

**EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI



Oleh

Lasi Rohani
NPM 14.0301.0085

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI



Oleh

Lasi Rohani
NPM 14.0301.0085

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

**EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi
pada Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Oleh:

Lasi Rohani
NPM 14.0301.0085

**PROGRAM STUDI BIMBINGAN DAN KONSELING
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG
2019**

PERSETUJUAN

EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI

Diterima dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
Program Studi Bimbingan dan Konseling
Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Magelang



Dosen Pembimbing I



Prof. Dr. M. Japar, M.Si., Kons
NIP. 19580912 198503 1 006

Magelang, 2 Februari 2019

Dosen pembimbing II



Dewi Liina Sari, M.Pd
NIK. 128706088

PENGESAHAN

**EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK
ROLE PLAYING UNTUK MENINGKATKAN
PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI**

Oleh:
Lasi Rohani
14.0301.0085

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan studi pada Program Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

Diterima dan disahkan oleh Penguji
Hari : Kamis
Tanggal : 7 Februari 2019

Tim Penguji Skripsi:

1. Prof. Dr. M.Japar,M.Si.,Kons. (Ketua/ Anggota)
2. Dewi Liana Sari,M.Pd (Sekretaris/ Anggota)
3. Dra. Indiaty,M.Pd. (Anggota)
4. Paramita Nuraini,M.Pd.,Kons. (Anggota)



Mengesahkan,
Dekan FKIP

Drs. Tawil, M.Pd., Kons.
NIP. 19570108 198103 1 003

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama : Lasi Rohani
N.P.M : 14.0301.0085
Prodi : Bimbingan dan Konseling
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya saya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari diketahui adanya plagiasi atau penjiplakan terhadap karya orang lain, saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai aturan yang berlaku dan bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan dan tata tertib di Universitas Muhammadiyah Magelang.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang,
Yang menyatakan ,



Lasi Rohani
14.0301.0085

MOTTO

“ Dan berjihadlah kamu baik dengan rasa ringan maupun dengan rasa berat, dan berjihadlah dengan harta dan jiwamu di jalan Allah. Yang demikian itu adalah lebih baik bagimu jika kamu mengetahui”

(Qs. At-Taubah : 41)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Almamater Program Studi Bimbingan dan Konseling FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang
2. Bapak dan Ibuku tercinta beserta saudara dan keluarga besarku

EFEKTIFITAS BIMBINGAN KELOMPOK DENGAN TEKNIK *ROLE PLAYING* UNTUK MENINGKATKAN PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI

Lasi Rohani

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia dini. Penelitian dilakukan pada kelompok TPA di PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Kota Magelang T.A 2018/2019.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pra eksperimen dengan model *pretest-posttest one group design*. Subyek penelitian dipilih secara random sampling. sampel yang diambil sebanyak 10 anak untuk yang akan mendapatkan perlakuan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*. Metode pengumpulan data dilakukan dengan bantuan spss (*Statistical package for the social science*)versi 16.0 for windows. Teknik analisis data dengan menggunakan analisis parametric *Uji Paired Sample T-Test*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia dini. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan perilaku sosial anak usia dini sebelum dan setelah diberikan tindakan bimbingan kelompok. Peningkatan skor tertinggi adalah 16 atau sekitar 66 % dan skor terendah sebesar 9 atau sekitar 37%, rata-rata peningkatan skor sebesar 12,6 atau 52%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial yang terbentuk adalah disiplin, tolong menolong, kerjasama, empati dan bertanggung jawab.

Kata kunci : ***Bimbingan Kelompok teknik Role Playying, Perilaku Sosial, Anak Usia Dini***

CATEGORY FOR GUIDANCE EFFECTIVENESS WITH THE *ROLE PLAYING* METHODE TO INCREASE SOCIAL BEHAVIOUR IN THE PRESCHOOL

Lasi Rohani

ABSTRACK

Purpose of this research is to find out the category guidance effectiveness with the *role polaying* methode to increase social behaviour in the preschool. The rsearch is held in the ASY-SYAFFA' 2 kindergarten and preschool Magelang on 2018 / 2019.

Methode of this research is use by pre experiment with *pretest-posttest one group design type*. Selection of subject the research by *random sampling*. For the example we took 10 member to get the treatment of category guidance with the *role playing* methode. Collecting file methode with the *spss (Statistical Package for the Social Science) 16.0 for windows version*. And file analisys methode with the *Parametric T-Test sample* analisys.

Result of this research is show that category guidance with the *role playing* is effective to increase social behaviopur for the preschool. It was evident there is an increase of social behaviour in the preschool before and after category guidance treatment. Raising of the top score is 16 or for about 66% and the lower score is 9 or for about 37%. Average of raising score is 12,6 or 52%. Result of this reseach is show that social behaviour formed such as dicipline, help each other, cooperation, emphaty, and responsible.

Keywords : category of guidance with the role playing, social behaviour, preschool.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah S.W.T atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. terselesaikannya skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak yang sangat berguna bagi penulis. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terimakasih kepada:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT., selaku rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Tawil, M.Pd.Kons, Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Dewi Liana sari, M.Pd., Kaprodi BK FKIP UMMagelang.
4. Prof.Dr. Muhammad Japar, M.Si.,Kons, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbinganya.
5. Dewi Liana Sari, M.Pd, selaku dosen pembimbing II yang telah memberikan bimbinganya.
6. Siti Banatun Nafi'ah, A.Ma, selaku pimpinan PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Kota Magelang yang telah memberikan ijin penelitian.
7. Suamiku Taufik Purnawan dan Putriku A.R. Hanuun Nasywaa yang selalu memberikan semangat dan do'a
8. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu penulisan skripsi ini.

Penulis berharap semoga amal kebaikan bapak/ibu mendapat balasan dari Allah SWT. Selanjutnya atas kekurangan dalam penulisan skripsi ini, saran dan masukan diterima dengan senang hati.

Magelang,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'A. Mansie', enclosed within a hand-drawn, irregular oval shape.

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENEGAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACK	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11

BAB II	KAJIAN PUSTAKA	13
	A. Perilaku Sosial Anak Usia Dini	13
	B. Bimbingan Kelompok.....	26
	C. Teknik <i>Role Playing</i>	35
	D. Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik <i>Role Playing</i> Untuk Meningkatkan Perilaku Sosial	40
	E. Penelitian Terdahulu yang Relevan	45
	F. Kerangka Berfikir	47
	G. Hipotesis	49
BAB III	METODE PENELITIAN	50
	A. Rancangan Penelitian	50
	B. Identifikasi Variabel Penelitian	55
	C. Definisi Operasional Variabel Penelitian	55
	D. Subjek Penelitian	56
	E. Setting Penelitian	56
	F. Metode Pengumpulan Data	56
	G. Instrument Penelitian	59
	H. Validitas dan Reliabilitas.....	61
	I. Prosedur Penelitian	65
	J. Metode Analisis Data	67
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	68
	A. Hasil Penelitian.....	68

B. Pembahasan	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan.....	97
B. Saran	98
DAFTAR PUSTAKA	99
LAMPIRAN.....	103

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Desain Penelitian	50
2. Kisi-Kisi Panduan Bimbingan Kelompok	51
3. Kisi-kisi pedoman wawancara	57
4. Kisi-kisi pedoman observasi	58
5. Penilaian Skor Angket	60
6. Kisi-Kisi Angket	60
7. Uji Validitas	62
8. Item Valid Angket.....	63
9. Uji Reliabilitas	65
10. Kategori Skor Angket	69
11. Hasil Pretest	69
12. Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Pertemuan 1	71
13. Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Pertemuan 2.....	73
14. Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Pertemuan 3.....	76
15. Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Pertemuan 4.....	79
16. Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Pertemuan 5.....	81
17. Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Pertemuan 6.....	83
18. Progres Pelaksanaan Bimbingan Kelompok Pertemuan 7.....	85
19. Hasil Posttest	87
20. Statistik Deskriptif Variabel Penelitian.....	88
21. Peningkatan Skor Pretest Dan Posttest	89
22. Uji Normalitas.....	90
23. Uji Linieritas	91
24. Uji Homogenitas	91
25. Hasil Uji Paired Sample T-Test	92

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar	
1 Kerangka Pemikiran.....	48
2 Hasil Pretest.....	70
3 Hasil Posttest.....	87
4 Peningkatan Skor Posttest.....	89

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Ijin Penelitian Dan Keterangan Penelitian	105
2. Angket Perilaku Sosial Anak Usia Dini.....	107
3. Hasil Try Out	111
4. Hasil Uji Validitas Dan Reliabilitas.....	112
5. Angket Pretest.....	115
6. Hasil Data Pretest.....	118
7. Panduan Bimbingan Kelompok	120
8. Jadwal Pelaksanaan Penelitian.....	221
9. Hasil Data Posttest	224
10. Uji Normalitas dan Homogenitas	226
11. Uji Linieritas	228
12. Paired Sample T-Test.....	230
13. Expert Judgement.....	232
14. Daftar Hadir Bimbingan Kelompok.....	233
15. Buku Bimbingan Skripsi.....	286
16. Dokumentasi	247

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pengalaman anak pada tahun pertama menentukan kualitas kehidupannya di masa yang akan datang. Anak-anak adalah generasi yang akan menentukan nasib bangsa di kemudian hari. Karakter anak-anak yang terbentuk sejak sekarang akan sangat menentukan karakter bangsa di kemudian hari. Pengertian anak usia dini memiliki batasan usia dan pemahaman yang beragam, tergantung dari sudut pandang yang digunakan. Secara tradisional pemahaman tentang anak sering diidentifikasi sebagai manusia dewasa mini, masih polos dan belum bisa apa-apa atau dengan kata lain belum mampu berfikir. Pemahaman lain tentang anak usia dini adalah anak merupakan manusia kecil yang memiliki potensi yang masih harus dikembangkan (Priyanto, 2014:41).

Karakter anak-anak akan terbentuk dengan baik jika proses tumbuh kembang mereka mendapatkan cukup ruang untuk mengekspresikan diri secara leluasa. Pendidikan anak usia dini adalah wadah yang baik dalam memfasilitasi perkembangan tersebut. Usia dini merupakan masa kritis bagi pembentukan karakter seseorang. Penanaman sikap sejak dini merupakan kunci utama untuk membangun bangsa. Pada usia 0-6 tahun otak berkembang sangat cepat hingga 80%. Usia tersebut otak menerima dan menyerap berbagai macam informasi secara cepat sehingga apa yang diberikan pada

anak akan ia serap dengan baik dan akan ia terapkan dalam kehidupannya. Hal ini juga didukung oleh UU RI No 20 tahun 2003, pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Tahapan terpenting bagi tumbuh dan berkembang anak usia dini dalam pertumbuhan fisik, perkembangan intelektual, emosional dan sosial anak. Metode pembelajaran pada anak usia dini disesuaikan dengan perkembangan anak (Slenz & Krogh dalam Santrock, 2010). Pembelajaran ini disesuaikan pada pengetahuan tentang tahapan perkembangan khas dari anak yaitu rentang usia (ketepatan usia) dan keunikan anak (ketepatan individual). Pengalaman belajar awal yang positif membantu, perkembangan sosial dan emosional intelektual anak dan menjadi dasar yang kuat untuk keberhasilannya.

Bentuk perilaku sosial yang berkembang pada masa kanak-kanak awal, merupakan perilaku yang terbentuk atas dasar landasan yang diletakkan pada masa bayi. Perkembangan perilaku sosial yang biasa dilakukan dalam lingkungan keluarga, sangat penting agar kelak anak-anak menjadi pribadi yang santun, mempunyai rasa empati, simpati, tenggang rasa, saling menghormati dan mempunyai sifat sosial yang baik. Apabila anak mempunyai bekal melalui pembiasaan berinteraksi sosial dan berperilaku yang baik, maka kelak anak-anak kita akan menjadi generasi penerus bangsa

yang mempunyai kecerdasan sosial dan kecerdasan interpersonal yang baik pula.

Norma sosial yang berkaitan dengan tindakan perilaku sosial yaitu norma timbal balik dan norma tanggung jawab sosial (Dayakisni dan Hudainah, 2012:158). Norma timbal balik artinya seseorang cenderung memberikan bantuan hanya kepada mereka yang pernah memberikan bantuan kepadanya, implikasi dari prinsip ini bahwa orang yang menerima bantuan atau keuntungan dari seseorang memiliki kewajiban untuk membalasnya. Norma tanggung jawab artinya seseorang harus menolong orang yang membutuhkan pertolongan atau menolong orang yang lemah, jadi seseorang wajib menolong orang lain tanpa mengharapkan balasan ataupun imbalan apapun.

Perilaku sosial atau perilaku prososial menurut Sarwono dan Meinarno (2012:123) menyatakan bahwa perilaku sosial adalah tindakan individu untuk menolong orang lain tanpa adanya keuntungan langsung bagi penolong. Memahami pendapat Sarwono dan Meinarno bahwa perilaku sosial dapat dipahami sebagai perilaku menolong yang ditujukan untuk membantu orang lain tetapi tidak memiliki keuntungan yang jelas bagi penolong. Secara konkrit, pengertian perilaku sosial meliputi tindakan berbagi, kerja sama, menolong, kejujuran, dermawan serta mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang lain.

Perilaku sosial adalah kegiatan yang berhubungan dengan orang lain, kegiatan yang berkaitan dengan pihak lain yang memerlukan sosialisasi

dalam hal bertingkah laku yang dapat diterima oleh orang lain, belajar memainkan peran sosial yang dapat diterima oleh orang lain, serta upaya mengembangkan sikap sosial yang layak diterima oleh orang lain. Perilaku sosial pada anak usia dini ini diarahkan untuk menolong, berbagi simpati, empati dan saling membutuhkan satu sama lain. Untuk itu sasaran pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini ialah untuk keterampilan berkomunikasi, keterampilan memiliki rasa senang dan periang, menjalin persahabatan, memiliki etika dan tata krama yang baik.

Manusia memiliki naluri untuk saling tolong menolong, setiakawan, toleransi, simpati dan empati terhadap sesamanya. Peserta didik Anak usia dini sebagai makhluk sosial juga memiliki perilaku sosial dalam lingkungan sekolah. Hal tersebut bertujuan agar peserta didik mampu memiliki dan meningkatkan perilaku sosial yang tinggi kepada teman, peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang baik dan sesuai dengan apa yang diharapkan, peserta didik dapat membangun relasi sosial serta mengenal konsep kapan harus berbuat baik, dan agar peserta didik mempunyai keterampilan sosial sehingga dapat hidup sukses dalam bermasyarakat.

Menurut Titing Rohayati (2013:131) terhambatnya perkembangan perilaku sosial anak sejak kecil akan menimbulkan kesulitan bagi anak dalam mengembangkan dirinya di kemudian hari. Tidak semua anak menunjukkan perilaku sosial seperti yang diharapkan. Upaya untuk membantu pengembangan perilaku sosial anak, selayaknya ada kerjasama antara orang

tua dan guru. Teman sebaya memberikan pengaruh yang kuat bagi pembentukan perilaku sosial anak.

Menurut Putra, Gistituati, Syahniar (2015:32) kurangnya kemampuan peserta didik dalam mengembangkan keterampilan bersosialisasi akan menunjukkan berbagai sikap negatif. Perilaku sosial rendah dapat menyebabkan terjadinya penyimpangan perilaku yang ditampilkan peserta didik disekolah, seperti tidak bisa mengerjakan tugas guru, tidak bisa bergaul, tidak bisa bekerjasama dan mengganggu teman. Apabila tidak ada penanganan dari guru maka peserta didik akan mengalami kegagalan dalam mencapai tugas perkembangan sosial. Dampak peserta didik yang gagal dalam mencapai tugas perkembangan sosial dapat menimbulkan masalah dalam diri peserta didik seperti tidak toleran terhadap orang lain, bersikap superior, kaku dalam bergaul, memiliki sikap agresif, perasaan tidak aman yang menyebabkan peserta didik tidak mengikuti aturan kelompok.

Pengajaran dan pembekalan saja tidak cukup untuk menumbuhkan perilaku sosial. Perilaku sosial lebih efektif ditingkatkan dengan pembiasaan. Proses pembiasaan dapat dilakukan dengan cara melibatkan individu secara langsung dalam mempraktikkan perilaku sosial kepada orang lain. Mempraktikkan perilaku sosial secara langsung dapat membantu individu untuk mendapatkan pembelajaran yang baik tentang norma sosial, sehingga individu dapat meningkatkan perilaku sosial dalam kehidupan sehari-hari. Namun, individu yang tidak mendapatkan pembelajaran yang baik tentang norma sosial dapat menjadikan perilaku antisosial sebagai sebuah kebiasaan

dalam kehidupan sehari-hari. Konflik-konflik yang ada di lingkungan sekitar akan menguatkan sikap individu terhadap suatu perilaku dan niatnya untuk memberikan pertolongan atau tidak.

Berkaitan dengan perilaku sosial tersebut diharapkan peserta didik mampu memiliki sikap atau naluri untuk berinteraksi dengan baik, memiliki rasa setia kawan, saling tolong menolong, simpati dan empati terhadap peserta didik yang lain. Perilaku sosial terhadap sesama perlu dijaga karena dalam kehidupan ini individu tidak dapat hidup sendiri, membutuhkan bantuan dari orang lain maupun membantu orang lain yang membutuhkan bantuan.

Berdasarkan hasil observasi langsung kepada peserta didik dan wawancara dengan guru PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Magelang yang dilaksanakan pada 20 Agustus 2018, diperoleh informasi menunjukkan bahwa terdapat 75% peserta didik yang memiliki perilaku sosial rendah. Bentuk perilaku sosial rendah peserta didik antara lain, peserta didik kurang memiliki rasa empati terhadap orang lain seperti saat melihat temannya jatuh dari tangga tidak menolong tetapi berperilaku acuh dan pura-pura tidak melihat, sebaliknya ada peserta didik lain yang melihat justru menertawakan dan menjadi bahan ejekan. Peserta didik enggan untuk memberi, misalnya ketika ada anak yang membawa bekal anak tersebut tidak mau berbagi dengan temannya yang lain. Kerjasama di kelas kurang seperti anak tersebut lebih senang bermain sendiri dan susah untuk diajak bermain secara berkelompok. Dampak perilaku sosial rendah pada peserta didik yaitu terbentuknya perilaku

antisosial yang tinggi pada masa yang akan datang, peserta didik memiliki sikap egois atau sikap individual yang tinggi dan tidak peduli dengan keadaan orang lain disekitarnya, peserta didik memiliki sikap agresif yang tinggi, rendahnya kejujuran serta sikap tanggung jawab pada diri peserta didik.

Upaya yang telah dilakukan oleh guru untuk meningkatkan perilaku sosial di PAUD IT ASY-SYAFFA'2 yaitu dengan memberikan pembelajaran kepada anak menggunakan metode proyek yang bertujuan agar anak dapat menjalin komunikasi dan bekerjasama dengan baik dengan temannya. Namun usaha tersebut belum berhasil untuk menyelesaikan permasalahan perilaku sosial rendah dalam penanganannya guru terbatas waktu dan belum mencakup secara keseluruhan. Fenomena tersebut memberikan gambaran bagi peneliti untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik yang mengalami perilaku sosial rendah agar peserta didik mampu merubah pola pikirnya untuk lebih memahami tentang perilaku sosial dari lingkungan.

Salah satu layanan bimbingan dan konseling yang digunakan untuk membantu meningkatkan pemahaman tentang perilaku sosial rendah yang dialami peserta didik yaitu dengan bimbingan kelompok, hal ini disebabkan karena dengan bimbingan kelompok dapat terjalin interaksi antar anggota kelompok yang diharapkan dapat meningkatkan hubungan sosial dengan sesama anggota kelompok dan tercapainya tujuan bersama yaitu mengembangkan perilaku sosial. Penelitian menggunakan teknik *role playing* pernah dilakukan oleh Anayanti Rahmawati pada tahun 2014 Untuk Meningkatkan Empati Anak Usia Dini. Berdasarkan hasil observasi empati

anak pada siklus I dan siklus II dapat terlihat terjadinya peningkatan empati. Hasil tersebut menunjukkan penggunaan teknik *role playing* di TK Darul Arqom dapat berpengaruh dan meningkatkan empati.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Indriyani pada tahun 2017 dengan judul penelitian Efektifitas Bimbingan kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini dengan hasil penelitian ada efektifitas penerapan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap motorik halus anak didik.

Penjelasan mengenai hasil penelitian yang dilakukan oleh Anayanti Rahmawati dan Indriyani, peneliti bermaksud menggunakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk membantu meningkatkan pemahaman perilaku sosial anak usia dini, karena dengan teknik *role playing* peserta didik lebih mudah mempraktekkan apa yang akan dilakukan sebab peserta didik tersebut terlibat secara langsung dalam peran. Peserta didik dapat mengungkapkan keluhan-keluhan pada dirinya yang akan disampaikan dalam dialog yang dilakukan, peserta didik dapat menghayati peran yang dikehendaki karena keberhasilan peserta didik dalam menghayati peran tersebut akan memperoleh pemahaman dan identifikasi diri. Peserta didik mengeksplorasi peran yang dimainkan dengan cara menguasai peran tersebut agar peserta didik dapat memahami perasaan, sikap, nilai, dan berdiskusi mengenai strategi pemecahan masalah.

Mencermati pendapat diatas, dapat dipahami bahwa erilaku sosial yang rendah dapat ditingkatkan melalui bimbingan kelompok dengan teknik

role playing. Menurut Tohirin (2007:170) Bimbingan kelompok merupakan suatu cara memberikan bimbingan dan bantuan kepada individu melalui kegiatan kelompok dan dinamika kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan dan pemecahan masalah peserta didik yang menjadi anggota kelompok. Permasalahan yang dialami peserta didik adalah perilaku sosial yang rendah yang disebabkan kurangnya pemahaman tentang arti penting dan manfaat perilaku sosial yang tinggi dalam kehidupan sehari-hari baik di lingkungan disekolah, keluarga, maupun masyarakat. Melalui bimbingan kelompok permasalahan dibahas dengan dinamika kelompok secara intens, diikuti oleh semua anggota kelompok dibawah pimpinan kelompok. Sedangkan *role playing* merupakan situasi suatu masalah yang diperankan secara singkat dengan tekanan pada karakter atau sifat orang kemudian dilanjutkan dengan diskusi tentang masalah yang diperagakan.

Pemilihan teknik *role playing* didasarkan pada permasalahan yang muncul berkaitan dengan permasalahan sosial yang terjadi dalam hubungan dengan lingkungan sekitar. Teknik *role playing* tersebut melatih kemampuan peserta didik dalam bersosialisasi dengan orang lain yang akan menimbulkan interaksi sosial antar anggota kelompok sehingga timbul rasa saling kerjasama. Winkel (2004:470) bahwa *role playing* merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk memerankan perilaku yang berkaitan dengan masalah-masalah sosial. Teknik *role playing* membantu peserta didik dengan cara memainkan peran yang sesuai dengan kehidupan nyata agar dapat

menghayati permasalahan sesuai dengan kehidupan nyata agar peserta didik dapat menghayati permasalahan mengenai rendahnya perilaku sosial di sekolah.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti bermaksud mengkaji tentang perilaku sosial yang terjadi di PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Magelang. Berkenaan hal tersebut maka penulis akan melakukan penelitian berjudul efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Permasalahan pengajuan yang penulis ajukan yaitu perilaku sosial pada peserta didik yang dapat diidentifikasi masalah yang muncul di PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Magelang diantaranya :

1. Pemahaman anak mengenai perilaku sosial masih rendah.
2. Sebagian besar anak masih kurang bersosialisasi dengan lingkungan, karena anak cenderung senang bermain sendiri, sehingga perilaku sosial perlu ditingkatkan.
3. Peningkatan perilaku sosial anak sangat penting karena berpengaruh pada jenjang pendidikan berikutnya dan kehidupan bermasyarakat pada tempat tinggalnya. Jika anak tidak memiliki perilaku sosial maka anak tidak punya teman atau akan dijauhi oleh temannya.
4. Kurangnya media yang digunakan untuk membantu meningkatkan perilaku sosial anak pada PAUD-IT ASY SYAFFA'2 Magelang.

C. Pembatasan Masalah

Perilaku sosial dipilih karena perilaku tersebut akan berdampak pada perilaku antisosial yang tinggi, sehingga peserta didik memiliki sikap egois, individual, sukar berbagi. Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus maka penulis memandang penelitian yang diangkat perlu dibatasi variabelnya. Dalam penelitian ini, penulis membatasi diri dengan :

1. Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing*
2. Perilaku Sosial Anak Usia Dini

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah : apakah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku sosial pada pesera didik di PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Magelang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang hendak dicapai dari penelitian ini yaitu untuk menguji keefektifan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan perilaku sosial pada peserta didik PAUD IT ASY-SYAFFA'2 Magelang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Menambah pengetahuan dan melatih keterampilan dalam mengembangkan perilaku sosial yang dimiliki peserta didik khususnya

tentang bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan pemahaman perilaku sosial.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi siswa : membantu siswa yang mengalami perilaku sosial rendah sehingga dapat meningkat dalam berperilaku sosial
- b. Manfaat bagi guru : memberikan masukan kepada guru tentang salah satu cara meningkatkan perilaku sosial peserta didik adalah dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Perilaku Sosial Anak Usia Dini

1. Pengertian Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Menurut Mulyasa (2012:26) anak usia dini adalah individu yang sedang mengalami proses pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, bahkan dikatakan sebagai lompatan perkembangan.

Sujiono (2012:6) menambahkan bahwa usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani proses perkembangan yang pesat dan fundamental untuk kehidupan selanjutnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa anak usia dini adalah individu yang berada pada rentang usia 0-8 tahun dimana bermuaranya seluruh aspek perkembangan kognitif, fisik dan sosial emosional yang berpengaruh terhadap perkembangannya kedepan.

Hurlock (1992:155-156) berpendapat pada usia 5-6 tahun merupakan usia berkelompok, anak ingin bersama teman-temannya dan akan merasakan kesepian serta tidak puas bila tidak bersama-sama temannya. Menurut Suntrock (2007:19) proses sosial emosi melibatkan perubahan dalam hubungan seseorang dengan orang lain, perubahan emosi, dan perubahan dalam kepribadian. Menurut Mulyasa (2012:30) perilaku sosial atau non sosial yang dibina pada awal masa kanak-kanak

akan sangat menentukan kepribadiannya, baik melalui pengalaman yang menyenangkan maupun tidak menyenangkan, berupa hubungan dengan anggota keluarga atau dengan orang-orang diluar keluarga.

Bandura (Suntrock, 2007:50) menyatakan bahwa "*behaviour can influence person/cognitive factors and vice versa. The person's cognitive activities can influence the environment, the environment can change the person's cognition, and so on*". Perilaku dapat mempengaruhi seseorang, ada korelasi antara perilaku seseorang dengan lingkungan, baik kognitif terhadap lingkungan, maupun sebaliknya hingga seterusnya. Lingkungan yang dimaksud adalah tempat dimana anak berada, oleh karena itu perolehan kemampuan berperilaku sosial tersebut melibatkan komponen keluarga, sekolah dan masyarakat.

Pavlov (Suntrock, 2007:52) menyatakan bahwa perilaku didasari dari pola kebiasaan, hal ini ia buktikan dengan risetnya di awal tahun 1900an, dari hasil riset tersebut membuktikan bahwa pola kebiasaan memberi pengaruh besar terhadap perilaku. Kebiasaan-kebiasaan dalam kehidupan sehari-hari yang berupa tindakan merupakan bentuk perilaku.

Dari beberapa pendapat teori diatas dapat disimpulkan bahwa perilaku sosial adalah tindakan interaksi antar individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang paling dominan adalah

faktor lingkungan atau budaya dimana individu itu berada, berdampak pada pola kebiasaan yang lama-lama menjadi ciri khas suatu perilaku dari individu tersebut.

Perilaku sosial merupakan salah satu aspek yang sangat penting untuk dikembangkan karena sangat mempengaruhi proses tumbuh dan kembang anak khususnya untuk anak usia dini. Pengembangan perilaku sosial pada anak usia dini merupakan salah satu aspek yang sangat mendukung perkembangan anak khususnya perkembangan sosial. Orang yang dapat menyesuaikan diri dengan baik mempelajari berbagai keterampilan sosial seperti kemampuan untuk menjalin hubungan secara diplomatis dengan orang lain, baik teman maupun orang yang tidak dikenal, sehingga sikap orang lain terhadap mereka atau anak didik sangat menyenangkan. Orang yang berhasil melakukan perilaku sosial dengan baik mengembangkan sikap sosial yang menyenangkan, seperti kesediaan untuk membantu orang lain, meskipun mereka sendiri mengalami kesulitan.

Individu dengan perilaku sosial adalah individu yang perilakunya mencerminkan tiga proses sosialisasi, dengan proses sosialisasi individu memperoleh hasil sebagai berikut : (a) individu mampu menyesuaikan tingkah lakunya dengan harapan masyarakat, (b) individu menyadari keberadaan dirinya, (c) individu mampu menjadi anggota masyarakat yang baik. Belajar berperilaku yang dapat diterima secara sosial terkait dengan standar dari setiap kelompok sosial tentang

perilaku yang dapat diterima. Anak tidak hanya mengetahui perilaku yang dapat diterima, tetapi mereka juga harus menyesuaikan perilaku dengan patokan yang dapat diterima untuk dapat diterima masyarakat.

Memainkan peran sosial yang dapat diterima, dimana pola kebiasaan setiap kelompok sosial yang telah ditentukan harus juga dapat dipatuhi oleh para anggotanya. Perkembangan sikap sosial yang baik, mempunyai arti anak yang bergaul harus menyukai orang dan aktivitas sosial yang ada dikelompok tersebut, sehingga mereka dapat berhasil dalam penyesuaian sosial dan dapat diterima sebagai anggota kelompok tempat mereka menggabungkan diri.

2. Bentuk-bentuk perilaku sosial anak usia dini

Menurut Eisenberg dan Mussen dalam Dyakisni dan hudainah (2012:155) berpendapat bahwa bentuk-bentuk perilaku sosial memiliki beberapa macam antara lain a) berbagi (*sharing*) keinginan individu untuk memberikan pertolongan kepada orang lain yang sedang membutuhkan. b) kerjasama (*cooperating*) yaitu individu mampu untuk bekerjasama dengan orang lain demi terciptanya suatu tujuan, kerjasama biasanya saling menguntungkan, saling memberi, menolong. c) menyumbang (*donating*) individu memberi dengan sukarela sebagian harta dan benda yang dimiliki kepada orang yang membutuhkan. d) menolong (*helping*) tindakan membantu meringankan beban orang lain dengan mengarahkan semua tenaganya bagi orang yang ditolong. e) kejujuran (*Honesty*) yaitu mampu untuk berkata dan melakukan sesuatu

seperti apa adanya sesuai dengan keadaan dirinya yang nyata. f) dermawan (*generosity*) kesediaan untuk memberikan sebagian barang miliknya dengan sukarela kepada orang lain yang membutuhkan.

Bentuk perilaku sosial anak juga dikemukakan oleh Dariyo (2005:114) yaitu “ditandai dengan adanya proses identifikasi”. Seorang anak mampu untuk mengembangkan perilaku sosial secara positif yang ditandai dengan kemampuan untuk memiliki hubungan secara emosional, seorang anak akan dapat menyerap nilai-nilai, norma-norma dan etika dari budaya sosialnya terutama dari orang tuanya. Sebab dengan melakukan proses tersebut, sebenarnya seorang anak akan mengimitasi atau meniru sikap dan tindakan tokoh model guna melakukan proses identifikasi dengan orang tuanya. Keberhasilan melakukan proses identifikasi ditandai dengan kesadaran internal bahwa seseorang melakukan tindakan-tindakan yang sesuai dengan nilai, etika atau norma sosial budaya, bukan karena dipaksa atau terpaksa, tetapi karena anak memang sadar apa yang dilakukan tersebut merupakan hal yang benar.

Berdasarkan pendapat diatas dapat dipahami bahwa bentuk perilaku sosial adalah suatu tindakan positif dalam menolong orang lain, senang berbagi dalam hal positif, mampu bekerjasama dengan baik, mempunyai hubungan secara emosional dengan orang tuanya. Perilaku sosial dapat terbentuk ketika seseorang membantu dan memberikan pertolongan yang didasari dengan inisiatif sendiri tanpa

paksaan, sukarela dalam membantu orang lain. Perilaku sosial dapat membentuk kepribadian seseorang menjadi lebih baik apabila perilaku tersebut diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dengan benar.

3. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku sosial

Baron dan Byrne (Rusli Ibrahim, 2001:5) berpendapat bahwa ada empat kategori utama yang dapat membentuk perilaku sosial seseorang yaitu :

a. Perilaku dan karakteristik orang lain

Apabila seseorang terbiasa dengan orang-orang penyabar, ada kemungkinan ia akan terpengaruh oleh lingkungan pergaulannya itu. Demikian pula sebaliknya, apabila seseorang berteman dengan yang suka merusak barang-barang milik orang lain, maka ada kecenderungan ia akan terpengaruh oleh perilaku semacam itu.

b. Proses kognitif

Ingatan dan pikiran yang mendasari kesadaran sosial seseorang, termasuk keyakinan, ide dan pertimbangannya tentang orang lain, berpengaruh terhadap perilaku sosialnya. Misalnya, seseorang yang tekun melakukan bagaimana caranya mengalahkan orang lain dengan cara apa saja dalam upaya meraih kemenangan, maka ia akan cenderung berperilaku sosial seperti itu. Pikiran dan keyakinannya telah terbentuk mempengaruhi perilaku sosialnya.

c. Faktor lingkungan

Lingkungan alam, kadang dapat mempengaruhi perilaku sosial seseorang yang sulit diterima oleh kelompok etnis tertentu. Misalnya seseorang yang berasal dari daerah pelosok terpencil yang biasa berbicara keras dan kasar, tentu berperilaku sosial yang kasar ketika berada di lingkungan masyarakat yang halus dan lembut.

d. Tata budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial

Perilaku sosial seseorang yang berasal dari etnis budaya tertentu mungkin akan terasa aneh atau kurang diterima, ketika ia berada dalam masyarakat yang memiliki budaya lain. Jadi konteks budaya dapat mempengaruhi kecenderungan perilaku sosial seseorang.

Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti menyimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi keterampilan perilaku sosial anak yaitu diantaranya perilaku dan karakteristik orang lain, proses kognitif, faktor lingkungan dan tata budaya sebagai tempat perilaku dan pemikiran sosial.

4. Aspek-aspek perilaku sosial

Menurut Beaty (dalam Susanto Ahmad : 2015:173) mengungkapkan bahwa perilaku sosial anak usia dini dapat dinilai dari beberapa aspek.

Aspek – aspek dari perilaku sosial tersebut meliputi :

a. Disiplin

Secara umum, pengertian disiplin adalah adanya kesediaan untuk mematuhi peraturan-peraturan / ketentuan yang berlaku. Kepatuhan disini bukanlah karena paksaan, tetapi kepatuhan atas dasar kesadaran tentang nilai dan pentingnya mematuhi peraturan-peraturan itu.

b. Kerja sama

Kerja sama, yaitu sikap mau bekerja sama dengan kelompok. Hubungan kerja sama bermakna bagi diri sendiri/ kelompok sosial maupun bagi orang atau kelompok yang diajak kerja sama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan motivasi, sikap dan lainnya yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang atau kelompok.

c. Tolong menolong

Menolong artinya membantu teman atau orang yang mengalami kesulitan. Tolong menolong artinya saling membantu atau bekerja sama dengan orang yang ditolong.

d. Empati

Empati seperti halnya simpati, empati membutuhkan pengertian tentang perasaan dan emosi orang lain, tetapi disamping itu juga membutuhkan kemampuan untuk membayangkan diri sendiri di tempat orang lain. Empati adalah suatu proses ketika seseorang

merasakan perasaan orang lain dan menangkap arti perasaan itu, kemudian mengkomunikasikannya dengan kepekaan sedemikian rupa hingga menunjukkan bahwa ia sungguh-sungguh mengerti perasaan orang lain.

e. Tanggung jawab

Tanggung jawab secara umum dapat diartikan sebagai keadaan wajib menanggung segala sesuatunya. Sehingga bertanggung jawab dimaknai sebagai berkewajiban menanggung, memikul, menanggung segala sesuatunya, dan menanggung akibatnya. Tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun yang tidak disengaja.

Jadi, seseorang atau individu yang memiliki perilaku sosial tinggi yaitu seseorang yang memiliki sikap disiplin, kerja sama, tolong-menolong, empati dan tanggung jawab.

Menurut Lawrence dan Hurlock (dalam Nugraha, 2008:9.3) anak diharapkan memiliki perilaku sosial dalam pengembangannya. Perilaku yang dimaksud, antara lain sebagai berikut :

a. Keterampilan bercakap-cakap / komunikasi

Komunikasi adalah pertukaran pikiran atau perasaan. Pertukaran pikiran dan perasaan ini dapat dilakukan dalam berbagai bentuk bahasa, yaitu gerakan tubuh, ekspresi wajah, secara lisan

atau lewat bahasa tulisan. Diantara semua bahasa, tuturan atau bahasa lisan adalah yang paling efektif.

Ada dua hal yang harus dipatuhi dalam komunikasi, yaitu :

- 1) Anak harus menggunakan bentuk bahasa yang juga mempunyai arti bagi orang yang diajak dalam berkomunikasi, baik secara verbal maupun nonverbal.
- 2) Anak harus mengerti bahasa yang dipergunakan orang yang berkomunikasi dengannya.

b. Menumbuhkan *sense of humor*

Anak yang memiliki rasa humor biasanya lebih disukai oleh teman-temannya. *Sense of humor* akan membantu anak mengembangkan kreativitas, berpikir divergen, imajinatif, menimbulkan kepercayaan diri, memperluas pertemanan, serta terhindar dari stres. *Sense of humor* ini dapat dilatih sejak dini melalui permainan badut-badutan dan permainan kata-kata lucu. Pengembangan *sense of humor* ini erat kaitannya dengan cara berpikir fleksibel.

c. Menjaln persahabatan

Manusia adalah makhluk sosial dan kebersamaan dalam melakukan aktivitas sangat diperlukan dalam pergaulan. Kebiasaan yang diterapkan orang tua dalam mendidik anaknya, sangat berdampak pada diri anak tersebut terutama pada pola pikir, kebiasaan, tingkah laku dan cara memutuskan sesuatu.

