



MICRO ROLE PLAY

(Aktivitas Adu Peran dalam Meningkatkan Perilaku Prososial Anak di Pulau Madura)

Fajar Lukman Tri Arianto¹ & Denok Dwi Anggraini²

¹ Universitas Trunojoyo Madura | email: fajarluqman1991@gmail.com

² Universitas Trunojoyo Madura | email: denok2190@gmail.com

Abstrak: Tujuan diadakannya penelitian ini yaitu guna meningkatkan perilaku prososial anak pada Kelompok A TK Anugerah Kamal Madura. Berdasarkan hasil penelitian, dapat dikatakan bahwa penerapan kegiatan bermain drama mikro mampu meningkatkan perilaku prososial Anak. Dibuktikan oleh rata-rata peningkatan skor perilaku prososial di siklus I hingga siklus II yang meningkat cukup signifikan. Skor rata-rata meningkat dari siklus I senilai 12,13 menjadi 25,2 di siklus II. Apabila dibandingkan dengan standar skor TCP yang telah ditetapkan, maka penelitian yang menerapkan kegiatan bermain peran mikro bisa dikatakan berhasil dalam meningkatkan kemampuan prososial anak.

Kata Kunci: Perilaku Prososial, Kegiatan Bermain Peran Mikro

***Abstract:** The purpose of this research is to improve children's prosocial behavior in Group A TK Anugerah Kamal Madura. Based on the results of the study, it can be said that the application of micro drama plays activities can improve children's prosocial behavior. Evidenced by the average increase in prosocial behavior scores in cycle I to cycle II which increased quite significantly. The average score increased from the first cycle of 12.13 to 25.2 in the second cycle. When compared with the TCP standard score that has been set, then research that applies micro role play activities can be said to be successful in improving children's prosocial abilities..*

Keywords: Prosocial Behavior, Micro Role Playing Activities

PENDAHULUAN

Usia dini adalah rentang usia progresif dalam suatu fase kehidupan anak pada rentang usia ini, anak terus aktif membangun persepsi, mengeksplorasi dan memahami sekitarnya. Anak mulai menyadari pentingnya interaksi dengan orang lain untuk memahi dunia, hidup bersama, dan saling bekerjasama dan membantu untuk kelangsungan hidup dan bertahan secara sosial. Hal ini dalam kajian ilmu sosial sering diistilahkan dengan sikap prososial.

Prososial adalah sebuah kompetensi sosial yang dimiliki anak sejak lahir. Sikap ini sangat penting untuk kelangsungan anak sebagai makhluk sosial dalam membangun relasi pada kelompok sosial yang lebih besar dan kompleks. Pentingnya hal ini, sehingga dalam standar nasional PAUD untuk hal perkembangan sosial emosional telah dirumuskan beberapa indikator capaiannya secara jelas. Dalam standar tersebut bahwa anak usia dini khusus pada rentang 4 – 5 tahun anak sudah dapat menampakkan antusiasmenya pada

© **Corresponding Autor**

Adress: Balandai Kota Palopo
Phone: 085299741483

Alamat: Jl Agatis Balandai Kota Palopo.Tel / fax: 0471 22076 / 0471 325195

JURNAL TUNAS CENDEKIA

Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini
Institut Agama Islam Negeri Palopo

aktivitas permainan kompetitif. Anak juga idealnya telah mampu mematuhi peraturan yang telah ditetapkan dalam permainan, serta mampu menghormati dan berempati secara wajar pada teman dan lingkungannya.

Hal tersebut namun tidak dibarengi dengan kondisi di lapangan terutama pada institusi pendidikan seperti sekolah yang menjadi tolak punggung pemerintah dalam mewujudkan idealitas tersebut. Berdasarkan hasil pengamatan pada Kelompok A TK Anugerah Kamal Madura bahwa lebih dari 50% anak memiliki perilaku prososial yang kurang baik terutama terlihat ketika anak bermain bersama, dimana sering terjadi perebutan permainan, kesewenang-wenangan, tidak menaati aturan dan memborong permainan untuk dimainkan sendiri dan tidak memerdulikan perasaan temannya.

