

BAB 2

TINJAUAN TEORI

2.1 KONSEP BERMAIN SOSIODRAMA

2.1.1 Pengertian Stimulasi Dan Bermain

Soetjiningsih mengatakan bahwa stimulasi adalah perangsang yang datangnya dari lingkungan di luar individu anak (Soetjiningsih, 2014) Anak yang lebih banyak mendapat stimulasi cenderung lebih cepat berkembang. Stimulasi juga berfungsi sebagai penguat (reinforcement). Memberikan stimulasi yang berulang dan terus menerus pada aspek perkembangan secara optimal (Nursalam, 2008).

Stimulasi adalah perangsangan dan latihan-latihan terhadap kepandaian anak yang datangnya dari lingkungan di luar anak . stimulasi ini dapat dilakukan oleh orang tua, anggota keluarga, atau orang dewasa lain di sekitar anak. Orang tua hendaknya menyadari pentingnya memberikan stimulasi bagi perkembangan anak (Wong, 2009)

Stimulasi merupakan bagian dari kebutuhan dasar anak yaitu asah. Dengan mengasah kemampuan anak secara terus menerus, kemampuan anak akan semakin meningkat. Pemberian stimulasi dapat dilakukan dengan latihan dan bermain. Anak yang memperoleh

stimulus yang terarah akan lebih cepat berkembang dibandingkan anak yang kurang memperoleh stimulus (Octa Dwi, 2014). Aktivitas bermain tidak selalu menggunakan alat permainan, meskipun alat permainan penting untuk merangsang perkembangan anak. Membelai, bercanda, petak umpet, dan sejenisnya yang dilakukan oleh orang tua pada anaknya merupakan aaktivitas bermain yang menyenangkan pada masa bayi dan balita serta memberikan kontribusi yang penting bagi perkembangan anak.

Permainan adalah stimulasi yang sangat tepat bagi anak. Usahakan memberikan variasi permainan, yaitu melalui kegiatan bermain, sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisiknya. Permainan meengandung nilai-nilai berjuang, bekerjasama, berani, percaya ddiri, sportivitas, pengendalian emosi, kreatif, gembira dan untuk pengembangan keterampilan sosial anak (Walujo, 2017).

2.1.2 Variasi Dan Keseimbangan Dalam Aktivitas Bermain

Anak memerlukan alat permainan yang bervariasi sehingga bila bosan permainan yang satu, dia dapat memilih permainan yang lainnya.

Bermain harus seimbang, artinya harus ada keseimbangan antara bermain aktif dan pasif, yang biasanya disebut hiburan. Dalam bermain aktif, kesenangan diperoleh dari apa yang diperbuat oleh

mereka sendiri, sedangkan bermain pasif kesenangan didapat dari orang lain(Adriana, 2011).

1. Bermain aktif

a. Bermain mengamati/menyelidiki (*exploratory play*)

Perhatian pertama anak pada alat bermain adalah memeriksa alat permainan tersebut. Anak memperhatikan alat permainan, mengocok- ngocok apakah ada bunyi, mencium, meraba, menekan, dan kadang kadang berusaha membongkar.

b. Bermain konstruktif (*construction play*)

Pada anak umur 3 tahun, misalnya menyusun balok menjadi rumah- rumahan.

c. Bermain drama

Misalnya main sandiwara boneka, dan dokter-dokteran dengan temannya.

d. Bermain bola, tali, dan sebagainya.

2. Bermain pasif

Dalam hal ini anak berperan pasif, antara lain dengan melihat dan mendengarkan. Bermain pasif ini adalah ideal apabila anak sudah lelah bermain dan membutuhkan sesuatu untuk mengatasi kebosanan dan kelelahannya. Contoh bermain pasif adalah sebagai berikut.

a. Melihat gambar-gambar di buku/majalah.

b. Mendengarkan cerita atau musik.

c. Menonton televisi, dan lain-lain.

2.1.3 Hal-Hal Yang Perlu Diperhatikan Dalam Aktivitas Bermain

Hal-hal yang perlu dilakukan dalam aktivitas bermain menurut (Adriana, 2011) sebagai berikut :

1. Energi ekstra/tambahan

Bermain memerlukan energi tambahan, anak sakit kecil keinginannya untuk bermain. Apabila ia mulai lelah atau bosan, maka akan menghentikan permainan.

2. Waktu

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain.

3. Alat permainan

Untuk bermain diperlukan alat permainan yang sesuai dengan umur dan taraf perkembangannya.

4. Ruangan untuk bermain

Ruangan tidak usah terlalu besar, anak juga bisa bermain di halaman atau di tempat tidur.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain melalui mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya atau diberi tahu caranya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik.

6. Teman bermain

Anak harus yakin bahwa ia mempunyai teman bermain. Kalau ia main sendiri, maka ia akan kehilangan kesempatan belajar dari

teman-temannya. Akan tetapi kalau anak terlalu banyak bermain dengan anak lain, maka anak tidak mempunyai kesempatan yang cukup untuk menghibur diri sendiri dan menemukan kebutuhannya sendiri.

7. Reward

Berikan semangat dan pujian atau hadiah pada anak bila berhasil melakukan sebuah permainan.

Kadang-kadang tidak dapat dicapai keseimbangan dalam bermain, yaitu apabila terdapat hal-hal seperti di bawah ini :

1. Kesehatan anak menurun

Anak yang sakit, tidak mempunyai energi untuk aktif bermain

2. Tidak ada variasi dari alat permainan

3. Tidak ada kesempatan belajar dari alat permainannya

Meskipun banyak alat permainan, tetapi tidak banyak manfaatnya kalau anak tidak tahu cara menggunakannya.

4. Tidak mempunyai teman bermain.

Kalau tidak mempunyai teman bermain, maka aktivitas bermain yang dapat dikerjakan sendiri akan terbatas.

2.1.4 Prinsip-Prinsip Dalam Aktivitas Bermain

Pada dasarnya, aktivitas bermain pada anak tidak hanya dengan menggunakan alat permainan saja. Perhatian dan kasih sayang yang diberikan oleh orang tua terhadap anaknya, seperti sentuhan, bercanda, belaian, dan lainnya, merupakan aktivitas yang

menyenangkan bagi anak, terutama pada tahun pertama kehidupannya. Soetjiningsih mengatakan dalam Nursalam (2008) ada beberapa hal yang perlu diperhatikan agar aktivitas bermain bisa menjadi stimulus yang efektif sebagaimana berikut ini:

1. Perlu ekstra energi

Bermain memerlukan energi yang cukup, sehingga anak memerlukan nutrisi yang memadai. Asupan (*intake*) yang kurang dapat menurunkan gairah anak. Anak yang sehat memerlukan aktivitas bermain yang bervariasi, baik bermain aktif maupun bermain pasif, untuk menghindari rasa bosan atau jenuh.

Pada anak yang sakit, keinginan untuk bermain umumnya menurun karena energi yang ada digunakan untuk mengatasi penyakitnya. Aktivitas bermain anak sakit yang bisa dilakukan adalah bermain pasif, misalnya, dengan menonton TV, mendengar musik, dan menggambar.

2. Waktu yang cukup

Anak harus mempunyai cukup waktu untuk bermain sehingga stimulus yang diberikan dapat optimal. Selain itu, anak akan mempunyai kesempatan yang cukup untuk mengenal alat-alat permainannya.

3. Alat permainan

Alat permainan yang digunakan harus disesuaikan dengan usia dan tahap perkembangan anak. Yang perlu diperhatikan adalah bahwa alat permainan tersebut harus aman dan mempunyai unsur edukatif bagi anak.

4. Ruang untuk bermain

Aktivitas bermain dapat dilakukan di mana saja, di ruang tamu, di halaman, bahkan di ruang tidur. Diperlukan suatu ruangan atau tempat khusus untuk bermain bila memungkinkan, di mana ruangan tersebut sekaligus juga dapat menjadi tempat untuk menyimpan mainannya.

5. Pengetahuan cara bermain

Anak belajar bermain dari mencoba-coba sendiri, meniru teman-temannya, atau diberitahu oleh orang tuanya. Cara yang terakhir adalah yang terbaik karena anak lebih terarah dan lebih berkembang pengetahuannya dalam menggunakan alat permainan tersebut. Orang tua yang tidak pernah mengetahui cara bermain dari alat permainan yang diberikan umumnya membuat hubungannya dengan anak cenderung menjadi kurang hangat.

6. Teman bermain

Dalam bermain, anak memerlukan teman, bisa teman sebaya, saudara, atau orang tuanya. Ada saat-saat tertentu di

mana anak bermain sendiri agar dapat menemukan kebutuhannya sendiri. Bermain yang dilakukan bersama dengan orang tuanya akan mengakrabkan hubungan dan sekaligus memberikan kesempatan kepada orang tua untuk mengetahui setiap kelainan yang dialami oleh anaknya. Teman diperlukan untuk mengembangkan sosialisasi anak dan membantu anak dalam memahami perbedaan.

2.1.5 Tempat Bermain

Tempat bermain anak bisa di dalam kamar, ruangan khusus atau di halaman, tergantung dari situasi dan kondisi anak. Namun, sebaiknya dilakukan di ruang bermain untuk memberikan kesan santai pada anak dan anak akan merasa lebih aman dan nyaman bermain. Untuk bayi usia 0-1 tahun bermain bisa dilakukan di atas tempat tidur anak. Sementara itu, anak usia di atas 1 tahun, tempat bermain bisa dilakukan di ruang bermain di dalam ruangan atau di halaman. Perlu pengawasan dan keterlibatan keluarga pada saat aktivitas bermain sehingga anak akan merasa aman dan gembira (Adriana, 2011).

Untuk keamanan tempat bermain, sebaiknya ikuti pedoman di bawah ini:

1. Pastikan bahwa alat-alat bermain tidak mempunyai tepi, sudut, atau proyeksi yang tajam.
2. Pastikan untuk tidak bertelanjang kaki.

3. Periksa area permukaan yang aman dan berpegas di bawah alat-alat, seperti pasir atau potongan kayu, untuk mengurangi efek dari jatuh.
4. Pastikan bahwa ukuran alat sesuai dengan anak.
5. Pastikan bahwa tidak terdapat lubang atau tempat lain di mana jari, lengan, kaki, dan leher dapat terjat.
6. Ketinggian seluncur tidak boleh lebih dari 30 derajat dan harus mempunyai lingkaran untuk memanjat dan "terowongan" pelindung
7. *S-hook* pada sayap harus tertutup.
8. Periksa adanya sampah, kaca pecah, kawat terkelupas, stop kontak listrik, atau kotoran binatang.

2.1.6 Pengertian Sosiodrama

Drama merupakan cerita yang dikembangkan dengan berlandaskan pada konflik kehidupan manusia dan dituangkan dalam bentuk dialog untuk dipentaskan dihadapan penonton. Drama dapat disikapi dalam dua bentuk, yaitu dalam bentuk karya sastra (*text play*) dan drama teater (*pementasan*) (Yuni Pratiwi, 2014).

Metode sosiodrama dan bermain peran (*role play*) merupakan dua buah metode mengajar yang mengandung pengertian yang sama. Istilah sosiodrama berasal dari kata sosio = sosial dan drama = drama (Anonim, 2011). Menurut Engkoswara metode sosio drama adalah suatu drama tanpa naskah yang akan dimainkan oleh sekelompok orang. Biasanya permasalahan cukup diceritakan dengan singkat

dalam tempo empat atau lima menit, kemudian anak akan menerangkannya. Persoalan pokok yang akan didramatiskan diambil dari kejadian-kejadian sosial (Usman, 2014).

Sosiodrama adalah drama sosial berguna untuk kemampuan menganalisis situasi sosial tertentu. Seperti kenakalan remaja, pengaruh pergaulan bebas dan sebagainya. Dalam sosiodrama guru menyajikan sebuah cerita yang diangkat dari kehidupan sosial. Kemudian meminta siswa memainkan peranan-peranan tertentu sesuai dengan isi cerita dalam sebuah drama (Sumiati, 2009). Sosiodrama adalah permainan yang dilakukan dengan bertitik tolak dari permasalahan sosial, baik yang berkaitan dengan hubungan antar manusia seperti pergaulan remaja yang nakal dan gambaran kehidupan yang kacau balau. Sosiodrama bertujuan untuk mencari alternative pemecahan terhadap permasalahan sosial secara baik (Nata, 2009).

Dalam penyajian pelajaran dengan situasi tiruan atau berpura-pura dalam proses belajar dengan tujuan untuk memperoleh suatu pemahaman tentang hakikat suatu konsep, prinsip atau keterampilan tertentu, dalam praktiknya metode sosiodrama dapat mengambil bentuk bermain peran seperti seorang murid perempuan bermain peran sebagai ibu atau murid laki-laki bermain peran sebagai ayah, selain itu sosiodrama dapat pula mengambil bentuk permainan sandiwara dengan melibatkan sejumlah orang yang masing-masing memainkan perannya sesuai dengan scenario yang ditetapkan. Sosiodrama tersebut

kemudian dianalisis bersama untuk diketahui pesan ajaran yang terkandung didalamnya dan disimpulkan (Nata, 2009).

2.1.7 Ciri-ciri Sosiodrama

Adapun ciri-ciri dari metode sosiodrama Engoswara dalam Usman (2014) sebagai berikut:

1. Merupakan peniruan dari situasi yang sebenarnya.
2. Membahas masalah sosial
3. Adanya peranan yang dimainkan oleh siswa
4. Adanya pemecahan masalah dan pengambilan keputusan.

2.1.8 Jenis-Jenis Permainan Sosiodrama

Adapun jenis metode sosio drama menurut Sanjaya (2008) adalah :

1. Permainan Penuh

Permainan penuh dapat digunakan untuk proyek besar yang tidak dibatasi waktu dan sumber. Permainan penuh ini merupakan alat yang sangat baik untuk menangani masalah yang kompleks dan kelompok yang berhubungan dengan masalah itu. Permainan mungkin asli atau disesuaikan dengan situasi, untuk memenuhi permintaan distributor komersial atau organisasi perjuangan, keagamaan, sosial, pendidikan, industri, dan professional.

2. Pementasan situasi atau kreasi baru

Teknik ini mungkin setingkat dengan permainan penuh, tetapi dirancang hanya untuk memainkan sebagian masalah atau situasi.

Bentuk permainan drama memerlukan orientasi awal dan diskusi tambahan atau pengembangan lanjutan kesimpulan dengan menggunakan metode lain. Pementasan situasi dapat digunakan untuk memerankan kembali persidangan pengadilan, pertemuan dan persidangan badan legislative.

3. Playlet

Playlet adalah jenis permainan drama ketiga. Playlet meliputi kegiatan berskala kecil untuk menangani masalah kecil atau bagian kecil dari masalah besar. Jenis ini dapat digunakan secara tunggal atau untuk mengemas pementasan masalah yang menggunakan metode lain, atau serangkaian playlet dapat digunakan bersama untuk menggambarkan perkembangan masalah secara bertahap.

4. Blackout

Blackout adalah jenis permainan drama yang ke empat. Jenis ini biasanya hanya meliputi dua atau tiga orang dengan dialog singkat mengembangkan latar belakang secukupnya dalam pementasan yang cepat berakhir.

2.1.9 Tujuan Metode Sosiodrama

Tujuan metode sosiodrama menurut Engoswara dalam Usman (2014) sebagai berikut :

1. Untuk melatih anak mendengar dan menangkap cerita singkat dengan teliti.

2. Untuk memupuk dan melatih keberanian. Pada mulanya semua anak berani tampil kemuka untuk melakukan dramatisasi masalah sedikit sekali yang mau dengan sukarela tapi lambat laun siswa-siswa itu berani sendiri.
3. Untuk memupuk daya cipta dengan melitih cerita tadi siswa menyatakan pendapat masing-masing, hal ini sangat baik untuk menggali kreativitas berpikir siswa.
4. Untuk belajar menghargai dan menilai orang lain menyatakan pendapat.
5. Untuk mendalam masalah sosial.

2.1.10 Fungsi Permainan Sociodrama

Fungsi bermain sociodrama Yuni Pratiwi (2014) bagi siswa antara lain: dan meny

1. Melatih siswa untuk dapat lebih memahami berbagai macam karakteristik manusia baik itu mengarah pada karakteristik positif dan karakteristik negative. Pemahaman ini dapat dijadikan dasar siswa dalam bergaul dan menyikapi berbagai macam karakter orang yang dijumpai. Selain itu, pembelajaran drama dapat dijadikan sebagai dasar dalam membangun pengendalian diri siswa.
2. Sociodrama dapat di fungsikan sebagai pembangun kepribadian dan moral siswa ke arah yang lebih baik. Pesan-pesan moral yang terkandung dalam naskah drama, dapat diteladani dan dijadikan

dasar dalam pembentukan kepribadian dan moral yang bersifat positif.

3. Melatih cara berinteraksi dengan orang lain.
4. Bermain sosiodrama melatih mental siswa untuk berani tampil dan berkomunikasi didepan umum.
5. Siswa memberikan tanggapan terhadap pelaksanaan jalannya sosiodrama yang telah dilakukan.

2.1.11 Petunjuk Menggunakan Metode Sosiodrama

Petunjuk menggunakan metode sosiodrama perlu diketahui oleh semua pengguna metode sosiodrama karena hal ini akan memudahkan pengguna dalam mengaplikasikan metode sosiodrama, berikut petunjuk menggunakan sosiodrama Sudjana (2011) antara lain:

1. Tetapkan dahulu masalah-masalah sosial yang menarik perhatian siswa untuk dibahas .
2. Ceritakan kepada kelas mengenai isi dari masalah-masalah dalam konteks cerita tersebut.
3. Tetapkan siswa yang dapat atau yang bersedia untuk memainkan perannya didepan kelas.
4. Jelaskan kepada pendengar mengenai peranan mereka pada waktu sosiodrama sedang berlangsung.
5. Beri kesempatan pada para pelaku untuk berunding beberapa menit sebelum mereka memainkan perannya.

6. Akhiri sosiodrama pada waktu situasi pembicaraan mencapai keterangan.
7. Akhiri sosiodrama dengan diskusi kelas untuk bersama-sama memecahkan masalah persoalan yang ada pada sosiodrama tersebut.
8. Menilai hasil sosiodrama tersebut sebagai bahan pertimbangan.

2.1.12 Prinsip Mengaplikasikan Teknik Sosiodrama

Prinsip-prinsip menggunakan metode sosiodrama adalah kelompok harus memperhatikan terhadap masalah yang dikemukakan. Pelajaran prinsip tentang penggunaan sosiodrama adalah sebagai berikut :

1. Siswa belajar dari permainan dan bukan dari kata-kata yang disampaikan oleh guru pembimbing.
2. Agar perhatian siswa tetap terjaga persoalan yang dikemukakan hendaknya disesuaikan dengan ttinggkat perkembangan siswa, baik minat maupun kemampuan siswa.
3. Sosiodrama hendaknya dipandang sebagai alat pelajaran dan bukan sebagai hiburan.
4. Sosiodrama dilakukan oleh kelompok siswa.
5. Siswa harus terlibat langsung sesuai peranan masing-masing.
6. Penentuan topik yang dibicarakan oleh siswa dan situasi yang tepat.
7. Petunjuk sosiodrama dapat terlebih dahulu disiapkan secara terinci.

8. Sosiodrama dimaksud untuk melatih keterampilan agar dapat menghadapi kenyataan dengan baik.
9. Sosiodrama harus dapat digambarkan yang lengkap dan proses yang berturut-turut yang diperkirakan terjadi dalam situasi yang sesungguhnya.
10. Sosiodrama hendaknya dapat diusahakan terintegrasi beberapa ilmu, serta terjadinya proses seperti sebab akibat, pemecahan masalah dan sebagainya.

2.1.13 Kelebihan Sosiodrama

Menurut Nata (2009) Sosiodrama memiliki kelebihan antar lain :

1. Dapat memupuk daya cipta,
2. Menimbulkan minat dan gairah belajar,
3. Sebagai bekal mental dan keterampilan untuk menghadapi masalah yang sebenarnya,
4. Terbiasa dalam menanggapi dan bertindak secara spontan,
5. Memupuk keberanian dan kemantapan dalam penampilan,
6. Memperkaya pengetahuan, sikap, keterampilan dan pengalaman langsung,
7. Berkesempatan untuk menyalurkan perasaan, bakat dan hoby yang terpendam,
8. Belajar menghargai dan menerima pendapat orang lain.

2.1.14 Kekurangan Sosiodrama

Menurut Nata (2009) Kekurangan sosiodrama antara lain:

1. Pengalaman yang diperoleh melalui bermain peran tidak selalu tepat dan sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya.
2. Menghruskan adanya guru yang lebih terbuka dan demokratis.
3. Menuntut imajinasi peserta didik.
4. Guru yang memadai.
5. Memerlukan pengelompokan peserta didik yang fleksibel.

2.1.15 Langkah-Langkah Bermain Sosiodrama

Langkah-langkah stimulasi bermain sosiodrama menurut Dewi (2017) adalah :

1. Persiapan dan instruksi
 - a. Guru memiliki situasi/dilema bermain peran

Situasi-situasi masalah yang dipilih harus menjadi “sisiodrama” yang menitikberatkan pada jenis peraan, masalah dari situasi familiar, serta penting bagi siswa. Kesuluruhan situasi harus diijelaskan. Yang meliputi, diskripsi tentang keadaan peristiwa, individu-individu yang dilibatkan, dan posisi dasar yang diambil oleh pelaku khusus. Para pemain khusus tidak didasarkan pada individu nyata dalam kelas, hindari tipe yang sama pada waktu merancang pemeran supaya tidak terjadi gangguan hak pribadi secara psikologis dan merasa aman.
 - b. Sebelum pelaksanaan bermain peran, siswa harus mengikuti latihan pemanasan, latihan-latihan ini diikuti oleh semua siswa, baik sebagai partisipan aktif maupun sebagai pengamat aktif.

Latihan ini dirancang untuk menyiapkan siswa, membantu mereka mengembangkan imajinasinya dan untuk membentuk kekompakan kelompok dan interaksi. Misalnya, latihan pantonim.

- c. Guru memberikan instruksi khusus kepada peserta pemain sosiodrama setelah memberikan penjelasan pendahuluan kepada seluruh kelas.

Penjelasan tersebut meliputi latar belakang, karakter-karakter dasar melalui tulisan dan penjelasan lisan. Para peserta dipilih secara sukarela. Siswa diberi kebebasan untuk menggariskan suatu peran. Apabila siswa pernah mengamati suatu situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi dalam kehidupan nyata maka situasi tersebut dapat dijadikan sebagai situasi bermain peran peserta bersangkutan diberi kesempatan untuk menunjukkan tindakan/perbuatan ulanh pengalaman. Dalam brifing, kepada pemeran diberikan deskripsi secara rinci tentang kepribadia, perasaan, dan keyakinan dari para karakter. Dengan demikian dapat dirancang ruangan dan peralatan yang perlu digunakan dan bermain sosiodrama tersebut.

- d. Guru memberitahukan peran-peran yang akan dimainkan serta memberikan instruksi-instruksi yang bertalian dengan masing-masing peran kepada audience. Para audience diupayakan

mengambil bagian secara aktif dalam bermain sosiodrama itu. Untuk itu kelas dibagi menjadi yakni kelompok pengamat dan kelompok speculator, masing-masing melakukan fungsinya. Kelompok 1 bertindak sebagai pengamat dan bertugas mengamati : perasaan individu karakter, karakter-karakter khusus yang diinginkan dalam situasi dan mengapa karakter merespon cara yang mereka lakukan. Kelompok 2 bertindak sebagai speculator yang berupaya menanggapi garis besar rangkaian tindakan yang telah dilakukan oleh karakter-karakter khusus.

2. Tindakan dramatik dan diskusi

- a. Para actor terus melakukan perannya sepanjang situasi bermain peran, sedangkan para audience berpartisipasi dalam penguasaan awal kepada pemeran.
- b. Bermain sosiodrama harus berhenti pada titik-titik penting atau apabila terdapat tingkah laku tertentu yang menuntut dihentikannya permainan tersebut.
- c. Keseluruhan kelas selanjutnya berpartisipasi dalam diskusi yang terpusat pada situasi bermain sosiodrama. Masing-masing kelompok audience diberikan kesempatan untuk menyampaikan hasil observasi dan reaksi-reaksi. Para pemeran juga dilibatkan dalam diskusi tersebut. Diskusi dibimbing oleh guru dan peneliti dengan tujuan anak memahami tentang pelaksanaan bermain

ssosiodrama serta bermakna langsung baagi hidup siswa, yang paada glirannya menumbuhkan pemahaman baru yang berguna untuk mengamati dan merespon situasi lainnya dalam kehidupan sehari-hari.

3. Evaluasi bermain sosiodrama

- a. Siswa memberikan keterangan baik secara tertulis maupun dalam kegiatan diskusi tentang keberhasilan dan hasil-hasil yang dicapai dalam bermain sosiodrama. Siswa diperkenankan memeberikan komentar evaluattif tentang bermain sosiodrama yang telah dilakukan. Misanya, tentang makna bermain bagi mereka, cara-cara yang telah dilakukan selama bermain peran dan cara-cara meeningkatkan efeektifitas bermain sosiodrama selanjutnya.
- b. Guru menilai efektifitas dan keberhasilan bermain sosiodrama. Dalam melakukan evaluasi ini, guru dapat menggunakan komentar evaluattif dari siswa, catatan-catam yang dibuat oleh peneliti selam aberlangsungnya permainan sosiodrama. Berdasarkan evalusi tersebut selanjutnya peneliti dapat meningkatkan tingkat perkembangan pribadi sosial, dan akademik para siswa.
- c. Guru membuat bermain sosiodrama yang telah dilaksanakan dan telah dinilai tersebut dalam sebuah hasil penelitian.

2.2 KETERAMPILAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH

2.2.1 Keterampilan Sosial Anak Prasekolah (Umur 3-6 Tahun)

Makna sosial dipahami sebagai upaya pengenalan sosialisasi anak terhadap orang lain yang ada di luar dirinya dan lingkungannya, serta pengaruh timbal balik dari berbagai segi kehidupan bersama yang mengadakan hubungan satu dengan lainnya, baik dalam bentuk perorangan maupun dalam bentuk kelompok. Dalam kajian sosiologi Soekanto dalam buku Susanto (2011) memberikan definisi sosial ini disebut dengan proses sosial yaitu: cara-cara hubungan yang dilihat apabila perortangan dan kelompok-kelompok sosial saling bertemu dan menentukan system serta bentuk-bentuk hubungan ini, atau apa yang akan terjadi apabila ada perubahan-perubahan yang menyebabkan goyahnya pola-pola kehidupan yang telah ada.

Proses sosial yang dimaksud Soekanto ini memiliki ruang lingkup yang sangat luas yakni menyangkut berbagai segi kehidupan bersama. misalnya, mempengaruhi antara sosial dan politik, politik dan ekonomi, serta ekonomi dan hukum. Namun proses sosial yang dimaksud lebih di tujukan pada hubungan sosial anak dengan sesamanya atau orang-orang yang ada di dalam lingkungannya. Bagaimana anak bersosialisasi dengan yang lain, seperti dengan orang tua, anggota keluarga, guru dan orang lain yang ada di sekitar lingkungan dimana anak berada, baik di rumah, di sekolah, maupun di lingkungan masyarakat sekitar (Susanto, 2011).

Keterampilan sosial terdiri dari kata terampil dan sosial. Menurut Michelson (Hertinjung, 2013) kata sosial digunakan karena keterampilan sosial menyangkut proses interpersonal dan digunakan dalam berinteraksi dengan orang lain. Adapun kata terampil digunakan dalam istilah keterampilan sosial sebab mengandung kemampuan membedakan respon yang tepat dan dibutuhkan dalam berinteraksi dengan orang lain. Kemampuan ini diperoleh dan berkembang melalui proses belajar baik dari orang tua, teman sebaya, maupun lingkungan masyarakat, bukan merupakan kemampuan yang dibawa sejak lahir.

Keterampilan sosial adalah kemampuan menangani emosi dengan baik ketika berhubungan dengan orang lain serta kecermatan membaca situasi dan jaringan sosial, berinteraksi dengan lancar, serta menggunakan keterampilan-keterampilan tersebut untuk mempengaruhi, memimpin, mengatur, bermusyawarah, menyelesaikan perselisihan dan untuk bekerjasama dalam tim (Wibowo, 2009).

Menurut Ahmad dalam Dr Euis Kurniati, (2016) keterampilan sosial adalah kemampuan anak untuk mereaksi secara efektif dan bermanfaat terhadap lingkungan sosial yang merupakan persyaratan bagi penyesuaian sosial yang baik, kehidupan yang memuaskan dan dapat diterima oleh masyarakat. Keterampilan sosial menurut Yuspendi dalam Dr Euis Kurniati, (2016) adalah keterampilan anak

untuk dapat membina hubungan antar pribadi dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial. *Social skills are those communication, problem solving, decision making, self menegement, and peer relation abilities that allow one to initiate and maintain posiittive social relationship with other* (McIntyre, 2010).

Berbagai perwujudan dari keterampilan sosial yang dimiliki oleh anak diantaranya anak mampu menjalin hubungan dan berinteraksi dengan lingkungannya. Hubungan antar teman sebaya (*peer relathionship*) sebagai aspek penting dari perwujudan keterampilan sosial sangat besar konstribusinya terhadap perkembangan sosial maupun kognitif anak (Dr Euis Kurniati, 2016).

Melalui serangkaian interaksi sosial, anak mampu mengembangkan keterampilan sosial, diantaranya anak mampu menjalin pertemanan, persahabatan, mengembangkan pengetahuan, serta menyelesaikan konflik antar individu. Hal ini sejalan dengan yang dijelaskan oleh Tarsidi (2010) bahwa dengan membina dan mempertahankan berbagai jenis hubungan teman sebaya dan pengalaman sosial, terutama melalui teman sebaya (*peer conflict*) anak memperoleh pengetahuan tentang dirinya sendiri versus orang lain, serta belajar berbagai keterampilan sosial.

Keterampilan sosial anak menurut mcIntyre dalam Dr Euis Kurniati (2016) meliputi hal-hal beriku ini :

1. Tingkah laku dan intraksi positif dengan teman lainnya.
2. Perilaku yang sesuai didalam kelas.
3. Cara cara mengatasi frustasi dan kemarahan.
4. Cara untuk mengatasi konflik dengan yang lain.

Sementara itu untuk anak prasekolah keterampilan sosial yang perlu dikembangkan yaitu :

1. Keterampilan yang dapat membantu dia di tingkat selanjutnya seperti keterampilan mendengarkan dll.
2. Keterampilan untuk mengingatkan kesuksesan dia belajar di sekolah seperti keterampilan bertanya.
3. Bagaimana menjalin dan dan memelihara pertemanan, perasaan.
4. Positif tidak agresif ketika menghadapi konflik.
5. Membiasakan diri dengan stress.

2.2.2 Tahapan Tumbuh Kembang dan Fase Perkembangan Anak

Tumbuh kembang pada anak sudah di mulai dalam kandungan sampai usia 18 tahun. Hal ini sesuai dengan pengertian anak menurut World Health Organization (WHO) (2014) yaitu sejak terjadinya konsepsi sampai umur 18 tahun.

Pada dasarnya, manusia dalam kehidupannya mengalami berbagai tahapan tumbuh kembang dan setiap tahap mempunyai ciri tertentu. Tahapan tumbuh kembang yang paling memerlukan perhatian adalah masa anak-anak.

Ada beberapa tahapan tumbuh kembang pada masa anak-anak menurut (Soetjiningsih, 2014), tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Masa prenatal (konsepsi-lahir) terbagi atas :
 - a. Masa embrio (mudigah): masa konsepsi 8 minggu.
 - b. Masa janin (fetus): 9minggu-kelahiran.
2. Masa pascanatal, terbagi atas :
 - a. Masa neonatal usia 0-28 hari
 - b. Neonatal dini (perinatal): 0-7 hari
 - c. Neonatal lanjut : 8-28 hari
3. Masa bayi
 - a. Masa bayi dini : 1-12 bulan
 - b. Masa bayi akhir : 1-2 tahun
4. Masa prasekolah (usia 2-6 tahun), terbagi atas :
 - a. Prasekolah awal (masa balita) 2-3 tahun
 - b. Prasekolah akhir : mulai 4-6 tahun
5. Masa sekolah atau masa prapubertas, terbagi atas :
 - a. Wanita : 6-10 tahun
 - b. Laki-laki : 8-12 tahun
6. Masa adolesensi atau masa remaja, terbagi atas :
 - a. Wanita : 10-18 tahun
 - b. Laki-laki : 12-20 tahun

Fase-fase perkembangan anak usia dini (0-7 tahun) merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan yang sangat menentukan anak

di masa kedepannya atau disebut juga masa keemasan (*the golden age*) namun sekaligus periode yang sangat kritis yang menentukan tahap pertumbuhan dan perkembangan anak selanjutnya (Kertamuda, 2015).

Adapun fase perkembangan kepribadian untuk membentuk karakteristik anak menurut Syaodih dalam Kertamuda (2015) adalah sebagai berikut:

1. Fase oral (0 sampai kira-kira 1,5 tahun) pada fase ini sumber utama bayi interaksi terjadi melalui mulut, reflex mengisap sangat penting. Bayi mengembangkan kepercayaan dan kenyamanan melalui stimulasi ora.
2. Fase anal (kira-kira usia 1,5 – 3 tahun) pada fase ini focus utama pada pengendalian kandung kemih dan buang air besar, anak harus belajar untuk mengendalikan kebutuhan tubuhnya.
3. Fase falis (kira-kira usia 3-6 tahun) pada fase ini focus utama pada alat kelamin, menemukan perbedaan antara pria dan wanita, mulai berinteraksi sosial, dan pengembangan keterampilan sosial.
4. Fase laten (kira-kira usia 6 sampai pubertas) pada fase ini anak sangat eksplorasi dimana energy seksual tetap ada, tetapi diarahkan ke daerah lain seperti pengerjaan intelektual dan interaksi sosial, tahap ini sangat penting dalam pengembangan keterampilan sosial dan komunikasi dan kepercayaan diri.

5. Fase genital (genital stage) pada fase ini terjadi sejak individu memasuki pubertas dan selanjutnya, mengembangkan minat seksual yang kuat pada lawan jenis, kepentingan kesejahteraan orang lain tumbuh selama tahap ini.

2.2.3 Aspek-aspek Keterampilan Sosial

Menurut Caldarella & Merrel (dalam Matson, 2009: 4), terdapat lima aspek keterampilan sosial, meliputi:

1. Hubungan dengan teman sebaya (*Peer relationship*), yaitu perilaku yang menunjukkan hubungan yang positif dengan teman sebaya. Dimensi ini ditunjukkan dengan beberapa perilaku sebagai berikut :
 - a. Memberikan pujian terhadap teman sebaya,
 - b. Menawarkan bantuan atau pertolongan ketika dibutuhkan,
 - c. Mengundang atau mengajak teman untuk bermain atau berinteraksi,
 - d. Berpartisipasi dalam diskusi, berbicara dengan teman dalam waktu yang lama,
 - e. Membela hak teman dan membela teman yang dalam kesulitan,
 - f. Dicari oleh teman untuk bergabung bersama dalam aktivitas, menjadi seseorang yang disenangi oleh semua orang,
 - g. Memiliki kemampuan dan keterampilan yang disukai oleh teman sebaya, berpartisipasi penuh dengan teman sebaya,

- h. Mampu mengawali atau bergabung dalam percakapan dengan teman sebaya,
 - i. Peka terhadap perasaan teman (empati dan simpati),
 - j. Memiliki keterampilan kepemimpinan yang baik, melaksanakan peran kepemimpinan dalam aktivitas bersama teman sebaya,
 - k. Mudah untuk berteman dan memiliki banyak teman,
 - l. Memiliki selera humor yang baik dan dapat bercanda atau bergurau dengan teman.
2. Manajemen diri (*Self-management*), yaitu kemampuan individu untuk mengatur dirinya sendiri serta dapat mengontrol emosinya dengan baik. Hal ini dapat ditunjukkan melalui perilaku sebagai berikut :
- a. Tetap bersikap tenang ketika ada masalah dan dapat mengontrol emosi ketika marah,
 - b. Mengikuti peraturan-peraturan, menerima batasan-batasan yang diberikan,
 - c. Melakukan kompromi secara tepat dengan orang lain ketika menghadapi konflik,
 - d. Menerima kritikan dari orang lain dengan baik,
 - e. Merespon gangguan dari teman dengan cara mengabaikan, memberikan respon yang tepat terhadap gangguan,
 - f. Bekerjasama dengan orang lain dalam berbagai situasi.

3. Kemampuan akademis (*Academic*), yaitu kemampuan atau perilaku individu yang mendukung prestasi belajar di sekolah. Bentuk – bentuk perilaku tersebut misalnya:
 - a. Mengerjakan tugas secara mandiri, menunjukkan keterampilan untuk belajar secara mandiri,
 - b. Mampu menyelesaikan tugas individual,
 - c. Mendengarkan dan melaksanakan petunjuk dari guru,
 - d. Dapat bekerja sesuai dengan kapasitas yang dimiliki,
 - e. Memanfaatkan waktu luang dengan baik,
 - f. Mengatur diri pribadi dengan baik,
 - g. Bertanya atau meminta bantuan secara tepat,
 - h. Mengabaikan gangguan dari teman ketika sedang bekerja atau belajar.
4. Kepatuhan (*Compliance*), yaitu kemampuan individu untuk memenuhi permintaan orang lain. Dimensi ini ditunjukkan dengan karakteristik sebagai berikut:
 - a. Mengikuti petunjuk atau instruksi,
 - b. Mematuhi dan mentaati aturan,
 - c. Memanfaatkan waktu luang dengan baik,
 - d. Menggunakan fasilitas bersama,
 - e. Memberikan respon yang tepat terhadap kritik,
 - f. Menyelesaikan tugas,
 - g. Menempatkan tugas pada tempat yang sesuai.

5. Perilaku asertif (*Assertion*), yaitu perilaku yang didominasi oleh kemampuan-kemampuan yang membuat individu dapat menampilkan perilaku yang tepat dalam situasi yang diharapkan. Perilaku-perilaku yang termasuk di dalamnya adalah:
- a. Mengawali percakapan,
 - b. Memperkenalkan diri,
 - c. Menerima atau memberikan pujian,
 - d. Mengundang teman untuk bermain,
 - e. Percaya diri,
 - f. Mempertanyakan peraturan yang tidak adil,
 - g. Bergabung dengan suatu aktivitas kelompok yang sedang berlangsung,
 - h. Tampil percaya diri dengan lawan jenis.

2.2.4 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Keterampilan Sosial Anak

Factor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak menurut Bhatia dalam Jarot Wijanarto, (2016) antara lain :

1. Kelompok sosial anak
2. Permainan kooperatif adalah salah satu bentuk permainan dimana dalam permainan tersebut anak belajar bekerja sama untuk tujuan bersama mereka mampu saling memberi semangat dan mendukung minat mengasumsikan tanggung jawab belajar baik diri mereka atau orang lain.

3. Perilaku bermain mempengaruhi kemampuan karena bermain bukanlah sekedar bermain namun memiliki arti dan manfaat yang jauh lebih besar dari yang kita perkirakan selama ini, bermain adalah kehidupan anak-anak dan melaluinya berbagai kemampuan diasah, kemampuan berbahasa, bergaul, berstrategi, memahami orang lain, empati dan simpati dan masih banyak lagi. Hal ini sesuai dengan pendapat Sigmud Freud dalam Mutiah, (2012) bahwa bermain sangat penting bagi anak untuk menguasai tubuhnya, benda-benda serta sejumlah keterampilan sosial.

Faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial menurut milburn dalam Renold, (2010) yaitu:

1. *Cognitive and behavioral skill deficit* (gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku). Individu yang memiliki gangguan pada kemampuan kognitif dan perilaku akan lebih sulit untuk berinteraksi dengan orang lain.
2. Umur, Faktor usia menimbulkan kesan bahwa kematangan sosial terjadi pada usia yang lebih tua. Hal itu berarti bahwa semakin tinggi usia individu, maka semakin tinggi pula kemampuan sosial individu (Hurlock, 2017).
3. Jenis kelamin. Jenis kelamin atau gender sangat mempengaruhi keterampilan sosial. Anak laki-laki menunjukkan perhatian lebih pada berbagai permainan dibandingkan dengan perempuan.

4. Tingkat perkembangan. Perkembangan individu yang normal memungkinkan individu untuk memenuhi tugas perkembangannya untuk berinteraksi dengan orang lain.
5. Lingkungan sosial. Lingkungan dapat merangsang individu memperoleh kesempatan untuk menggunakan kemampuan sosial semaksimal mungkin.
6. Stimulasi yang mempunyai aspek sosial, misalnya stimulasi taktil kurangnya stimulasi taktil akan menimbulkan penyimpangan perilaku sosial, stimulasi bermain dengan teman sebayanya (*peer group*).

2.2.5 Karakteristik Keterampilan Sosial Anak Usia Prasekolah

Adapun menurut Kaili Chen (Srimah, 2012: 40) individu yang memiliki keterampilan sosial tinggi ditunjukkan dari perilaku yang tampak, yaitu:

1. Mampu memahami pikiran, emosi, dan tujuan atau maksud orang lain.
2. Dapat menangkap dan mengolah informasi tentang partner sosial serta lingkungan pergaulan yang potensial menimbulkan terjadinya interaksi.
3. Mampu menggunakan berbagai cara yang dapat digunakan untuk memulai pembicaraan atau berinteraksi dengan orang lain, memeliharanya, dan mengakhirinya dengan cara yang positif.

4. Mampu memahami konsekuensi dari sebuah tindakan sosial, baik bagi diri sendiri, bagi orang lain ataupun target tindakan tersebut.
5. Mampu membuat penilaian moral yang matang dan dapat mengarahkan tindakan sosial.
6. Bersikap sungguh-sungguh dan memperhatikan kepentingan orang lain.
7. Mampu mengekspresikan emosi positif dan menghambat emosi negatif secara tepat.
8. Mampu menekan perilaku negatif yang disebabkan karena adanya pikiran dan perasaan yang negatif tentang partner sosial.
9. Mampu berkomunikasi secara verbal dan non verbal agar partner sosial memahaminya.
10. Memperhatikan usaha komunikasi orang lain dan memiliki kemauan untuk memenuhi permintaan partner sosial.

Karakteristik individu yang memiliki keterampilan sosial tinggi menurut Kaili Chen ini meliputi memahami dan mengatur emosi diri maupun orang lain (kontrol emosi), merespon orang lain dan mengarahkan tindakan sosial (sikap sosial), interaksi dan berkomunikasi secara verbal maupun non verbal (komunikasi), bertanggung jawab atas tindakan (tanggung jawab), dan memperhatikan orang lain (peduli).

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa karakteristik keterampilan sosial meliputi hubungan atau interaksi

yang efektif dengan orang lain karena mampu memilih dan melakukan perilaku yang tepat sesuai dengan tuntutan lingkungan.

Ciri keterampilan sosial diantaranya anak mempunyai keterampilan bermain, keterampilan berinteraksi, berpartisipasi dalam kelompok, bersikap ramah-taman dalam pergaulan, perilaku seksual, tanggung jawab terhadap diri sendiri, kegiatan memanfaatkan waktu luang dan ekspresi emosi (Pendidikan, 2007). Ciri keterampilan sosial anak usia prasekolah biasanya mudah bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Umumnya anak usia ini memiliki satu atau dua sahabat, tetapi sahabat ini mudah berganti. Mereka umumnya mudah dan cepat menyesuaikan diri secara sosial. Sahabat yang dipilih biasanya yang memiliki jenis kelamin yang sama, kemudian berkembang kepada jenis kelamin yang berbeda. Kelompok bermain anak usia prasekolah cenderung kecil dan tidak terorganisasi secara baik, oleh karena itu kelompok ini cepat berganti. Paten dalam Susanto, (2011) mengamati tingkah laku sosial anak usia dini ketika mereka sedang bermain bebas sebagai berikut:

1. Tingkah laku *unoccupied*. Anak tidak bermain dengan sesungguhnya. Ia mungkin berdiri di sekitar anak lain dan memandari temannya tanpa melakukan kegiatan apa pun.
2. Bermain *soliter*. Anak bermain sendiri dengan menggunakan alat permainan berbeda dengan apa yang dimainkan oleh teman yang ada di dekatnya. Mereka tidak berusaha untuk saling bicara

3. Tingkah laku *onlooker*. Anak menghabiskan waktu dengan mengamati. Kadang memberi komentar tentang apa yang dimainkan anak lain, tetapi tidak berusaha untuk bermain bersama
4. Bermain *parallel*. Anak bermain dengan saling berdekatan, tetapi tidak sepenuhnya bermain bersama dengan anak yang lain. Mereka menggunakan alat mainan yang sama, berdekatan tetapi dengan cara yang tidak saling bergantung.
5. Bermain *asosiatif*. Anak bermain dengan anak lain tetapi tanpa organisasi. Tidak ada peran tertentu, masing-masing anak bermain dengan caranya sendiri-sendiri.
6. Bermain *kooperatif*. Anak bermain dalam kelompok di mana ada organisasi, ada pimpinannya. Masing-masing anak melakukan kegiatan bermain dalam kegiatan bersama, misalnya perang-perangan, sekolah-sekolahan, dan lain-lain. Piaget mengemukakan perkembangan permainan anak usia dini sebagai masa *symbolic make play* (berlangsung dari 2-7 tahun). Permainan pada masa ini ditandai dengan bermain khayal atau pura-pura, banyak bertanya dan menjawab pertanyaan, mencoba bermain dengan berbagai hal yang berhubungan dengan konsep ruang, jumlah, dan angka, sering kali bertanya hanya sekadar bertanya tanpa memedulikan jawaban.

2.2.6 Pola/ Bentuk Keterampilan Sosial Pada Anak Usia Prasekolah

Secara spesifik Hurlock dalam Susanto (2011) mengklasifikasikan pola keterampilan perilaku sosial pada anak usia dini ke dalam pola-pola perilaku sebagai berikut :

1. Meniru, yaitu agar sama dengan kelompok, anak meniru sikap dan perilaku orang yang sangat ia kagumi. Anak mampu meniru perilaku guru yang diperagakan sesuai dengan tema pembelajaran.
2. Persaingan, keinginan untuk mengungguli atau mengalahkan orang lain. Persaingan itu biasanya sudah tampak pada usia empat tahun. Anak bersaing dengan teman untuk meraih prestasi. Misalnya, berlomba-lomba dalam suatu permainan, antusias dalam mengerjakan sesuatu sendiri.
3. Kerjasama, mulai usia tiga tahun akhir anak mulai bermain secara bersama dan kooperatif, serta kegiatan kelompok mulai berkembang dan meningkat baik dalam frekuensi maupun lamanya berlangsung, kebersamaan dengan meningkatnya kesempatan untuk bermain dengan anak lain.
4. Simpati, pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, maka hal ini hanya kadang-kadang timbul sebelum tiga tahun. Semakin banyak otak bermain, semakin cepat simpati anak akan berkembang.
5. Empati, seperti hanya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga

membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tanpa orang lain. Relative hanya sedikit anak yang dapat melakukan hal ini sampai awal masa kanak-kanak akhir.

6. Dukungan sosial, menjelang berakhirnya awal masa kanak-kanak dukungan dari teman-teman menjadi lebih penting dari pada persetujuan orang –orang dewasa.
7. Membagi, anak mengetahui bahwa salah satu cara untuk memperoleh persetujuan sosial ialah membagi miliknya, terutama mainan untuk anak-anak lainnya untuk mempertebal tali pertemanan mereka.
8. Perilaku akrab. Anak memberikan rasa kasih sayang kepada guru dan teman. Bentuk dari perilaku akrab diperlihatkan dengan canda gurau dan tawa riang diantara mereka.

perilaku keterampilan sosial menurut Stephen & Arnold dalam Renold, (2010) dikelompokkan ke dalam empat bentuk perilaku, diantaranya:

1. *Self related behavior*, yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pertimbangan dan penghayatan dalam diri individu. Beberapa bentuk perilakunya seperti menerima konsekuensi dari perbuatannya, berperilaku sesuai dengan norma masyarakat, mengekspresikan perasaan, dan bersikap positif terhadap diri sendiri.

2. *Task related behavior*, yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya tuntutan dan kewajiban yang harus dilakukan untuk mendapatkan penghargaan sosial. Contoh bentuk perilakunya seperti perilaku berpartisipasi, mengikuti perintah, bertanya dan menjawab pertanyaan, dan mengikuti aktivitas kelompok.
3. *Environmental behavior*, yaitu perilaku sosial yang dimunculkan karena adanya pengaruh pandangan orang-orang yang ada di sekitar individu sesuai dengan norma yang dianut pada lingkungan tertentu. Bentuk perilakunya seperti mampu menyesuaikan diri, berbuat untuk lingkungan sekitar, dan peduli dengan lingkungan.
4. *Interpersonal behavior*, yaitu perilaku sosial yang berlangsung antara dua orang atau lebih yang mencirikan proses-proses yang timbul sebagai hasil dari interaksi secara positif. Bentuk perilakunya antara lain menyapa orang lain, membantu orang lain, menerima kepemimpinan, bersikap positif terhadap orang lain.

2.2.7 Strategi Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Prasekolah

Beberapa ahli pendidikan anak, seperti Pestalozzi, Froebel, Montessori, Piaget, Vigotsky sepakat bahwa belajar yang sesuai dengan taraf perkembangan anak akan membantu dalam mengembangkan dirinya dalam aspek kognitif, linguistik, dan sosioemosionalnya. Berbagai teori tentang belajar terkait dengan penekanan terhadap pengaruh lingkungan dan pengaruh potensi yang

di bawa sejak lahir. Potensi ini biasanya merupakan kemungkinan kemampuan umum.

Musthafa dalam Susanto (2011) menyajikan ada empat prinsip dalam pembelajaran anak yang sekaligus dijadikan sebagai upaya pengembangan keterampilan sosial anak yaitu:

1. Berangkat dari yang dibawa anak-anak.

Semua upaya pembelajaran harus bermula dan berakhir pada kebaikan perkembangan anak. Suatu pemahaman baru dapat dibangun kalau anak mau dan mampu menghubungkan sesuatu yang baru ditemuinya itu dengan apa yang telah terlebih dahulu diketahui dan dipahaminya.

2. Aktivitas belajar harus menantang pemahaman anak dari waktu ke waktu.

Proses belajar dapat terjadi dalam dua arah, dari umum ke khusus dan yang spesifik ke yang general. Akan tetapi, suatu pemahaman baru tersusun atas pengetahuan kasus perkasus melalui proses peninjauan ulang. untuk memastikan terjadinya pengembangan dan pendalaman pemahaman dalam diri anak guru harus mengatur dari waktu ke waktu input yang diberikan membuat anak tergerak untuk meninjau kembali pemahamannya. Dan dengan demikian, anak dapat mengkonsolidasi, mengembangkan, dan mendalami pemahaman sesuai bukti baru yang ditemuinya.

3. Guru menyodorkan persoalan-persoalan yang relevan dengan kondisi dan lingkungan anak.

proses belajar harusnya sekerap mungkin dalam diri peserta didik, guru harus waspada untuk dapat "menangkap" momentum kebutuhan belajar anak.

4. Guru membangun unit-unit pembelajaran seputar konsep-konsep pokok dan tema-tema besar.

anak-anak usia dini belajar secara holistik dan integrasi. dalam membantu membelajarkan anak usia dini, guru seyogianya mengupayakan agar yang disampaikan kepada anak ini berbentuk konsep esensial dan tema besar yang mudah dikontekstualisasikan dan tidak dalam bentuk serpihan fakta yang terpisah.

Upaya-upaya lain yang dapat dilakukan guru untuk mendukung perkembangan keterampilan sosial anak usia dini, sebagaimana dikemukakan oleh Jamaris dalam Susanto (2011) yaitu:

1. Menimbulkan rasa aman pada anak dan menciptakan suasana yang baik di dalam kelas maupun di luar kelas, sehingga tidak ada kesan bahwa guru merupakan figur yang menakutkan bagi anak.
2. Menciptakan perilaku positif di dalam dan di luar kelas, baik dalam tindakan, perkataan, atau perilaku lainnya.
3. Memberikan kesempatan pada anak untuk menentukan pilihannya, Apabila pilihan anak tidak tepat atau ditolak, maka jelaskan alasan penolakan ini kepada anak.

4. Memberikan kesempatan kepada anak untuk berani menyatakan pendapatnya.
5. Menyediakan sarana prasarana yang mendukung program pembentukan prilaku sosial anak agar berkembang secara positif.

2.2.8 Bentuk Keterampilan Sosial Yang Dapat Diukur

Bentuk keterampilan sosial yang dapat diukur pada anak menurut Caldarella dan Merrel dalam (Muzaiyin, 2013) yaitu:

1. Inisiatif untuk berkreaitivitas dengan teman sebaya misalnya Membantu teman : merupakan perilaku yang ditunjukkan bahwa anak mempunyai kesanggupan membantu temannya yang sedang mengalami kesulitan atau membutuhkan sesuatu yang dimiliki.
2. Memberi barang/ makanan : anak mempunyai sikap yang peduli terhadap temannya saat dia memiliki sesuatu, untuk memberikan sebagian yang dimiliki.
3. Bergabung dalam permainan teman sebaya dengan mengajak berbicara teman : perilaku anak bahwa semua perlu dikomunikasikan dengan orang lain agar maksud dan tujuannya tersampaikan.
4. Melindungi teman : adalah sikap yang ditampakkan bahwa orang yang dalam keadaan bahaya perlu mendapat perlindungan atau pertolongan.
5. Sikap peduli : merupakan upaya yang perlu dilakukan oleh anak untuk mempertahankan sementara perlu dipinjamkan.

6. Meminjam barang : merupakan perilaku bila ada anak yang membutuhkan sementara perlu dipinjamkan.
7. Mengalah : merupakan sikap dari anak yang tidak mau konfrontasi dengan lingkungan, temannya dalam rangka melanggengkan persahabatan.
8. Memelihara peran dalam permainan sangat penting sekali karena jika tidak maka akan menimbulkan konflik dalam permainan.
9. Mengatasi konflik dalam permainan, anak tetap melanjutkan permainan dan mengabaikan sumber konflik, dan anak akan bekerjasama dengan teman bermain untuk mencapai tujuan bersama.

2.2.9 Parameter perkembangan keterampilan sosial

Menurut Cartledge & Milburn dalam (Muzaiyin, 2013) terdapat beberapa bentuk pengukuran keterampilan sosial yaitu pengukuran oleh orang dewasa, teman sebaya dan anak sendiri (*self assessment*). Pengukuran oleh orang dewasa dapat menggunakan ceklist, instrument yang terstandarisasi dan observasi secara langsung, umumnya dilakukan oleh orang-orang yang dianggap paling mengenal dan mengetahui perilaku anak, misalnya orang tua dan guru. Pengukuran dengan teknik observasi dapat dilakukan pada situasi (lingkungan alami) ataupun pada kondisi yang sudah terkondisi.

Pengukuran oleh teman sebaya bertujuan untuk mengungkap perasaan atau sikap seseorang terhadap teman. Teman sebaya diminta untuk mengidentifikasi teman yang mereka sukai dan mendiskripsikan secara

singkat. Sedangkan pengukuran yang dilakukan oleh anak sendiri adalah dengan melibatkan anak untuk mengukur kompetensi sendiri. Teknik yang sering digunakan antara lain : skala, ceklist (daftar tilik), teknik monitoring diri dan lain-lain.

2.3 PENGARUH SOSIODRAMA TERHADAP KETERAMPILAN SOSIAL ANAK PRASEKOLAH

Masa prasekolah akhir (4-5 tahun) inisiatif anak mulai berkembang dan anak ingin mengetahui lebih banyak lagi mengenai hal-hal di sekitarnya. Anak mulai berfantasi dan mempelajari model keluarga atau bermain peran, seperti peran guru, ibu, dan lain-lain. Dengan demikian, isi bermain anak lebih banyak menggunakan simbol-simbol dalam permainan atau yang sering disebut dengan permainan peran(*dramatic role play*) (Adriana, 2011).

Permainan sosiodrama merupakan permainan yang bertitik tolak dari permasalahan sosial, baik yang berkaitan dengan hubungan antar manusia seperti pergaulan remaja yang nakal dan gambaran kehidupan yang kacau balau. Atau bermain peran, seperti seorang murid perempuan bermain peran sebagai ibu atau murid laki-laki bermain peran sebagai ayah. Hal ini akan memicu anak untuk memahami berbagai macam karakteristik manusia baik itu mengarah pada karakteristik positif dan karakteristik negative. dalam bergaul anak dapat menyikapi berbagai macam karakter orang yang dijumpai hal ini akan memicu moral yang baik pada anak. Selain itu dengan bermain sosiodrama anak dapat membangun pengendalian diri ketika bersosialisasi dengan orang lain yang ada disekitarnya (Yuni Pratiwi, 2014).

Hasil penelitian dari Veronika di TK Hang Tuah pada tahun 2012 didapatkan hasil Kemampuan untuk diterima oleh teman sebaya dengan menggunakan metode sosiodrama pada anak Kelas B3 Usia 4- 6 Tahun di TK Hang Tuah Pontianak yaitu, rata-rata persentase pada siklus I sebesar 56,67% dan pada siklus II sebesar 75,56%. Dengan demikian penggunaan metode sosiodrama dapat meningkatkan kemampuan untuk diterima oleh teman sebaya dalam bersosialisasi (Veronika Dewi Arto, Abas Yusuf, 2012).

Hasil penelitian lain dari Syukri di PAUD Mekar Baru Nanga Pinoh setelah diberikan stimulasi sosiodrama anak menunjukkan perilaku mau berbagi dari 20 % pada siklus I meningkat menjadi 53 % pada siklus II ada kenaikan sebesar 23 %. Anak memiliki perilaku mau kerjasama dari 27 % pada siklus I meningkat menjadi 87 % pada siklus II ada kenaikan sebesar 60 %. Anak memiliki perilaku suka menolong dari 20 % pada siklus I meningkat menjadi 53 % pada siklus II ada kenaikan sebesar 23 % (Syukri et al., 2016)

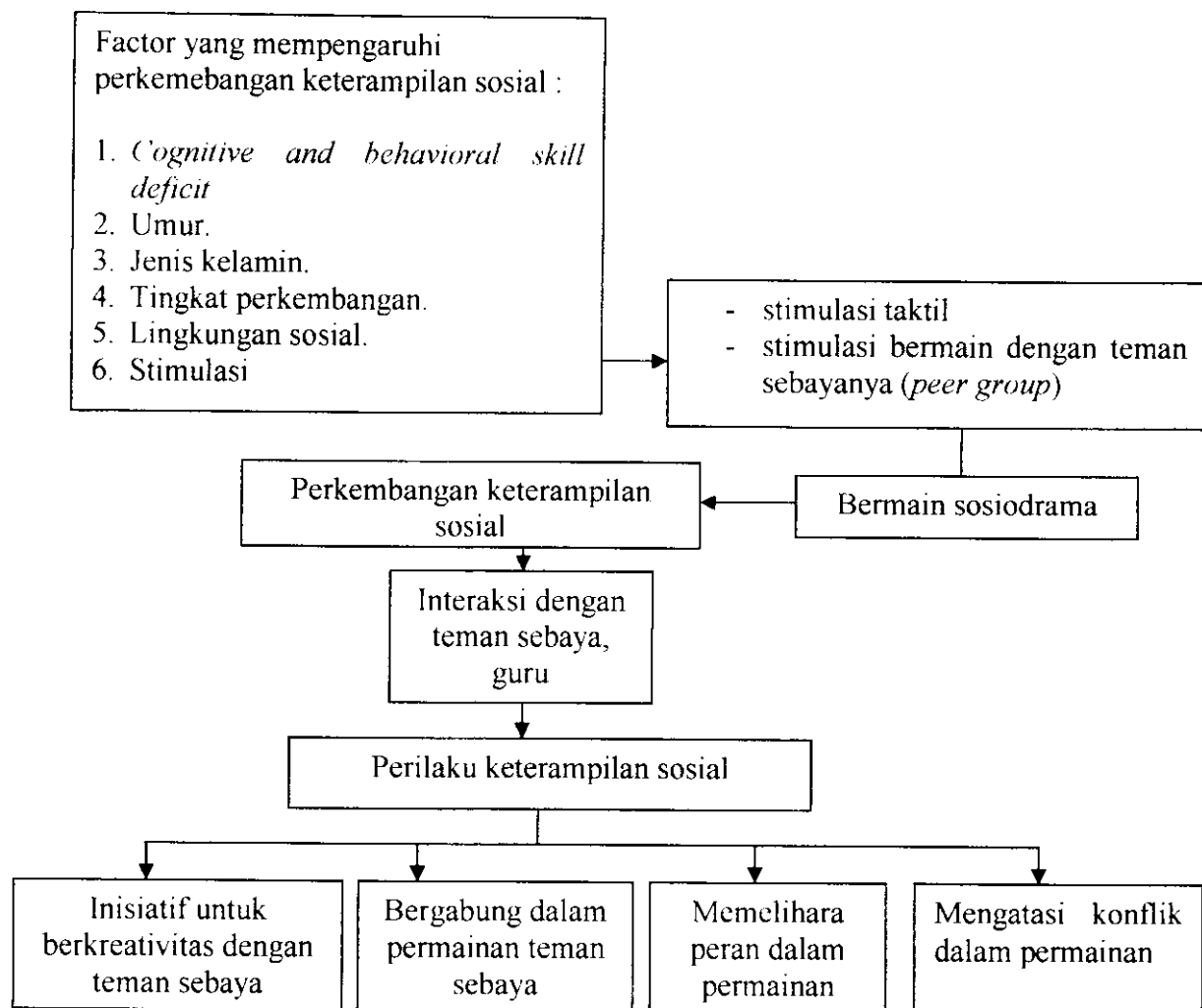
Hasil penelitian Afrila dkk di Tk Avia Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru pada tahun 2016 didapatkan hasil keterampilan sosial anak sebelum diberi tindakan terdapat nilai persentasenya yaitu 40,31%, sedangkan setelah dilakukan tindakan pada siklus I nilai persentasenya menjadi 49,68%. Maka dapat kita ketahui bahwa pada siklus I terjadi peningkatan dibandingkan dengan sebelum tindakan. Kemudian guru melaksanakan lagi pembelajaran dengan metode sosiodrama pada siklus II dan diperoleh nilai persentasenya menjadi 48% melalui data diatas, terlihat bahwa pada siklus II mengalami peningkatan yang tinggi dibandingkan pada siklus I hal ini

disimpulkan bahwa Metode sosiodrama dapat meningkatkan keterampilan sosial anak pada PAUD TK Avia Kecamatan Marpoyan Damai Pekanbaru (Afrila et al., 2017)

2.4 KERANGKA TEORI KONSEPTUAL DAN HIPOTESIS

2.4.1 Kerangka Teori

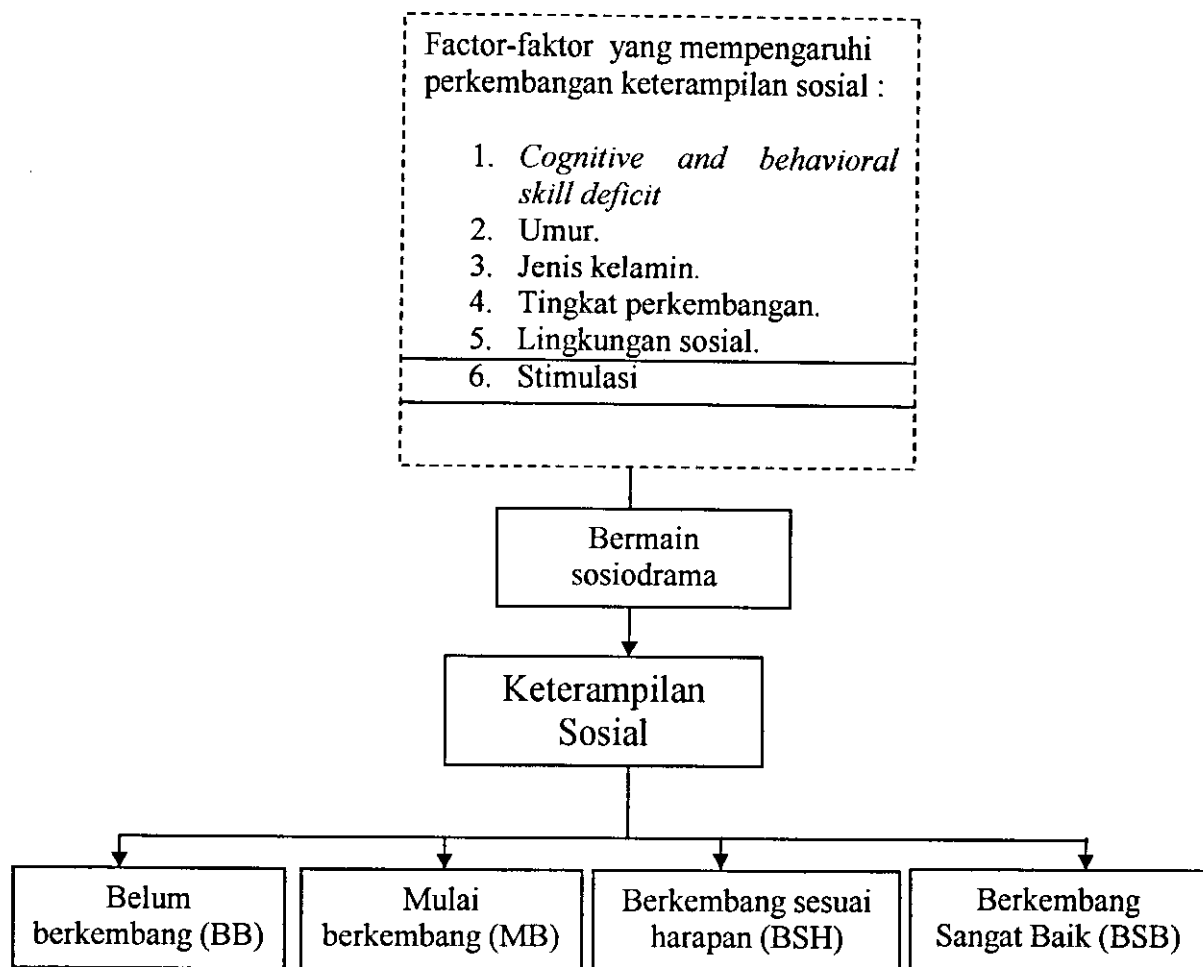
Kerangka teori merupakan hasil resume dalam bentuk skema terhadap teori yang dipelajari yang mendasari masalah riset yang akan di laksanakan.



Gambar 2.1 Kerangka Teori (Ir Jarot Wijanarto, 2016) Pengaruh Sosiodrama Terhadap Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Darma Wanita Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto.

2.4.2 Kerangka Konseptual

Kerangka konseptual adalah abstraksi dari suatu realita agar dapat dikomunikasikan dalam bentuk suatu teori yang menjelaskan keterkaitan antar variabel baik variabel yang diteliti maupun variabel yang tidak diteliti (Nursalam, 2016).



Keterangan :

Diteliti :

Tidak diteliti :

Gambar 2.2 Kerangka Konseptual Pengaruh Sosiodrama Terhadap Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Darma Wanita Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto.

2.4.3 Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara dari rumusan masalah atau pertanyaan penelitian (Nursalam, 2016).

1. Hipotesa alternatif (H1)

Ada Pengaruh Sosiorama Terhadap Keterampilan Sosial Anak Prasekolah di TK Dharma Wanita Gayaman Kecamatan Mojoanyar Kabupaten Mojokerto.