Persahabatan seseorang sangat dipengaruhi adanya kesamaan dalam bertindak dan cara pandang terhadap masalah.

d. Berperan serta dalam satu kelompok

Adaptasi seorang anak tidak semudah orang dewasa, biasanya seorang anak akan melihat situasi kegiatan yang berlangsung. Apabila kegiatan itu menarik hatinya maka tanpa rasa malu anak itu akan langsung larut pada kegiatan tersebut tanpa melihat teman atau bukan, kenal atau tidak, perempuan atau laki-laki yang penting dia bisa mengekspresikan keinginannya. Bila permainan berupa permainan berkelompok maka anak akan merasa senang untuk berbuat dan berperan menjadi apa saja asal permainan itu dapat berjalan dengan baik.

e. Memiliki tata krama

Orang tua, lingkungan keluarga, dan lingkungan sekitarnya sangat mempengaruhi sosialisasi anak dalam berperilaku. Sifat positif yang dimiliki orang dewasa khususnya dalam tata krama sangat membantu anak untuk berperilaku baik, sopan, dan hormat pada sesama. Ketika orang diberi sesuatu oleh temannya dan mengucapkan terima kasih dan itu akan dilihat oleh anak maka sifat tersebut akan ditiru oleh si anak, begitupun ketika seorang guru menghargai karya seorang anak maka sifat menghargai terhadap sesama akan diserap oleh anak.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat di simpulkan bahwa aspek-aspek perilaku sosial anak yang akan dikembangkan di kelompok TPA PAUD -IT ASY SYAFFA' 2 Magelang melalui disiplin, kerja sama, tolong menolong, empati dan tanggung jawab.

5. Prinsip-prinsip untuk mengembangkan perilaku sosial

Mengembangkan perilaku sosial membutuhkan upaya dan keterampilan tersendiri. Ada lima prinsip yang dikemukakan oleh Landy (dalam Susanto Ahmad : 2015:192) untuk mengembangkan perilaku sosial. Prinsip-prinsip tersebut yaitu:

1. Berikanlah contoh dan dorongan perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap anak-anak.

Orang tua dapat mengambil keuntungan dari kecenderungan alami anak-anak untuk meniru dengan menunjukkan perhatian dan kedermawanan terhadap orang-orang yang ada disekitar anak. Menghormati opini orang lain dapat menjadi pengaruh yang positif terhadap perkembangan perilaku sosial anak.

2. Bantulah anak-anak untuk melihat efek dari perilaku mereka terhadap orang lain.

Doronglah pengambilan peran dan perspektif. Hanya dengan memberitahu bahwa ia telah menyakiti perasaan seseorang hal tersebut tidak akan mengajarkannya peduli terhadap orang lain. Bermain peran dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk

berdiri pada posisi orang lain dan mempertimbangkan perasaan serta pandangan orang lain.

3. Dorong rasa tanggung jawab dengan meminta anak-anak untuk mengerjakan tugas dan pekerjaan.

Pada usia dini, anak-anak dapat memperoleh rasa kompetensi dengan mengambil minumannya sendiri atau memilih mainan mereka. Menyuruh anak untuk melaksanakan tugas-tugas pada usia berapa pun akan memberikan rasa kontribusi terhadap rumah tangga.

4. Ajaklah anak-anak untuk berhubungan dengan teman sebaya dan ajari mereka keterampilan dan strategi sosial.

Anak-anak harus belajar keterampilan-keterampilan sosial, karena keterampilan-keterampilan sosial tersebut tidak datang secara alami. Berinteraksi dan diterima oleh orang lain akan membuat anak merasa percaya diri dan akan merangsang interaksi yang lebih kompleks pada tahapan kehidupan berikutnya. Anak usia dini hampir selalu mendapat keuntungan ketika terlibat dalam suatu program baik yang terorganisir atau pun tidak.

5. Ajarkan keterampilan menyelesaikan masalah dan kemampuan bernegosiasi interpersonal.

Akan lebih mudah untuk menyelesaikan suatu konflik pada saat konflik tersebut masih terjadi. Dengan demikian ketika pengasuh dapat berintervensi pada saat tersebut, mereka mempunyai

kesempatan yang tepat untuk mengajarkan keterampilan-keterampilan menyelesaikan permasalahan.

Memahami prinsip pengembangan kemampuan perilaku sosial anak tersebut diantaranya dorongan perilaku yang menunjukkan kepedulian terhadap anak-anak, dorongan pengambilan peran dan perspektif, dorongan rasa tanggung jawab, dorongan untuk berhubungan dengan teman sebaya dan dorongan untuk menyelesaikan menyelesaikan masalah dan bernegosiasi interpersonal.

B. Bimbingan Kelompok

1. Pengertian Bimbingan Kelompok

Tohirin (2014:164) berpendapat bahwa layanan bimbingan kelompok merupakan bantuan atau bimbingan yang diberikan kepada individu atau siswa melalui kegiatan kelompok. Dinamika dan aktivitas kelompok harus diwujudkan untuk membahas berbagai hal yang berguna bagi pengembangan atau pemecahan masalah dari individu atau siswa yang menjadi anggota kelompok. Bimbingan kelompok ditujukan untuk mencegah timbulnya masalah pada siswa dan mengembangkan potensi siswa (Romlah,2013:3).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa bimbingan kelompok adalah salah satu layanan bimbingan konseling untuk mencegah berkembangnya masalah serta

membantu mengatasi masalah peserta didik secara bersama-sama melalui dinamika kelompok dan memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu.

2. Tujuan Bimbingan Kelompok

Pemberian informasi dalam bimbingan kelompok dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman tentang kenyataan, aturan-aturan dalam kehidupan, dan cara-cara yang dapat dilakukan untuk menyelesaikan tugas, serta meraih masa depan dalam studi, karier ataupun kehidupan. Menurut Tohirin (2014:165) secara umum layanan bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisai, khususnya kemampuan berkomunikasi peserta layanan bimbingan kelompok (siswa). Tujuan bimbingan kelompok menurut Winkel & Sri Hastuti yaitu untuk menunjang perkembangan pribadi dan perkembangan sosial masing-masing anggota kelompok serta meningkatkan mutu kerja sama dalam kelompok untuk tujuan yang diinginkan. Secara umum pelaksanaan kegiatan bimbingan kelompok bertujuan untuk membantu mengatasi yang dihadapi dan dirasakan oleh individu anggota kelompok.

Tohirin (2007:172) menegaskan bahwa tujuan bimbingan kelompok ada dua yaitu secara umum dan secara khusus :

- a. Secara umum bimbingan kelompok bertujuan untuk mengembangkan kemampuan bersosialisasi, khususnya

kemampuan berkomunikasi siswa, untuk membantu mengalami masalah melalui prosedur kelompok, dan untuk mengembangkan pribadi masing-masing anggota kelompok melalui berbagai suasana yang muncul dalam kegiatan, baik suasana yang menyenangkan maupun menyedihkan.

- b. Secara khusus bimbingan kelompok bertujuan untuk mendorong yang lebih efektif, yakni peningkatan kemampuan berkomunikasi verbal maupun non verbal para siswa.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa tujuan bimbingan kelompok membantu individu untuk berani berkomunikasi, mengembangkan sikap, pikiran, pendapat dalam menyelesaikan berbagai persoalan yang dihadapi oleh peserta didik untuk mencapai pengembangan diri.

3. Tahapan Bimbingan Kelompok

Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok akan berjalan dengan baik apabila sesuai dengan tahap-tahap yang telah ditentukan. Penyelenggaraan bimbingan kelompok memerlukan persiapan dan praktik pelaksanaan kegiatann yang mewadai, dari awal sampai dengan evaluasi tindakan selanjutnya (Nurihsan, 2009:18-21). Pernyataan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

- a) Langkah awal

Langkah awal diselenggarakan dalam rangka pembentukan kelompok kemudian dimulai dengan pengertian, tujuan dan

kegiatan bimbingan kelompok. Kemudian dilanjutkan dengan merencanakan waktu dan tempat untuk menyelenggarakan kegiatan bimbingan kelompok.

b) Perencanaan kegiatan

Perencanaan kegiatan bimbingan kelompok meliputi penetapan materi layanan berupa topik-topik yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari baik sebagai individu maupun sebagai pelajar, merencanakan tujuan yang hendak dicapai dalam kegiatan bimbingan kelompok bersama dengan anggota kelompok. Selanjutnya, merencanakan waktu dan tempat, sarana kegiatan, bahan atau sumber bahan bimbingan kelompok, serta rencana penilaian setelah bimbingan kelompok dilaksanakan.

c) Pelaksanaan kegiatan

Kegiatan yang telah direncanakan kemudian dilaksanakan melalui rangkaian kegiatan berikut :

1) Persiapan : persiapan fisik, persiapan bahan atau materi, persiapan keterampilan dan persiapan administrasi sebelum bimbingan kelompok dilaksanakan.

2) Pelaksanaan tahap-tahap kegiatan

Pada tahap kegiatan, tahap yang pertama yaitu tahap pembentukan, yang meliputi: mengungkapkan pengertian dan tujuan bimbingan kelompok, saling memperkenalkan diri antar anggota kelompok, dan permainan penghangat suasana atau

keakraban agar para anggota kelompok merasa nyaman mengikuti kegiatan bimbingan kelompok. Tahap yang kedua yaitu tahap peralihan, yang meliputi kegiatan: menjelaskan kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap selanjutnya, membahas suasana yang terjadi dalam kelompok, dan meningkatkan kemampuan keikutsertaan anggota kelompok dalam kegiatan bimbingan kelompok. Selanjutnya, pada tahap ketiga meliputi: pemimpin kelompok mengemukakan suatu masalah atau topik yang nantinya akan ditanggapi oleh anggota kelompok yang lain, tanya jawab antara anggota dan pemimpin kelompok tentang hal-hal yang belum jelas menyangkut topik yang sedang dibicarakan, anggota membahas masalah atau topik tersebut secara mendalam dan tuntas sehingga kegiatan bimbingan kelompok dapat bermanfaat bagi semua anggota kelompok, dan adanya kegiatan selingan atau sebagai *ice breaking* agar anggota kelompok tidak merasa bosan.

d) Evaluasi kegiatan

Penilaian kegiatan bimbingan kelompok di fokuskan pada perkembangan pribadi siswa dan hal-hal yang dirasakan oleh mereka berguna. Isi kesan-kesan yang diungkapkan oleh para peserta merupakan isi penilaian yang sebenarnya. Penilaian terhadap kegiatan bimbingan kelompok dapat dilakukan secara tertulis (esai, daftar cek, maupun daftar isian sederhana). Secara

tertulis anggota kelompok diminta mengungkapkan perasaan, harapan, minat, dan sikapnya terhadap berbagai hal, baik yang telah dilakukan selama kegiatan bimbingan kelompok maupun kemungkinan keterlibatan anggota kelompok untuk kegiatan serupa selanjutnya. Penilaian terhadap kegiatan bimbingan kelompok berorientasi pada perkembangan yaitu mengenali kemajuan atau perkembangan positif yang terjadi pada diri peserta selama kegiatan bimbingan kelompok berlangsung.

e) Analisis dan tindak lanjut

Hasil penilaian kegiatan bimbingan kelompok perlu dilakukan analisis untuk mengetahui lebih lanjut kemajuan dari anggota kelompok setelah mengikuti kegiatan bimbingan kelompok tersebut, apakah hasil pembahasan dan pemecahan masalah sudah diterapkan di dalam kehidupan sehari-hari atau memang masih ada hal-hal penting yang terlewatkan. Apabila masih ada hal perlu ditindak lanjuti terkait dengan kegiatan bimbingan kelompok sebelumnya, dapat dilaksanakan kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya atau kegiatan sudah dianggap memadai dan selesai sehingga tidak diperlukan adanya tindak lanjut. Dari pernyataan diatas dapat dipahami bahwa dalam bimbingan kelompok terdapat analisis dimana pada tahap analisis ini bertujuan untuk mengetahui apakah kegiatan bimbingan kelompok yang sudah diberikan tepat dengan sasaran dan

bermanfaat bagi kehidupan anggota kelompok setelah kegiatan bimbingan kelompok dilakukan atau tidak. Apabila kegiatan bimbingan kelompok yang telah dilakukan masih perlu adanya tindak lanjut guna memantapkan tujuan dari diadakannya bimbingan kelompok, maka tindak lanjut yang dilakukan bisa dengan melakukan kegiatan bimbingan kelompok selanjutnya atau kegiatan lain yang dirasa perlu dan berhubungan dengan permasalahan yang dibahas dalam kegiatan bimbingan kelompok tersebut.

Berdasarkan tahapan-tahapan bimbingan kelompok yang dikemukakan oleh Nurichsan dapat dipahami bahwa tahapan bimbingan kelompok terdiri dari langkah awal, perencanaan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, evaluasi kegiatan, analisis kegiatan dan tindak lanjut.

4. Teknik dalam Bimbingan Kelompok

Istilah teknik dalam bimbingan kelompok disini adalah cara untuk melakukan sesuatu artinya cara-cara bagaimana bimbingan kelompok dilaksanakan. Teknik bukan merupakan tujuan terapi tetapi hanya merupakan alat untuk mencapai tujuan bimbingan.

Menurut Romlah, (2001:86) teknik-teknik dalam bimbingan kelompok meliputi :

a. Teknik pemberian informasi

Teknik pemberian informasi sering disebut juga dengan metode ceramah, yaitu pemberian penjelasan oleh seorang pembicara kepada sekelompok pendengar. Pelaksanaan teknik pemberian informasi mencakup tiga hal, yaitu perencanaan, pelaksanaan dan penilaian.

b. Diskusi kelompok

Diskusi kelompok adalah percakapan yang sudah direncanakan antara tiga orang atau lebih dengan tujuan untuk memecahkan masalah atau memperjelas suatu persoalan dibawah pimpinan seorang pemimpin.

c. Teknik pemecahan masalah

Teknik pemecahan masalah adalah suatu proses yang kreatif dimana individu-individu menilai perubahan-perubahan yang ada pada dirinya dan lingkungannya, dan membuat pilihan-pilihan baru, keputusan-keputusan, atau penyesuaian yang selaras dengan tujuan-tujuan dan nilai-nilai hidupnya.

d. Permainan peran (*role playing*)

Istilah permainan peran mempunyai empat arti, yaitu (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, dimana pemain memainkan peran tertentu sesuai lakon yang sudah ditulis, dan memainkannya untuk tujuan hiburan; (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola perilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial; (3) suatu

perilaku tipuan dimana seseorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berperilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan, dirasakana atau diinginkan; (4) sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan, dimana individu memerankan situasi yang imajinatif dengan tujuan untuk membantu tercapainya pemahaman diri sendiri, meningkatkan keterampilan-keterampilan, menganalisis perilaku, atau menunjukkan pada orang lain bagaimana perilaku seseorang atau bagaimana seseorang harus bertingkah laku.

e. Permainan simulasi

Menurut Adans, (dalam Romlah 2001:118) permainan simulasi adalah permainan yang dimaksudkan untuk merefleksi situasi-situasi yang terdapat dalam kehidupan yang sebenarnya.

f. Karyawisata

Karyawisata adalah kegiatan yang diprogramkan oleh sekolah untuk mengunjungi objek-objek yang kaitannya dengan bidang studi yang dipelajari siswa, dan dilaksanakan untuk tujuan belajar secara khusus.

g. Teknik penciptaan suasana kekeluargaan

Adalah teknik untuk mengadakan pertemuan dengan sekelompok siswa diluar jam-jam pelajaran dalam suasana kekeluargaan, dan dipimpin oleh guru dan konselor.

Dari pendapat ahli tersebut disimpulkan bahwa teknik dalam bimbingan kelompok berperan penting dalam proses kegiatan layanan bimbingan kelompok agar kegiatan layanan bimbingan kelompok dirasa menyenangkan dan tidak membosankan bagi peserta didik. Dari beberapa teknik bimbingan kelompok diatas, peneliti menggunakan bermain peran (*role playing*) dalam melaksanakan penelitian. *Role playing* (bermain peran) memberikan kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang diinginkan sehingga anak dapat menceritakan kehidupan sehari-harinya kedalam cerita. Menurut Stephen (dalam Rita,E,dkk: 2017:23) mengungkapkan bahwa bermain peran memberikan kemampuan kepada anak untuk dapat berpikir secara mandiri, sehingga secara bertahap anak-anak dapat mengembangkan keterampilan pengambilan keputusan dan menguasai kedisiplinan.

C. Teknik *Role Playing*

1. Pengertian *Role Playing*

Menurut (Mappiare, 2006:285) *role playing* adalah menunjuk pada satu strategi kelompok untuk mengubah tingkah laku, dimana ditetapkan peran anggota menurut tipe masalah teridentifikasi dan para anggota kelompok memainkan peran-peran sosial atau menurut yang diharapkan atau tidak diharapkan.

Pengertian lain dari *role playing* pada dasarnya mendramatisasikan tingkah laku dalam hubungan dengan masalah sosial (Djamarah dan Zain, 2010:88).

Dengan metode *role playing* dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial atau psikologis itu (Roestiyah, 2008:90).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa *role playing* atau bermain peran yaitu dengan melibatkan peserta didik bermain dan menggunakan gerakan dengan memerankan peran atau tokoh yang imajinatif yang bertujuan untuk membantu tercapainya pemahaman peserta didik.

2. Manfaat *Role Playing*

Manfaat *role playing* menurut Hamalik, (2008:214) yaitu pada waktu dilaksanakannya bermain peran, siswa dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat sanksi. Mereka dapat pula mengurangi dan mendiskusikan isu-isu yang bersifat manusiawi dan pribadi tanpa kecemasan.

Sedangkan Hamdani, (2011:87) manfaat dari *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.

Keputusan tersebut diambil berdasarkan hasil analisis terhadap permasalahan yang sedang dihadapi siswa, berekspresi secara utuh dalam memerankan peran yang telah ditentukan.

- b. Permainan merupakan penemuan yang mudah dan dapat digunakan dalam situasi dan waktu yang berbeda. Permainan peran ini dapat dilaksanakan dengan mudah dan dapat digunakan di pertemuan yang akan datang atau pertemuan berikutnya.
- c. Guru dapat mengevaluasi pemahaman setiap siswa melalui pengamatan pada saat melakukan permainan. Pemahaman siswa tentang materi yang disampaikan dapat dipahami dengan mudah oleh guru pada saat memainkan perannya, yaitu dinilai dari cara memainkan perannya.
- d. Permainan merupakan pengalaman belajar yang menyenangkan bagi anak. Memberi permainan dalam pembelajaran akan memberi suasana yang berbeda kepada siswa, mereka akan lebih tertarik untuk memahami materi yang diberikan melalui bermain peran.

Dari beberapa pendapat manfaat *role playing* tersebut, disimpulkan bahwa pemanfaatan teknik *role playing* adalah teknik yang digunakan oleh guru pembimbing untuk melatih siswa dalam mengamati berbagai macam keterampilan-keterampilan hubungan antar pribadi, melalui gerak tubuh, ekspresi wajah serta komunikasi antar anggota sehingga pesan mudah disampaikan dengan baik.

3. Kelemahan dan Kelebiha *Role Playing*

Menurut pendapat Djamarah (2010:89-90) *role playing* mempunyai kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dari *role playing* adalah sebagai berikut :

- a. Siswa memilih dirinya untuk melatih, memahami dan mengingat isi bahan yang akan didramakan. Sebagai pemain harus memahami, menghayati isi cerita secara keseluruhan, terutama untuk materi yang harus diperankan. Dengan demikian daya ingat siswa harus tajam dan tahan lama.
- b. Siswa akan terlatih untuk berinisiatif dan berkreatif. Pada waktu bermain drama para pemain dituntut untuk mengemukakan pendapatnya sesuai dengan waktu yang tersedia.
- c. Bakat yang ada pada siswa dapat dipupuk sehingga dimungkinkan akan muncul atau tumbuh bibit seni drama sekolah. Jika seni drama mereka dibina dengan baik kemungkinan besar mereka akan menjadi pemain yang baik kelak.
- d. Kerjasama antar pemain dapat ditimbulkan dan dibina dengan sebaik-baiknya. Jika kerjasama mereka dibina dengan baik, hal ini akan menjadi bekal mereka kerjasama dengan orang lain atau kelak di dunia kerja.
- e. Siswa memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab bersama. Melalui *role playin*, dilatih akan tanggung jawab dalam bersikap dan bertingkah laku seperti apa yang harus diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- f. Bahasa lisan siswa dapat dibina menjadi bahasa yang baik agar mudah dipahami orang lain. Tutur kata yang baik dan sopan akan

dibina melalui teknik ini, hal ini akan bermanfaat jika diterapkan di kehidupan sehari-hari dalam bertutur kata dengan orang lain.

Sedangkan kelemahan dari teknik *role playing* adalah :

- a. Banyak memakan waktu
- b. Memerlukan tempat yang cukup luas
- c. Sering kelas lain terganggu oleh suara pemain dan para penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan, dan sebagainya.

Disisi lain, Roestiyah, (2010:92) berpendapat mengenai kekurangan dan kelebihan dari penggunaan teknik *role playing*. Adapun kelebihan dari penggunaan teknik *role playing* yaitu dengan teknik ini, siswa lebih tertarik perhatiannya pada pelajaran. Karena masalah-masalah sosial sangat berguna bagi mereka. Karena mereka bermain peran sendiri, maka mudah memahami masalah-masalah sosial itu. Bagi siswa dengan berperan seperti orang lain, maka ia dapat menempatkan diri seperti watak orang lain itu. Ia dapat merasakan perasaan orang lain sehingga menumbuhkan sikap saling pengertian, tenggang rasa, toleransi dan cinta kasih terhadap sesama makhluk artinya siswa dapat berperan dan menimbulkan diskusi yang hidup, karena merasa menghayati sendiri permasalahannya. Penonton juga tidak pasif, tetapi aktif mengamati dan mengajukan saran dan kritik.

Adapun kekurangan adalah jika guru tidak menguasai tujuan instruksional penggunaan teknik ini untuk sesuatu unit pelajaran, maka sosiodramanya juga tidak akan berhasil. Dengan sosiodrama jangan

menjadikan kesempatan untuk menumbuhkan sifat prasangka yang buruk, ras diskriminasi, balas dendam dan sebagainya sehingga menyimpang dari tujuan semula. Kelemahan selanjutnya yaitu dengan hubungan antar manusia selalu memperhatikan norma-norma, kaidah sosial, adat istiadat, kebiasaan dan keyakinan seseorang, jangan sampai ditinggalkan, sehingga tidak menyinggung perasaan seseorang. Kelemahan terakhir yaitu bila guru tidak memahami langkah-langkah pelaksanaan metode ini, sehingga akan mengacaukan berlangsungnya sosiodrama, karena yang memegang peranan atau penonton tidak tahu arah bersama-sama.

Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* adalah salah satu cara untuk melatih siswa dalam meningkatkan perilaku sosial. Peningkatan perilaku sosial dengan teknik *role playing* melalui bimbingan kelompok memberikan pelajaran sekaligus praktek secara langsung pada siswa untuk menerapkan perilaku sosial.

D. Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Sosial

Role playing (bermain peran) adalah kegiatan yang sangat disukai anak dan sesuai karakter anak usia dini. Pada saat bermain peran penataan, pengorganisasian alat dan kegiatan main memberikan pengalaman bagi anak agar dapat menempatkan dirinya dengan teman-temannya. Mereka akan menemukan tingkat kesulitan dalam berinteraksi diantara pemain.

Melalui permainan ini anak dapat belajar berteman, bekerjasama dengan anak lain, *belajar* berbagi, sabar menunggu giliran serta mau membantu teman lain. Teknik *role playing* merupakan suatu metode yang dapat mengembangkan perilaku sosial yang akan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Upaya untuk meningkatkan perilaku sosial salah satunya adalah melalui bimbingan kelompok. Bimbingan kelompok adalah proses bantuan kepada individu melalui dinamika kelompok dengan berbagi pengalaman dalam upaya pengembangan wawasan, sikap, dan keterampilan yang diperlukan dalam upaya untuk mencegah timbulnya masalah atau dalam upaya pengembangan pribadi (Rusmana, 2009:13). Bimbingan kelompok merupakan kegiatan yang efektif untuk merefleksikan dari berbagai pemikiran, perasaan, dan sikap yang dimiliki oleh peserta didik. Pemanfaatan kelompok melalui dinamika kelompok sangat membantu untuk keberhasilan perkembangan peserta didik.

Bimbingan kelompok dipimpin oleh pemimpin kelompok atau peneliti dengan menggunakan topik yang telah ditentukan oleh pemimpin kelompok. Pemimpin kelompok diharapkan memiliki ketertarikan dan hubungan yang hangat dengan anggota kelompok agar anggota kelompok dapat terbuka untuk menyampaikan apa yang dipikirkan tanpa ragu-ragu. Dalam kegiatan ini anggota kelompok dapat merefleksikan baik dari perasaan maupun pikiran dan menambah wawasan agar peserta didik dapat memunculkan sikap yang lebih positif.

Bimbingan kelompok yang dipilih oleh peneliti adalah dengan menggunakan teknik *role playing*. *Role playing* merupakan salah satu strategi kelompok untuk mengubah tingkah laku dimana ditetapkan peran anggota menurut tipe masalah teridentifikasi dan para anggota kelompok memainkan peran-perannya sesuai yang diharapkan (Mappiere, 2006:285). Melalui teknik *role playing* peserta didik dapat melakukan peran yang dilakukan secara sadar dengan menggunakan gerakan dalam kehidupan nyatanya. Sehingga, peserta didik mampu menghayati peran yang diinginkan, dengan begitu peserta didik akan berhasil dan paham akan pentingnya perilaku sosial yang tinggi. Untuk mencapai suatu keberhasilan semua anggota kelompok bergantian untuk bermain peran, hal ini diharapkan semua anggota kelompok dapat merasakan peran yang berbeda.

Berdasarkan keterangan diatas, dapat disimpulkan tentang layanan bimbingan kelompok di lingkungan sekolah merupakan sebuah bimbingan yang diberikan kepada kelompok anak berdasarkan pada tahap-tahapnya sehingga mencapai sebuah pelajaran untuk mengembangkan kepribadian, mental maupun fisik serta dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Bimbingan kelompok dimaksudkan untuk memungkinkan siswa secara bersama-sama memperoleh berbagai bahan dari narasumber (terutama dari guru kelas) yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, baik sebagai individu maupun sebagai peserta didik, anggota keluarga dan masyarakat. Murid diajak untuk bersama-sama mengembangkan nilai-nilai dan langkah-langkah bersama untuk menangani permasalahan yang dibahas dalam

kelompok serta sebagai acuan untuk mengambil keputusan. Setiap anak memiliki karakteristik perkembangan yang berbeda-beda. Pemahaman terhadap anak berangkat dari pemahaman kepada setiap anak dengan berbagai karakteristiknya (Adhiputra, 2009).

Berdasarkan pendapat tersebut bimbingan kelompok merupakan salah satu solusi yang dapat dijadikan sebagai bahan untuk motivasi anak agar mampu mencari jalan keluar dari permasalahannya. Disamping itu, pembimbing juga perlu memiliki pemahaman terhadap anak itu sendiri yang mana pemahaman tersebut didapatkan dengan cara mempelajari sebagai karakteristik anak. Salah satu layanan yang sering digunakan di lingkungan pendidikan anak usia dini adalah layanan bimbingan kelompok. Layanan bimbingan kelompok diberikan karena pada usia ini, anak lebih suka bermain bersama-sama sehingga dalam proses bimbingan sangat tepat dilakukan jika anak berada pada kelompok bermain. Dengan demikian diharapkan anak mendapatkan sebuah pengalaman tentang kemampuan mental diri sendiri, orang lain, dan lingkungan sekitarnya.

Perilaku sosial berhubungan erat pada perilaku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan masyarakat di lingkungan sekitar. Perilaku sosial diperoleh anak melalui kematangan dan kesiapan belajar dari berbagai stimulus yang diberikan lingkungannya. Tatanan lingkungan sosial yang baik dan sehat dapat membantu anak mengembangkan konsep dalam diri anak yang positif serta mendukung proses sosialisasi menjadi optimal. Kesuksesan tujuan tersebut tidak mungkin terjadi begitu saja tanpa ada

keterlibatan dari anggota keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat disekeliling anak.

Perilaku baik atau buruk yang terjadi pada anak tergantung bagaimana orang dewasa dalam hal ini orang tua, pendidik dan orang di sekitar rumah dalam menerapkan serta memberikan stimulasi yang baik serta patut ditiru oleh anak. Perilaku tersebut akan dibawa anak untuk menghadapi kehidupan selanjutnya, yaitu ketika anak masuk pada lingkungan masyarakat yang lebih luas dan ketika anak memasuki tahapan selanjutnya, sehingga akan melekat dan tertanam dalam kepribadian anak. Lingkungan yang baik akan menjadikan masyarakat dilingkungannya menjadi baik begitu dengan sebaliknya. Anak akan mengikuti dan menuruti segala aturan yang menjadi pedoman dalam kehidupan sehari-hari dilingkungan tersebut.

Perilaku sosial adalah tindakan interaksi antar individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang paling dominan adalah faktor lingkungan atau budaya dimana individu itu berada, berdampak pada pola kebiasaan yang lama-lama menjadi ciri khas suatu perilaku dari individu tersebut. Perilaku sosial yang ada pada diri anak adalah hasil dari produk lingkungan dimana dia berada. Keluarga, teman sebaya, lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar adalah pembentuk dan pendukung terbentuknya perilaku pada diri anak.

Dengan demikian, bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diharapkan dapat berpengaruh dalam membantu peserta didik yang memiliki perilaku sosial rendah menjadi lebih meningkat yang sesuai dengan perilaku sosial yang positif sesuai dengan norma dan nilai yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

E. Penelitian Terdahulu yang relevan

Penelitian terdahulu yang serupa membahas tentang bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* seperti yang telah dilakukan oleh Ni Putu Dessy Rumilasari pada tahun 2016 Terhadap Kemampuan Berbicara Pada Anak Kelompok A. Data penelitian tentang kemampuan berbicara dikumpulkan dengan metode observasi menggunakan instrumen daftar cocok (*check list*). Data dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif dan uji-t. Hasil menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan teknik bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap kemampuan berbicara pada anak kelompok A di TK Aisyiyah Bustanul Athfal Singaraja Tahun Pelajaran 2015/2016.

Penelitian dari Andriati pada tahun 2016 dengan judul Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Interaksi Sosial Siswa. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pelaksanaan bimbingan kelompok di SD Negeri 13 Pontianak dan mengetahui tingkat interaksi sosial siswa sebelum diberikan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran, menemukannya model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan

interaksi sosial siswa SD Negeri 13 Pontianak, dan mengetahui tingkat efektifitas model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk interaksi sosial anak SD. Penelitian ini adalah sebuah penelitian dan pengembangan. Model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan interaksi sosial siswa diujicobakan kepada 10 anak sebagai subjek penelitian yang dipilih dengan teknik purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif meningkatkan interaksi sosial siswa. Hal ini ditunjukkan dengan perubahan tingkat interaksi sosial sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) dan setelah diberikan perlakuan (*post-test*) sebesar 6,27%. Peneliti menyarankan guru dapat lebih aktif mengikuti pelatihan-pelatihan yang berkaitan dengan model bimbingan kelompok, agar guru dapat memiliki wawasan lebih mengenai bimbingan dan konseling khususnya bimbingan kelompok.

Penelitian dari Mahyuddin pada tahun 2016 dengan judul Model Bimbingan Kelompok dengan Teknik Bermain Peran untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial. Penelitian bertujuan untuk: (1) mengetahui gambaran pelaksanaan bimbingan kelompok, (2) mengetahui keterampilan sosial siswa, (3) menghasilkan model bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa, Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Research and Development (R&D). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas V SD Athirah Makassar yang berjumlah 62 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan cara purposive

sampling dan diujicobakan kepada 8 orang siswa. Hasil uji statistik wilcoxon menunjukkan, bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial siswa. Disarankan bagi guru khususnya guru bimbingan dan konseling untuk mengoptimalkan pelaksanaan layanan bimbingan kelompok dengan teknik bermain peran sebagai sarana untuk membantu siswa khususnya dalam meningkatkan keterampilan siswa.

F. Kerangka Berpikir

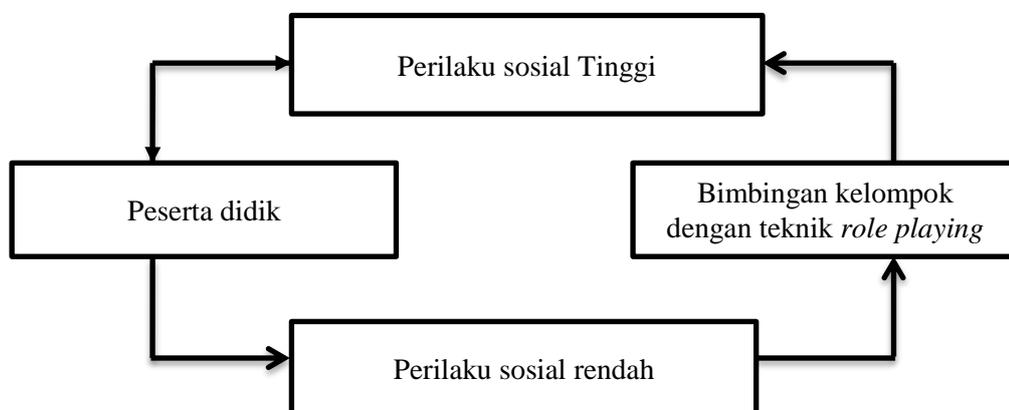
Role playing merupakan salah satu kegiatan bermain anak yang dapat mengubah perilaku sosial pada anak usia dini ini terbukti dengan adanya peran-peran yang dilakoni dalam bermain peran sesuai dalam kehidupan anak dalam kegiatan sehari-hari baik dari cara, perilaku, alat yang digunakan serta bahasa juga kostum yang digunakan.

Pada kenyataan di lapangan masih ditemukan perilaku sosial yang tidak sesuai dengan aturan masyarakat, hal ini terbukti dari perilaku anak yang sulit sekali peduli dengan temannya, anak belum mampu membedakan perilaku baik dan buruk jika bermain dengan temannya contohnya pada saat kegiatan di sekolah terkadang selalu ada anak yang menangis karena ulah temannya yang usil atau nakal, anak berkata tidak baik atau tidak sopan terhadap guru, kemudian pada saat kegiatan berdoa cara melakukan kegiatan berdoa dengan suara menjerit dan sulit untuk mendengarkan instruksi guru, anak juga belum memahami cara menyayangi teman dan memelihara ciptaan Tuhan dengan benar kemudian perilaku yang buruk dari

hasil menonton televisi sering dipraktekkan di sekolah. Dalam menghadapi permasalahan ini dibutuhkan strategi untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia dini. *Role playing* merupakan salah satu kegiatan yang dapat membentuk perilaku sosial anak usia dini. ketika bermain peran anak akan melakonkan peran-peran sesuai dalam kehidupan bersosialisasi dalam masyarakat sesuai aturan sosial yang diterapkan lingkungan masyarakat.

Setelah dilakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* diharapkan pembentukan perilaku sosial anak akan meningkat. Hal ini dibuktikan dari perilaku anak, yang sudah mulai berubah yaitu anak mau peduli terhadap temannya, kemudian anak bisa membedakan mana perilaku yang baik dan mana perilaku yang buruk jika bermain dengan temannya, anak sudah mau berbicara sopan terhadap guru dan temannya, kemudian saat melaksanakan do'a dengan suara lembut dan tidak berteriak, anak tahu cara menyayangi temannya dan mau mendengarkan instruksi guru.

Berikut kerangka berpikir dalam penelitian ini digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.1
Kerangka Pemikiran

Keterangan :

1. Peserta didik yang belum diberikan *treatment* dengan menggunakan *role playing* melalui bimbingan kelompok
2. Peserta didik yang memiliki perilaku sosial rendah
3. Peserta didik diberikan *treatment* dengan menggunakan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*
4. Perilaku sosial rendah yang dialami peserta didik meningkat setelah mendapat *treatment* melalui layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

Dari kerangka berpikir tersebut dapat diterangkan bahwa sebelum diberikan perlakuan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*, perilaku sosial peserta didik masih rendah kemudian setelah dilakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terdapat perbedaan dari sebelum dilakukan kegiatan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* yakni perilaku sosial anak usia dini meningkat.

G. Hipotesis Penelitian

Hipotesis dalam penelitian ini adalah Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia dini di PAUD-IT ASY-SYAFFA' 2 Magelang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian merupakan segala sesuatu yang mencakup tentang pendekatan yang digunakan dalam penelitian. Rancangan yang baik, maka penelitian dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien. Secara garis besar *eksperiment* dibagi menjadi dua jenis rancangan yaitu *pre-eksperimental* dan *true-eksperimental design*.

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *pre-eksperimental*. Rancangan penelitian yang digunakan adalah desain pretes dan posttes kelompok tunggal (*design one group pretes-posstest*). Pada rancangan ini sampel penelitian akan diberikan *treatment* dengan dua kali pengukuran. Pengukuran pertama dilakukan sebelum perlakuan diberikan dan pengukuran kedua dilakukan sesudah perlakuan dilaksanakan. Rancangan ini digunakan karena jumlah siswa yang menjadi populasi sangat terbatas sehingga tidak dimungkinkan untuk membaginya dalam dua kelompok sebagai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Adapun diagram rancanganya adalah :

Grup	Pre-Test	Variabel Terkait	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X	O ₂

Tabel 1. Desain Penelitian

Keterangan:

O1 : Pengukuran (*pre test*) untuk mengukur pemahaman etika pergaulan siswa sebelum diberi layanan bimbingan kelompok.

X : Pelaksanaan layanan bimbingan kelompok

O2 : Pengukuran (*post test*) untuk mengukur tingkat pemahaman etika pergaulan siswa setelah diberikan layanan bimbingan kelompok.

Rancangan penelitian *pretest – posttest group design* meliputi tiga langkah, yaitu: (1) pelaksanaan *pretest* untuk mengukur variable trikat; (2) pelaksanaan perlakuan atau eksperimen; (3) pelaksanaan *posttest* untuk mengukur hasil atau dampak terhadap variabel terikat. Dengan demikian dampak perlakuan ditentukan dengan cara membandingkan skor hasil *pretest* dan *posttest*. Sebelum melakukan perlakuan, peneliti menyusun panduan bimbingan kelompok, kisi-kisi panduan pelaksanaan bimbingan kelompok dalam table berikut:

Tabel 2.

**Kisi-kisi Panduan Pelaksanaan Bimbingan Kelompok
Teknik *Role Playing* Untuk Meningkatkan
Perilaku sosial anak usia dini**

No	Tema	Tujuan	Kegiatan	Waktu
1.	Kontrak waktu, pengenalan bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> dan perilaku sosial	a. Peserta didik mampu mengikuti bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i> dan memahami apa itu perilaku sosial	Tahap I : Pembentukan Tahap II: Peralihan Tahap III: Kegiatan Tahap IV: Penutup	±45 menit

No	Tema	Tujuan	Kegiatan	Waktu	
		b. Peserta memiliki pengalaman melalui bimbingan kelompok	didik		
2.	Disiplin, <i>Role playing</i> “asyiknya bisa minta izin”	a. Peserta mampu memahami pentingnya disiplin b. Peserta dapat mendramatisasikan secara langsung bagaimana bersikap disiplin c. Peserta memiliki pengalaman bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> yang digunakan untuk bisa bersikap disiplin	didik akan didik didik didik	Tahap I : Pembentukan Tahap II: Peralihan Tahap III: Kegiatan Tahap IV: Penutup	±60 menit
3.	Kerjasama, <i>Role playing</i> “bersama lebih baik”	a. Peserta mampu memahami tentang bersikap kerja sama b. Peserta mampu mendramatisasikan tentang kerja sama dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari c. Peserta memiliki pengalaman	didik didik didik	Tahap I : Pembentukan Tahap II: Peralihan Tahap III: Kegiatan Tahap IV: Penutup	60 menit

No	Tema	Tujuan	Kegiatan	Waktu
		bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> tentang bagaimana cara bersikap kerja sama		
4.	Tolong menolong <i>role playing</i> “saling membantu”	a. Peserta didik mampu memahami arti tolong menolong b. Peserta didik dapat bermain drama dan dapat menerapkan sikap tolong menolong dalam kehidupan sehari-hari c. Peserta didik memiliki pengalaman bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> tentang sikap tolong menolong	Tahap I : Pembentukan Tahap II: Peralihan Tahap III: Kegiatan Tahap IV: Penutup	±60 menit
5.	Empati, <i>role playing</i> “senangnya berbagi”	a. Peserta didik mampu memahami tentang bagaimana sikap empati b. Peserta didik dapat mendramatisasikan dan menerapkan rasa empati dalam kehidupan sehari-hari c. Siswa memiliki pengalaman	Tahap I : Pembentukan Tahap II: Peralihan Tahap III: Kegiatan Tahap IV: Penutup	±60 menit

No	Tema	Tujuan	Kegiatan	Waktu
		bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> tentang rasa empati		
6.	Tanggung jawab, <i>role playing</i> “aku bisa ”	<p>a. Peserta didik mampu memahami bagaimana bersikap tanggung jawab</p> <p>b. Peserta didik dapat secara langsung memainkan peran tentang bagaimana bersikap tanggung jawab dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari</p> <p>c. Peserta didik memiliki pengalaman bimbingan kelompok teknik <i>role playing</i> tentang tanggung jawab</p>	<p>Tahap I : Pembentukan</p> <p>Tahap II: Peralihan</p> <p>Tahap III: Kegiatan</p> <p>Tahap IV: Penutup</p>	±60 menit
7.	Evaluasi bimbingan kelompok	<p>a. Peserta didik mengetahui sejauh mana dapat memahami topik yang diberikan setelah beberapa kali melaksanakan bimbingan kelompok dengan teknik <i>role playing</i></p>	<p>Tahap I : Pembentukan</p> <p>Tahap II:Peralihan</p> <p>Tahap III: Kegiatan</p> <p>Tahap IV: Penutup</p>	±45 menit

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang diteliti dan berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2014 : 38). Variabel yang dilibatkan dalam penelitian ini antara lain :

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah bimbingan kelompok dengan teknik *role playing*.

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah perilaku sosial anak usia dini.

C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

a. Perilaku sosial adalah tindakan interaksi antar individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi oleh berbagai faktor, yang paling dominan adalah faktor lingkungan atau budaya dimana individu itu berada, berdampak pada pola kebiasaan yang lama-lama menjadi ciri khas suatu perilaku dari individu tersebut.

b. Bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* dalam penelitian ini adalah suatu proses bimbingan yang dilakukan secara berkelompok membahas dan memberikan pemahaman dengan teknik bermain drama difokuskan pada tema perilaku sosial.

D. Subjek Penelitian

Subyek penelitian merupakan individu yang menjadi sasaran penelitian.

Hal-hal yang berhubungan dengan subjek penelitian adalah sebagai berikut :

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Kota Magelang.

2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini sejumlah 10 peserta didik kelompok TPA di PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Kota Magelang.

3. Teknik sampling

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan random sampling. Random sampling merupakan metode sampling yang setiap anggota populasi memiliki peluang sama untuk terpilih sebagai sampel.

E. Setting Penelitian

Penelitian yang berjudul “Efektifitas Bimbingan Kelompok dengan Tehnik *Role Playing* untuk Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Usia Dini pada PAUD IT ASY-SYAFFA'2 Kota Magelang” Objek penelitian di lakukan di kelompok TPA PAUD IT ASY-SYAFFA'2 Kota Magelang.

F. Metode Pengumpulan Data

Sesuai dengan jenis dan tujuan yang ingin dicapai, maka metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan atau data untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, dengan bertatap muka antara pewawancara dan responden dengan menggunakan instrumen wawancara. Dalam penelitian ini menggunakan wawancara tidak terstruktur yaitu wawancara yang bebas dimana penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Tabel 3.
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara
LEMBAR WAWANCARA PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI

Nama Subyek :

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Bagaimana kemampuan anak dalam memahami peraturan dan disiplin?	
2	Apakah anak mampu bersikap kooperatif dengan teman? Berikan contoh!	
3	Bagaimana kemampuan ananda dalam menolong orang lain?	
4	Apakah anak mampu menunjukkan rasa empati? Berikan contoh!	
5	Bagaimana kemampuan anak dalam mengerjakan tugas dan perintah sesuai waktu dan target?	

2. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengadakan mengamatan secara saksama baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap aktivitas-

aktivitas siswa baik di lingkungan sekolah, maupun di luar lingkungan sekolah

Observasi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a. Observasi partisipatif, peneliti ikut terlibat langsung dalam aktivitas kelompok yang diteliti.
- b. Observasi nonpartisipatif, peneliti tidak ikut terlibat langsung dalam aktivitas kelompok yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode observasi partisipatif. Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran dari perilaku sosial anak usia dini.

Tabel 4.
Kisi-Kisi Pedoman Observasi
LEMBAR OBSERVASI PERILAKU SOSIAL ANAK USIA DINI

Variabel	Aspek	Indikator	Capaian Perkembangan				Keterangan
			BB	MB	BSH	BSB	
			1	2	3	4	
Perilaku Sosial	Disiplin	Terbiasa rapi dan teratur					
		Bertindak tegas					
	Kerjasama	Kesediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan					
		Terlibat aktif dalam kelompok					
Tolong Menolong	Memperlakukan orang lain dengan sopan dan santun	Belajar mengucapkan terimakasih dan					

	minta tolong
	Mampu menolong orang lain termasuk guru
Empati	Peduli terhadap perasaan orang lain
	Merasa nyaman saat berbicara dengan orang lain
	Belajar untuk menjadi pendengar yang baik
Tanggung jawab	Mengerjakan tugas sesuai dengan target waktu
	Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan

3. Angket

Angket memuat sejumlah item pertanyaan yang harus dijawab oleh responden. Peneliti akan melakukan pengumpulan data menggunakan metode pertanyaan tertutup, yaitu pertanyaan-pertanyaan, yang jawabannya telah tersedia sehingga yang menjadi sasaran tinggal memilihnya.

G. Instrumen Penelitian

Instrumen merupakan alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi Arikunto, 2006:149).

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket, angket yang digunakan untuk mengetahui perilaku sosial anak usia dini. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup, yaitu kuesioner yang disusun dengan menyediakan jawaban sehingga responden hanya memberi tanda pada jawaban yang dipilih sesuai dengan keadaan sebenarnya.

Angket ini menggunakan model skala *Guttman* adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang bersifat tegas (jelas) dan konsisten. Alternatif jawaban hanya terdiri dari dua alternatif ya (1) dan tidak (0).

Tabel 5.
Penilaian Skor Angket Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Jawaban	
Ya	1
Tidak	0

Adapun kisi-kisi pengembangan instrumen perilaku sosial anak usia dini disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 6.
Kisi-kisi angket Perilaku Sosial Anak Usia Dini

Variabel	Sub Variabel	Indikator Sub Variabel	Positif	Negatif	Jumlah
Perilaku Sosial	Disiplin	a. Terbiasa rapi dan teratur	1,6,7,8	2, 3,9	7
		b. Bertindak tegas	5	4	2
	Kerjasama	a. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	10, 12,15	13,16	5
		b. terlibat aktif dalam bekerja kelompok	11,14, 17	18	4

Tolong menolong	a. Memperlakukan orang lain dengan sopan santun, serta belajar mengucapkan terimakasih, dan minta tolong	21 19,	25,27 24,25	3 5
	b. Mampu menolong orang lain termasuk guru	20,26		
Empati	a. Peduli terhadap perasaan orang lain	29, 30 31	28, 34, 35 32,33	5 3
	b. Merasa nyaman saat berbicara dengan orang lain dan belajar untuk menjadi pendengar yang baik			
Tanggung Jawab	a. Mengerjakan tugas dan perintah sesuai target waktu	36,38 41,42,	37, 39, 40 43,45	5 5
	b. Menerima resiko dari tindakan yang dikakukan	44		
Jumlah		23	22	45

H. Validitas dan Reliabilitas

1) Validitas Instrumen

Analisis menggunakan bantuan program SPSS 16.00 *for windows*. Jumlah item pada angket adalah 45 item pernyataan dengan N jumlah 28 (jumlah sampel *try out*). Kriteria item yang dinyatakan valid adalah item dengan nilai r_{hitung} lebih dari r_{tabel} pada taraf signifikan 5% . Sehingga

berdasarkan hasil *tryout* angket perilaku sosial anak usia dini yang terdiri dari 45 item pernyataan, diperoleh 24 item valid dan 21 item pernyataan gugur. Hasil dari uji validitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 7. Uji Validitas

NO ITEM	r_{tabel}	r_{hitung}	keterangan	NO ITEM	r_{tabel}	r_{hitung}	keterangan
1	0.374	0.430	Valid	24	0.374	-0.822	Gugur
2	0.374	-0.695	Gugur	25	0.374	-0.616	Gugur
3	0.374	-0.864	Gugur	26	0.374	0.734	Valid
4	0.374	-0.129	Gugur	27	0.374	0.237	Gugur
5	0.374	0.674	Valid	28	0.374	-0.855	Gugur
6	0.374	0.716	Valid	29	0.374	0.174	Gugur
7	0.374	0.834	Valid	30	0.374	0.837	Valid
8	0.374	0.746	Valid	31	0.374	0.458	Valid
9	0.374	0,320	Gugur	32	0.374	0.489	Valid
10	0.374	0.667	Valid	33	0.374	-0.417	Gugur
11	0.374	0.802	Valid	34	0.374	-0.655	Gugur
12	0.374	0.710	Valid	35	0.374	-0.286	Gugur
13	0.374	-0.046	Gugur	36	0.374	0.467	Valid
14	0.374	0.638	Valid	37	0.374	0.125	Gugur
15	0.374	0.748	Valid	38	0.374	0.361	Valid
16	0.374	-0.655	Gugur	39	0.374	-0.726	Gugur
17	0.374	0.812	Valid	40	0.374	-0.157	Gugur
18	0.374	0.276	Gugur	41	0.374	0.681	Valid
19	0.374	0.685	Valid	42	0.374	0.638	Valid
20	0.374	0.387	Valid	43	0.374	-0.403	Gugur
21	0.374	0.254	Gugur	44	0.374	-0.361	Gugur
22	0.374	-0.559	Gugur	45	0.374	-0.648	Gugur
23	0.374	-0.848	Gugur				

Berdasarkan hasil *tryout* tersebut, diperoleh daftar item valid angket perilaku sosial anak usia dini dalam tabel berikut:

Tabel 8.
Daftar Item valid angket perilaku sosial Anak Usia Dini

Variabel	Sub Variabel	Indikator Sub Variabel	Positif	Negatif	Jumlah
Perilaku Sosial	Disiplin	a. Terbiasa rapi dan teratur	1,6,7,8		4
		b. Bertindak tegas	5		1
	Kerjasama	a. Kesiediaan melakukan tugas sesuai kesepakatan	10, 12,15		3
		b. terlibat aktif dalam bekerja kelompok	11,14, 17	18	4
	Tolong menolong	a. Memperlakukan orang lain dengan sopan santun, serta belajar mengucapkan terimakasih, dan minta tolong	21		1
		b. Mampu menolong orang lain termasuk guru	19, 20,26		3
	Empati	a. Peduli terhadap perasaan orang lain	30		1
		b. Merasa nyaman saat berbicara dengan orang lain dan belajar untuk menjadi pendengar yang baik	31	32	2
	Tanggung Jawab	a. Mengerjakan tugas dan perintah sesuai target waktu	36,38		2
		b. Menerima resiko dari tindakan yang dikakukan	41,42, 44		3
Jumlah			22	2	24

2) Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas instrumen merujuk kepada konsistensi hasil pengukuran data jika instrumen tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang sama atau jika instrumen tersebut digunakan oleh orang atau sekelompok orang yang berbeda dalam waktu yang sama atau dalam waktu yang berlainan. Karena hasilnya konsisten itu, maka instrumen tersebut dapat dipercaya (reliable), atau dapat diandalkan. Reliabilitas instrumen akan diuji dengan menggunakan program komputer *SPSS (Statistical Package for Social Science)* versi 16.00 *for windows*. Berdasarkan atas hasil uji mengenai validitas dan reliabilitas instrumen itulah peneliti membuat keputusan tentang mutu instrumen penelitian. Jika validitas dan reliabilitas instrumen kurang memadai maka peneliti akan berusaha menyusun ulang instrumen. Dan jika validitas dan reliabilitas telah memadai maka peneliti akan menggunakan instrumen tersebut kepada subjek peneliti untuk mengumpulkan data.

Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *alpha cronbrach* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Instrumen penelitian dikatakan reliable apabila hasil analisis item memperoleh nilai *alpha* lebih besar r_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan N sebanyak 28 siswa. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for windows*, diperoleh koefisien 0.965, sehingga koefisien *alpha* pada variabel perilaku sosial anak usia dini lebih besar

dari r_{tabel} atau yang berarti item dalam angket tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan. Hasil dari dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 9. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.965	24

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu :

1. Persiapan penelitian

a. Pengajuan judul dan proposal penelitian

Penulis mengajukan judul penelitian dan pengajuan proposal kepada dosen pembimbing.

b. Pengajuan surat izin

Penulis mengajukan surat izin penelitian di PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Magelang untuk dijadikan tempat penelitian.

c. Penyusunan instrumen penelitian

Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan skala perilaku sosial. Instrumen yang dibuat terlebih dahulu diujikan ke validator ahli.

d. Penyusunan panduan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok

Sebelum *treatment* dilaksanakan, terlebih dahulu peneliti membuat panduan tahapan pelaksanaan bimbingan kelompok.

e. *Try out* instrumen

Try out dilaksanakan sebelum skala perilaku sosial digunakan untuk *pre test* dan *post test*.

f. Membuat satuan layanan bimbingan kelompok.

2. Pelaksanaan penelitian

a. Pelaksanaan *pre test*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan pelaksanaan *pre test*
- 2) Peneliti membacakan skala perilaku sosial kepada peserta didik yang menjadi sampel
- 3) Peneliti mengoreksi hasil skala yang telah diisi dan menganalisisnya untuk menentukan tindak lanjut.

b. Pelaksanaan Bimbingan kelompok dengan Teknik *Role Playing*

- 1) Mengoreksi daftar hadir peserta didik agar sesuai dengan jumlah yang telah mengikuti *pre test*
- 2) Mengoreksi jawaban pada skala perilaku sosial anak usia dini
- 3) Mengambil sampel sesuai dengan jumlah sampel yang dibutuhkan
- 4) Memberikan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* kepada sampel
- 5) Evaluasi pemberian bimbingan kelompok, dengan teknik *role playing*

c. Pelaksanaan *post test*

- 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan *post test*

- 2) Peneliti memberikan skala *post test*
- 3) Peneliti mengoreksi hasil penelitian skala
- 4) Peneliti menganalisis hasil *post test* dan memberikan hasil interpretasi pada analisis tersebut.

d. Penyusunan hasil penelitian

J. Metode Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan secara kuantitatif dengan menggunakan analisis *statistic parametric* digunakan untuk menguji parameter populasi melalui statistik atau menguji ukuran populasi melalui data sampel. Teknik yang digunakan uji Paired Sample T-Test. uji ini digunakan untuk melihat perbedaan skor *pre test* dan *post test* pada sampel. Teknik analisis ini dipilih dengan alasan sampel penelitian yang relatif kecil yaitu 10 peserta didik. Sehingga diharapkan dapat diketahui ada pengaruh bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia dini.

Kriteria pengambilan keputusan dilakukan dengan membandingkan nilai probabilitas yang diperoleh pada tingkat signifikansi :

- a. Jika nilai signifikansi hitung $< 0,05$ maka diterima.
- b. Jika nilai signifikansi hitung $> 0,05$ maka ditolak.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Kesimpulan Teori

Bimbingan kelompok adalah bimbingan yang mengaktifkan dinamika kelompok untuk memperoleh berbagai bahan dari narasumber tertentu, dibahas secara bersama-sama yang berguna untuk menunjang pemahaman dalam kehidupannya agar dapat membantu individu mencapai perkembangan yang optimal sesuai dengan tujuan.

Role playing (bermain peran) adalah kegiatan yang sangat disukai anak dan sesuai karakter anak usia dini. Pada saat bermain peran penataan, pengorganisasian alat dan kegiatan main memberikan pengalaman bagi anak agar dapat menempatkan dirinya dengan teman-temannya.

Perilaku sosial adalah tindakan interaksi antar individu dalam membangun hubungan yang saling berkaitan, dan perilaku sosial individu dipengaruhi oleh beberapa faktor, yang paling dominan adalah faktor lingkungan atau budaya dimana individu itu berada, berdampak pada pola kebiasaan yang lama-lama menjadi ciri khas suatu perilaku dari individu tersebut.

Bimbingan Kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia dini.

2. Kesimpulan Hasil Penelitian

Penerapan bimbingan kelompok teruji dapat meningkatkan 67% perilaku sosial peserta didik kelompok TPA di PAUD IT ASY-SYAFFA' 2 Kota Magelang. Ini artinya hipotesis yang menyatakan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* efektif untuk meningkatkan perilaku sosial anak usia dini dapat diterima.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat peneliti berikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Kegiatan parenting dapat dilaksanakan oleh pihak sekolah sebagai sarana kerjasama antara sekolah dan orang tua untuk mewujudkan konsistensi perilaku sosial anak usia dini dirumah dan disekolah.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk menangani peserta didik yang memiliki permasalahan terkait dengan perilaku sosial, maka guru pembimbing dapat menerapkan layanan bimbingan kelompok dengan teknik *role playing* sebagai upaya terhadap peningkatan perilaku sosial anak usia dini.

3. Bagi Peneliti selanjutnya

- a. Mengadakan penelitian pengembangan tentang peningkatan perilaku sosial anak usia dini sebagai salah satu cara memaksimalkan potensi yang ada pada setiap peserta didik.
- b. konseling individu untuk anak usia dini bisa diterapkan, dengan cara melakukan pendekatan intensif terhadap anak dan menggali permasalahan dari cerita yang disampaikan oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1999. *Psikologi Umum*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Astuti, Kamsih. 2012. *Gambaran Perilaku Merokok Pada Remaja Di Kabupaten Bantul*. Volume 10, nomor 1, Februari 2012. [internet]. Diambil dari www.fpsi.mercubuana-yogya.ac.id pada 24 Juli 2018.
- Baron, r.a & Byrne, d, 2003. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Erlangga
- Beheshtifar, Malikeh & Korouki, Azam. 2013. *Reputation: an important component of corporation's value. International Journal of Academic Research in Business and Social Sciences July 2013, Vol. 3 No. 7 ISSN: 2222-6990*
- Dayakisni Tri & Hudainah. 2012. *Psikologi Sosial*. Malang : UMM Pers.
- Depdikbud. 1996. *Tujuan Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta
- Djamarah, Aswan Zain. 2010. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dewi, R.A., Purwanto, E., Wibowo, M.E., 2016. “ *Model Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Play Berbasis Pendekatan BCCT Untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Siswa PAUD*”. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 5 (2). Hlm. 93-99.
- Direktorat Pendidikan Dini Usia. 2004. *Bermain dan Anak Jilid I*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Anak Usia Dini
- Erina, Suntari. Diana Ariswanti Triningtyas. 2015. *Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Role Playing Terhadap Kecenderungan Perilaku Agresif Siswa Kelas VIII*. *Jurnal Bimbingan dan Konseling*. Vol5 (2) 2477-5886.
- E. Mulyasa. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Elizabeth B. Hulock. 2013. *Perkembangan Anak Jilid 1 Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- 1992. “ *Child development*”. New York : Mc. Graw Hill Book Company Inc.

- Fatmawati.2003. *Perbedaan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Menggunakan Metode Inquiry Dan Discovery Di Kelas IV SD Kota Padang*. Jurnal Ilmu Pendidikan. No 2 Th III,2003. Hal 58-62. ISSN 1411-3384
- Ferrari, Joseph R., Johnson, J. & McCown, W. 1995. *Procrastination and Task Avoidance*. New York, USA: Plenum Press.
- Hasan, Maimunah. 2010. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamalik, oemar. 2008. *Proses belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Husein Umar, 2004, *Metode Penelitian Untuk Skripsi Dan Tesis Bisnis*, Cet ke 6, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.
- Indriyani. 2017. *Efektifitas bimbingan kelompok dengan teknik role playing untuk mengembangkan motorik halus anak usia dini*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Pendidikan Ganesha. Bali
- Kurnanto, M. Edi. 2013. *Konseling Kelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Luqman, Fajar. 2016. “Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di Lingkungan Lokalisasi”.*Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 10 (1). Hlm. 121-134.
- Lestarian,k., sulastr,M., & Ambara, D.P.,.2014. *Efektivitas Bimbingan Kelompok Melalui Media Permainan Playdough Untuk Meningkatkan Kreativitas*. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. 2 (1).
- Mashar, Riana. 2011. *Emosi anak Usia Dini dan Strategi Pengembangan*. Jakarata. Kencana.
- Mappiere, Andi. 2006. *Kamus istilah konseling dan terapi*. Jakarta : PT. Raja Grafindo.
- Miles, Matthew B. & A. Michael Huberman. 2009. *Analisis Data Kualitatif*. Jakarta: UI-Press.
- Mujiyati. 2015. *Peningkatan self esteem siswa korban bullying melalui teknik assertive training*. Jurnal Fokus Konseling. Vol. 1 No. 1, 1-12.
- Mulyasa. H.E. 2012. *Manajemen Paud*. Bandung : Rosdakarya.
- Nugraha. 2008. *Metode pengembangan sosial emosional*. Jakarta : UT

- Nurichsan, Achmad Juntika. 2009. *Strategi layanan bimbingan dan konseling*. Bandung : PT. Refika Aditama
- Prayitno, Erman Amti. 2008. *Dasar-Dasar Bimbingan dan Konseling*. Jakarta:PT. Rineka Cipta.
- Priyanto, Aris. 2014. *Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Dini melalui Aktivitas Bermain*. Jurnal Ilmiah Guru "COPE' No. 02 Hal. 41-47.
- Putra Hastha Purna, dkk. 2015. *Peminatan perilaku prososial Siswa di Sekolah melalui Layanan Bimbingan kelompok dengan Teknik Modelling*. *Jurnal konseling dan Pendidikan*. Volume 3 Nomor 2.
- Rita, E, dkk. 2017. *Model konseling anak usia dini*. Bandung : Remaja Rosda Karya
- Rahmawati, A. 2014. *Metode bermain peran dan alat permainan edukatif untuyk meningkatkan empati anak usia dini*. FKIP. Universitas Sebelas Maret. Solo
- Romlah, Tatiek. 2001. *Teori dan Praktek Bimbingan dan Konseling*. Malang:Universitas Negeri Malang
- Roestiyah, N.K. 2008. *Strategi belajar mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sarwono, Sarlito W& Meinarno, Eko A. 2014. *Psikologi Sosial*. Jakarta : Salemba Humanika
- Santrock, J.W. 2010. *Remaja (Edisi Kesebelas)*. Jakarta: Erlangga
- Shoshani, J. dan J. F Eisenberg, 1982. *Elephas Maximus*. The American Society of Mammalogists.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- . 2015. *Metode penelitian kuantitatif kualitatif R&B*. Bandung: Aflabeta.
- Sujiono. Y. N. 2012. *Konsep dasar paud*. Jakarta : Indeks.
- Suhesti, Endang Ertiati. 2012. *Bagaimana konselor sekolah bersikap?*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Supriatna, M & Budiman, N. 2010. *Layanan bimbingan karier di sekolah menengah kejuruan (e-book)*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional Universitas Pendidikan Indonesia

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

.....2015. *Bimbingan dan Konseling di Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Prenadamedia Group.

Titing Rohayati. 2013. *Pengembangan perilaku sosial anak usia dini*. *Jurnal pendidikan anak usia dini*. Volume 4 Nomor 2.

Tohirin. 2007. *Bimbingan dan Konseling di Sekolah dan Madrasah (Berbasis Integrasi)*, Jakarta: Rajawali Pers

Winkel & S. Hastuti. 2014. *Bimbingan dan konseling di Institusi Pendidikan*. Yogyakarta : Media Abadi.