Anak sering saling berebut mainan di dalam kelas ketika bermain bersama, Anak cenderung tidak mengharga temannya sendiri dan berbuat seenaknya terhadap alat main yang ada, belum dapat menunjukkan rasa empati dimana mereka asik bermain sendiri tanpa peduli dengan temannya yang tidak kebagian alat bermain dan tidak menaati aturan dalam bermain dan tidak mau kalah dan mengakui kekalahan.

Setelah dilakukan analisis mendalam, ternyata permasalahan yang terjadi diakibatkan oleh kurangnya kontrol guru dan minimnya usaha guru dalam memberikan model kepada anak yang dapat ditiru dan digugu sehari-hari yang terintegrasi pada pembelajaran atau kegiatan yang dilakukan di sekolah. Guru hanya menegur secara spontan dan meleraikan, sementara hal ini tidaklah efektif; justru banyak dari anak yang merespon dengan rasa takut dan tidak lagi mau belajar bersama teman-temannya.

Hal tersebut dapat diselesaikan dengan membiasakan anak terlibat dalam konteks permasalahan melalui simulasi perilaku yang dianggap lebih sederhana dan menarik. Hal ini dapat melalui kegiatan bermain peran mikro. Bermain peran mikro akan melatih siswa memahami dan menghayati nilai-nilai empati, tenggang rasa, menghormati dan mengakui keberadaan orang lain sebagai anggota kelompok sosial dimana ia sama-sama berada. Role play akan dimainkan langsung oleh anak berupa penokohan mikro atau menggunakan tokoh berupaka boneka karakter namun dengan skenario dan alur cerita yang dimainkan sendiri oleh anak.

Pada dasarnya perilaku prososial dapat kita amati pada tindakan sehari-hari seseorang ketika bergaul serta berinteraksi. Khusus di usia dini, tindakan tersebut dapat terlihat jelas ketika mereka berinteraksi pada saat bermain dengan kawan sebayanya. Hal tersebut dapat berupa perilaku yang cenderung memberikan keuntungan bagi teman sejawat dan lingkungan dimana anak berinteraksi satu sama lain.

Menurut Baron & Byrne (2004), perilaku prososial adalah semua aktivitas yang bermanfaat dan tidak merugikan manusia lain. Tindakan tersebut lebih besar manfaatnya dari pada kerugian yang ditimbulkan bagi lawan interaksi. Perilaku tersebut cenderung mendukung dan dapat lebih diterima pada kelompok dimana anak tersebut menjalin interaksi dan terlibat kepentingan dan hubungan sosial.

Lebih jauh, William sebagaimana dikutip Dayakisni dan Hudaniah, (2009) menjabarkan perilaku prososial adalah bentuk aktivitas dengan tujuan untuk membantu memperbaiki keadaan psikologis atau fisik seseorang agar berubah menjadi lebih baik. Pada konteks

ini, perilaku prososial secara psikologi dapat mempengaruhi manusia lain sehingga psikologisnya menjadi lebih baik. psikologi orang lain menjadi lebih baik. Prososial menimbulkan energi positif, kecenderungan berperilaku sehat, nilai positif dan persepsi baik dari orang lain yang memiliki sikap prososial tersebut.

Perilaku prososial tidak hanya berkembang setelah anak-anak masuk usia 4 atau 5 tahun. Akan tetapi sebagaimana dikatakan Hurlock (1978) bahwa sikap prososial anak dimulai bahkan sejak anak berusia 2 dan memuncak pada usia 6 tahun. Dalam rentang ini, anak belajar dan mulai memahami bagaimana melakukan kontak sosial dengan teman sebaya. Diawali dengan usaha beradaptasi serta bekerja bersama pada aktivitas bermain, kemudian meningkat seiring dengan umur dan kompleksitas kegiatan bermain yang diikutinya sesuai dengan tahapan perkembangannya.

Dengan mempedomani berbagai pandangan ahli di atas tentang perilaku prososial maka dapat dimaknai bahwa perilaku prososial merupakan perilaku yang muncul dan diupayakan oleh seseorang dalam berinteraksi dengan seorang individu atau kelompok sosial yang lebih besar yang cenderung menguntungkan, mensupport dan membuat lawan interaksi terpengaruh secara positif. Perilaku ini merupakan wujud dari kesadaran dan kemampuan beradaptasi dengan lingkungan sosial dimana seseorang hidup dan mengupayakan penghidupannya sebagai makhluk sosial.

Perilaku prososial pada dasarnya adalah kompetensi bawaan atau genitas yang dibawa sejak lahir. Perilaku ini didukung oleh antusiasme seseorang

terhadap sesuatu yang menjadi tujuannya dalam berinteraksi sosial.

Dalam hal ini, Eisenberg dan Wang (dalam Santrock, 2007) mengatakan bahwa sikap altruism adalah hal pemicu utama perilaku prososial anak, yaitu kecenderungan minat anak untuk menolong manusia lain tanpa pamrih karena didasarkan dari hati nurani mereka yang terdalam. Hal ini lebih jauh bila dicermati adalah tendensi dari perilaku berbagi dimana makhluk sosial termasuk anak-anak memang pada dasarnya secara fitrah telah memiliki naluri alamiah untuk berkumpul dan berketerikatan satu dengan lainnya dan saling membagi apa yang dimiliki masing-masing satu dengan lainnya.

Selanjutnya, oleh Damon (dalam Santrock, 2007) menyatakan bahwa sikap adil serta berbagi oleh anak adalah perilaku prososial mereka yang berkembang. Dimana sikap ini berlanjut pada perilaku-perilaku lain seperti suka menolong serta mendamaikan. Perilaku sosial merupakan kompetensi genitas. Hurlock (1978) melanjutkan, pola perilaku prososial anak termasuk pada periode awal kanak-kanak yaitu berupa: suka bekerja bersama, kompetisi yang sehat, harapan dan motivasi akan penerimaan sosial, kemurahan hati, simpati/empati, sikap ramah, dependensi, meniru, dan perilaku kelekatan serta sikap tidak egois..

Syaiful (2003:104) mengemukakan bahwa bermain peran adalah pengaplikasian metode untuk membimbing mengenai nilai-nilai serta kemampuan pemecahan masalah dalam hubungan sosial yang diperankan oleh siswa. Disamping itu, Abu (2007:109) juga menyatakan bahwa bermain peran adalah berperan dengan tujuan tertentu sesuai dengan karakternya

masing-masing yang telah ditetapkan sebelumnya. Abdul (2005: 65) menyatakan bahwa bermain peran adalah meneladani realitas di mana anak dilibatkan pada permainan peran yang mempresentasikan persoalan sosial. Selanjutnya, menurut Azzahra (2008:1) bahwa metoda bermain peran adalah pembelajaran dengan cara seolah-olah berada dalam satu situasi untuk memperoleh suatu pemahaman tentang suatu konsep. Diperteras lagi oleh Oemar (2003:151) bahwa metoda bermain peran adalah suatu jenis teknik simulasi yang umumnya digunakan untuk pendidikan sosial dan hubungannya antar insani.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran dimana siswa seakan-akan di dalam realitas dengan tujuan memahami suatu konsep, utamanya mengenai hubungan sosial dan melibatkan siswa secara aktif sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan meningkatkan kemampuan mengingat mereka tentang materi yang disajikan.

Terdapat beberapa langkah dalam bermain peran mikro. Sebagaimana diungkap oleh Nana (2003:84) yang memberikan petunjuk penggunaan metode bermain peran mikro yaitu: 1) Menetapkan persoalan sosial yang menarik, 2) menceritakan kepada siswa di depan kelas tentang persoalan yang ada di dalam cerita, 3) menetapkan siswa yang mampu atau mau maju ke depan kelas untuk menjadi pemeran yang akan terlibat di dalam cerita, 4) memaparkan peranan siswa saat menjadi penonton dalam permaianan peran ini, 5) memberikan waktu kepada semua pemeran untuk berdiskusi selama beberapa menit sebelum tampil di depan kelas, 6) Mengakhiri permainan peran setelah

sampai pada klimaks cerita, 7) mengakhiri permainan peran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertukar pikiran guna menyelesaikan konflik dalam cerita, 8) melakukan penilaian sebagai bahan evaluasi. Selain itu, Oemar (2008: 215) juga memberikan prosedur dalam pembelajaran menggunakan metode bermain peran yaitu: 1) Persiapan dan instruksi 2) Tindakan dramatik dan diskusi 3) Evaluasi bermain peran.

METODOLOGI

Subjek pada penelitian ini sebanyak 15 anak kelompok A. Dengan rincian yaitu 5 anak laki-laki dan 10 anak perempuan pada rentang usia 4-5 tahun. Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Anugerah Kamal Madura. Penelitian perbaikan pembelajaran ini dilaksanakan di semester ganjil tahun ajaran 2018/2019 tepat pada bulan September 2019. Setiap siklus terdiri dari 3 kali pertemuan dimana pertemuan terakhir digunakan untuk tes dan pengamatan menyeluruh serta menelaah hasil refleksi secara mendalam.

Kegiatan di siklus I yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Observasi, dan 4) Refleksi. Kemudian di lanjutkan ke siklus II. Kegiatan di siklus II mirip dengan siklus I namun terdapat perbedaan pada beberapa aspek tergantung pada hasil refleksi terkait kekurangan dan hal-hal lain yang diperbaiki secara spontan pada saat tindakan erlangsung. Akan tetapi, secara umum pelaksanaan tindakan tersebut sama dengan pelaksanaan tindakan di siklus I.

Lembar observasi yang dipakai pada penelitian ini guna pengumpul data utama yang mengacu pada teknik keberhasilan yang disajikan oleh Geoferi E Mills (2000) dimana penelitian ini dikatakan sukses

ketika minimal 71% dari jumlah anak atau 11 dari 15 anak memenuhi TCP terendah. TCP terendah senilai 75% dari TCP tertinggi.

$$\text{TCP tertinggi} : \sum \text{Butir} \times \text{kategori} \\ (10 \times 3 = 30)$$

TCP terendah : 75% dari TCP tertinggi

$$\frac{75}{100} \times 30 = 22,5$$

Lebih lanjut, ketentuan tersebut dijabarkan lebih rinci dengan menghitung:

1. Mencari skor tertinggi dengan mengalikan Jumlah Butir \times Skor Tertinggi = $10 \times 3 = 30$.
2. Menghitung nilai minimal dengan mengalikan banyak butir \times nilai terendah = $10 \times 1 = 10$. Kemudian, mencari Rentang mengurangi skor tertinggi dengan skor terendah $St - Sr = 30 - 10 = 20$. Karena jumlah kategori yang dikehendaki 3, maka untuk menghitung jumlah kategori yang dikehendaki maka terlebih dahulu mencari Lebar kelas = Rentang/Kategori = $20/3 = 6,7$.

Selanjutnya adalah menyusun tabel pedoman penskoran sebagai berikut.

INTERVAL SKOR	KATEGORI	STATUS KETUNTASAN
$10 \leq$ sampai $< 16,7$	Belum Berkembang	Tidak Tuntas
$16,7 \leq$ sampai $< 23,4$	Mulai Berkembang	Tuntas
$23,4 \leq$ sampai ≤ 30	Berkembang dengan Baik	Tuntas

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Pada bagian ini diuraikan skor perolehan anak pada penerapan tindakan berupa bermain peran mikro dimana

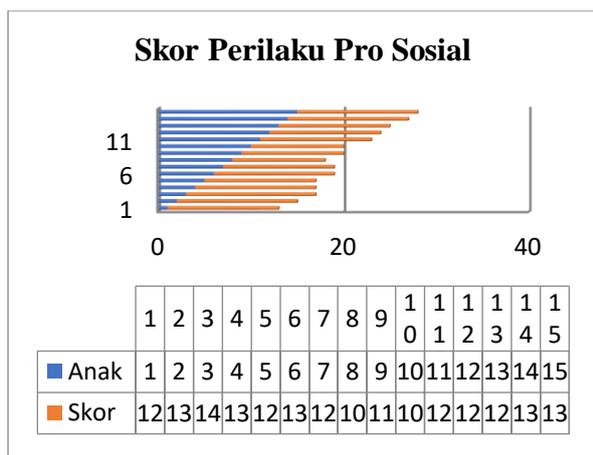
menyangkut dua indikator pencapaian antralain anak dapat menghargai orang lain dan anak dapat menunjukkan sikap empati kepada orang lain. Skor perolehan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Skor Perilaku Prososial Anak pada Siklus I

Siswa	Perolehan Skor	Status TCP	Prosentase
001	12	Tidak Tuntas	40%
002	13	Tidak Tuntas	43%
003	14	Tidak Tuntas	47%
004	13	Tidak Tuntas	43%
005	12	Tidak Tuntas	40%
006	13	Tidak Tuntas	43%
007	12	Tidak Tuntas	40%
008	10	Tidak Tuntas	33%
009	11	Tidak Tuntas	37%
010	10	Tidak Tuntas	33%
011	12	Tidak Tuntas	40%
012	12	Tidak Tuntas	40%
013	12	Tidak Tuntas	40%
014	13	Tidak Tuntas	43%
015	13	Tidak Tuntas	43%
Rata-rata	12,13	Tidak Tuntas	40%
Presentase Ketuntasan Klasikal		Tidak Tuntas	40%

Pada tabel 1, diketahui bahwa nilai rata-rata perilaku prososial anak pada penerapan tindakan berupa bermain peran mikro yaitu 12,13 dengan kategori belum berkembang. Hasil ini berpengaruh pada prosentase ketuntasan klasikal yang hanya sebesar 40% dengan kategori tidak tuntas. Kategori tidak tuntas tersebut karena skor standar TCP yang dipersyaratkan minimal skor anak harus berada pada rentang $16,7 \leq$ sampai $< 23,4$ kategori mulai berkembang.

Skor tersebut dapat diamati pada diagram berikut dimana skor keseluruhan anak dapat diamati penyebarannya secara individu dan klasikal.



Gambar 1. Skor Perilaku Prosocial Anak pada Siklus I

Pada diagram gambar 1, diketahui bahwa nilai rata-rata anak sebesar 12,13, dikategorikan belum berkembang. Nilai maksimal diperoleh oleh anak dengan no urut 3 dengan skor sebesar 14. Sementara itu, skor terendah diperoleh oleh anak no urut 8 dan 10 dengan besar skor masing-masing sebesar 10. Hal ini bila ditinjau dari ketuntasan individual atau klasikal (TCP) dalam penelitian ini maka belum dapat dikatakan berhasil.

Dalam penelitian ini, tidak hanya mengobservasi perilaku prososial anak akan tetapi juga memperhatikan bagaimana keaktifan anak dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini penting untuk melihat antusiasme anak dan motivasi mereka terhadap tindakan yang diterapkan dalam penelitian ini. Untuk itu, berikut telah dihimpun skor keaktifan siswa dalam kegiatan kegiatan bermain peran mikro.

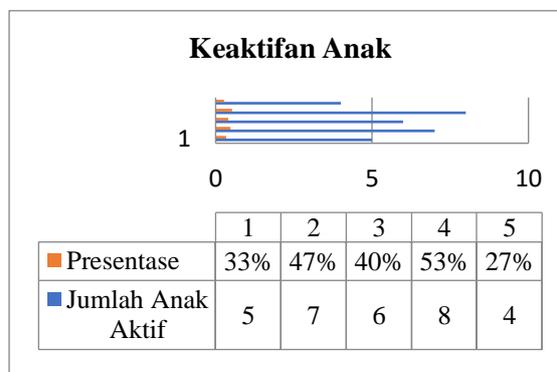
Tabel 2. Keaktifan Anak dalam Pembelajaran pada Siklus I

Aspek	Jumlah Anak Aktif	%
1. Mengikuti Kegiatan Pendahuluan dengan khidmat	5	33%
2. Aktif mempersiapkan peralatan sebelum memulai bermain drama	7	47%

3. Aktif bertanya kepada temannya terhadap hal yang tidak dimengerti	6	40%
4. Melaksanakan peran dan memerankan boneka figur secara tepat ketika aberdrama	8	53%
5. Mengikuti kegiatan penutup dengan khidmat	4	27%
Rata-rata		40%
Status		Belum Aktif

Pada tabel 2 diketahui bahwa prosentase keaktifan klasikal pada kegiatan bermain drama mikro di dalam kelas. Faktanya, pada siklus I hanya sebesar 40% anak yang terlibat aktif dalam kegiatan yang diterapkan. Sisanya, 60% lebih masih belum dapat dikatakan aktif karena anak masih mengalami kendala dan hambatan terkait beberapa teknis pelaksanaan tindakan yang belum jelas dan menarik dan hal-hal teknis lain yang masih belum dapat disadari peneliti sebagai bahan refleksi yang harus ditingkatkan kapasitas dan kualitasnya pada siklus berikutnya.

Secara lebih jelas, penyebaran prosentase keaktifan anak dalam pembelajaran disajikan dalam diagram berikut ini. Skor tersebut digambarkan secara gamblang masing-masing komponen keaktifan dan jumlah anak yang menunjukkan keaktifan pada masing-masing komponen tersebut.



Gambar 2. Diagram Keaktifan Anak pada Kegiatan Bermain Drama Mikro pada Siklus I

Pada diagram gambar 2 diperoleh hasil bahwa nilai rata-rata keaktifan anak sebesar 40% dengan kategori belum aktif. Prosentase tertinggi berada pada aspek pertama yaitu aspek 4 sebesar 53% dan terendah sebesar 27% dari aspek keaktifan 5. Hal ini dapat disimpulkan bahwa keaktifan anak pada penelitian ini perlu untuk ditingkatkan di siklus II.

Siklus II

Pada bagian ini diuraikan skor perolehan anak pada penerapan tindakan berupa bermain peran mikro dimana menyangkut dua indikator pencapaian antralain anak dapat menghargai orang lain dan anak dapat menunjukkan sikap empati kepada orang lain. Skor perolehan dapat dilihat di tabel 3.

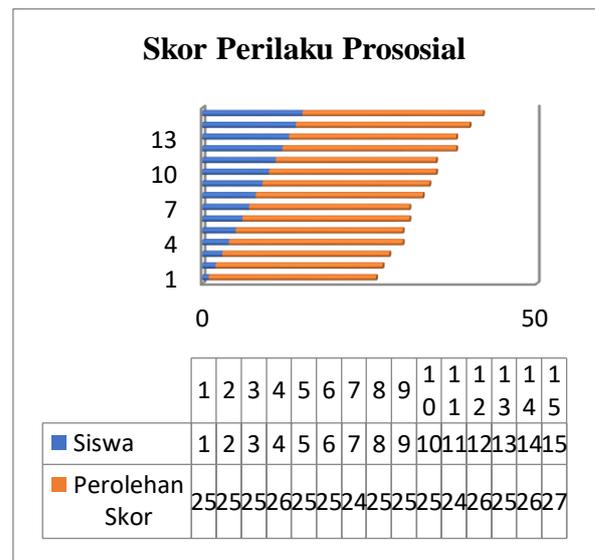
Tabel 3. Skor Perilaku Prososial Anak Siklus II

Siswa	Perolehan Skor	Status TCP	Prosentase
001	25	Tuntas	83%
002	25	Tuntas	83%
003	25	Tuntas	83%
004	26	Tuntas	87%
005	25	Tuntas	83%
006	25	Tuntas	83%
007	24	Tuntas	80%
008	25	Tuntas	83%
009	25	Tuntas	83%
010	25	Tuntas	83%
011	24	Tuntas	80%
012	26	Tuntas	87%
013	25	Tuntas	83%
014	26	Tuntas	87%
015	27	Tuntas	90%
Rata-rata	25,2	Tuntas	84%
Presentase Ketuntasan Klasikal		Tuntas	84%

Pada tabel 3 diketahui bahwa nilai rata-rata perilaku prososial anak pada penerapan tindakan berupa bermain peran mikro yaitu 25,2 berada pada kategori berkembang dengan baik. Hasil ini berpengaruh pada prosentase ketuntasan klasikal yang meningkat menjadi 84% dengan kategori

tuntas. Kategori tuntas tersebut karena skor standar TCP yang dipersyaratkan minimal skor anak harus berada pada rentang $16,7 \leq$ sampai $<23,4$ kategori mulai berkembang sudah tercapai dengan baik.

Skor tersebut dapat diamati pada diagram berikut dimana skor keseluruhan anak dapat diamati penyebarannya secara individu dan klasikal.



Gambar 3. Skor Perilaku Prososial Anak pada Siklus II

Pada gambar 3 diketahui bahwa skor rata-rata siswa sebesar 25,2 dengan kategori berkembang dengan baik. Skor tertinggi diperoleh oleh anak dengan nomor urut 15 dengan skor sebesar 27. Sementara itu, skor terendah diperoleh oleh anak no urut 7 dan 11 dengan skor masing-masing sebesar 24.

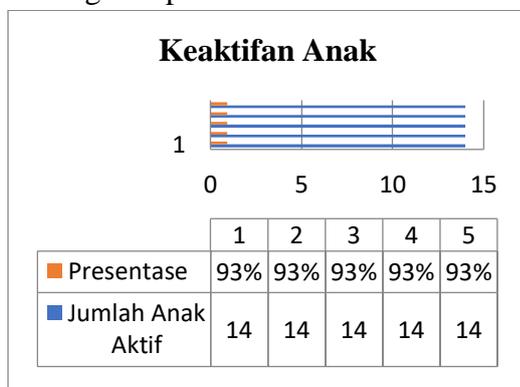
Sebagaimana siklus I, maka Siklus II juga tetap memperhatikan nilai keaktifan siswa pada masing-masing pertemuan pada pelaksanaan tindakan. Hal ini untuk melihat keaktifan tindakan yang diberikan dan mencerminkan motivasi serta minat anak pada pembelajaran yang berlangsung. Berikut disajikan tabel keaktifan anak dalam pembelajaran di siklus II.

Tabel 4. Hasil Observasi Keaktifan Anak pada Siklus II

Aspek	Jumlah Anak Aktif	%
1. Mengikuti Kegiatan Pendahuluan dengan khidmat	14	93%
2. Aktif mempersiapkan peralatan sebelum memulai bermain drama	14	93%
3. Aktif bertanya kepada temannya terhadap hal yang tidak dimengerti	14	93%
4. Melaksanakan peran dan memerankan boneka figur secara tepat ketika aberdrama	14	93%
5. Mengikuti kegiatan penutup dengan khidmat	14	93%
Rata-rata		93%
Status		Aktif

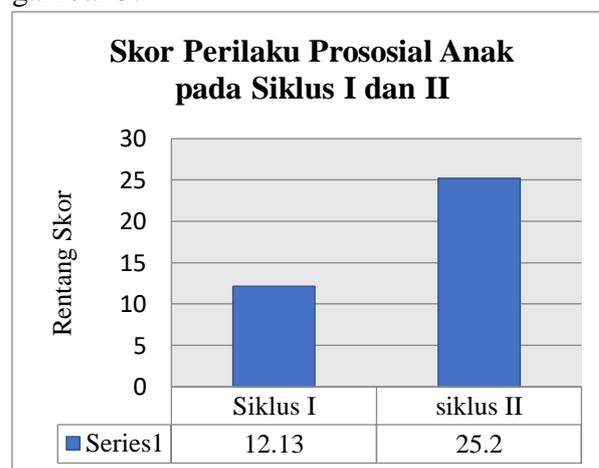
Pada siklus II presentase anak yang aktif dalam pembelajaran sebesar 93%. Sisanya sebesar 7% masih memerlukan penstimulasian lanjutan. Meski demikian, secara klasikal anak sudah dapat dikatakan aktif dalam penerapan tindakan.

Secara lebih jelas, penyebaran prosentase keaktifan anak dalam pembelajaran disajikan dalam diagram berikut ini. Skor tersebut digambarkan secara gamblang masing-masing komponen keaktifan dan jumlah anak yang menunjukkan keaktifan pada masing-masing komponen tersebut.



Gambar 4. