasilan dalam penelitian kegiatan bermain peran dapat dilihat dengan dua stimulasi yaitu: 1) stimulasi anak paham dan menaati peraturan, 2) stimulasi sabar menunggu giliran. Pada siklus I peserta didik yang belum berkembang mempunyai nilai persentase 40% sebanyak 6 anak, peserta didik yang mulai berkembang 14% sebanyak 2 anak, peserta didik yang berkembang sesuai harapan 26% sebanyak 4 anak, dan peserta didik yang berkembang sangat baik 20% sebanyak 3 anak.

Penelitian Kedua, dari Rita Yudiastuti pada tahun 2015 dengan judul Peningkatan Keterampilan Sosial Melalui Bermain Peran Pada Kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung. Penelitian ini dilakukan di TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung pada anak kelompok 5-6 tahun. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan sosial melalui kegiatan bermain peran pada anak kelompok B TK Pertiwi Ngablak

Kecamatan Srumbung Kabupaten Magelang. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan bermain peranyang dilakukan melalui: 1) stimulasi anak untuk paham dan taat pada aturan, 2) stimulasi agar anak sabar menunggu giliran. Tindakan tersebut dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Pada saat dilakukan observasi Pra Tindakan, sebesar 6,67% masih menunjukkan bahwa hasil pelaksanaan masih kurang dari indikator keberhasilan yang ditentukan yaitu berada pada kriteria kurang sekali, pada Siklus I sebesar 53,33% menunjukkan adanya peningkatan, namun belum mencapai indikator yang ditentukan karena masih berada pada kriteria cukup dan pada Siklus II sebesar 86,67%. Perolehan persentase pada Siklus II menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak Kelompok B dengan kriteria sangat baik, sehingga telah mencapai indikator keberhasilan sebesar 80% dan penelitian dihentikan.

Penelitian Ketiga, dari Kasmiani, Muamal Gadafi pada tahun 2018 dengan judul Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari. Penelitian ini dilakukan di Kelompok B TK Wulele Sanggulan II Kendari. Tujuan dari penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan sosial melalui metode bermain peran pada anak kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa Hasil evaluasi belajar anak menunjukkan adanya peningkatan sebelum tindakan dari 16 orang anak yang diamati diperoleh persentase ketercapaian sebesar 37,5%. Pada siklus I mengalami peningkatan yaitu diperoleh persentase ketercapaian sebesar

68,75 dan pada siklus II mengalami peningkatan yaitu diperoleh persentase ketercapaian sebesar 87,5%. Berdasarkan hasil observasi tersebut dapat disimpulkan bahwa keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan melalui metode bermain peran.

Dari beberapa jurnal penelitian yang telah disebutkan di atas dapat diketahui bahwa ada kesamaan judul tetapi tidak dengan subyek dan obyek penelitian serta hasil dari penelitian.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti merupakan tindakan penelitian lanjutan dari penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Kaitannya dengan berbagai penelitian tersebut dalam penelitian ini *Novelty* atau unsur kebaruan penelitian yang digunakan sebagai tolok ukur dalam tesis ini berbeda dengan penelitian sebelumnya, perbedaan yang ada adalah:

1. Dengan penelitian yang pertama, perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian, subyek penelitian dan bentuk kegiatan yang dilakukan, pada penelitian pertama subyek adalah anak kelompok usia 4-5 tahun PAUD BSB Plus Taman Andara Kota Depok Jawa Barat, dengan kegiatan bermain peran, sedangkan pada penelitian ini lokasi penelitian adalah di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun, dan subyek penelitian adalah anak kelompok B-1 usia dengan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema pembelajaran.
2. Dengan penelitian yang kedua, perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian, subyek penelitian dan bentuk kegiatan yang dilakukan, pada

penelitian kedua subyek adalah anak kelompok B TK Pertiwi Ngablak Kecamatan Srumbung, dengan kegiatan bermain peran, sedangkan pada penelitian ini lokasi penelitian adalah di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun, dan subyek penelitian adalah anak kelompok B-1 usia dengan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema pembelajaran.

3. Dengan penelitian yang ketiga, perbedaannya terdapat pada lokasi penelitian, subyek penelitian dan bentuk kegiatan yang dilakukan, pada penelitian ketiga subyek adalah anak kelompok B TK Wulele Sanggula II Kendari, dengan kegiatan bermain peran, sedangkan pada penelitian ini lokasi penelitian adalah di TK Dharma Wanita Josenan Kota Madiun, dan subyek penelitian adalah anak kelompok B-1 usia dengan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema pembelajaran.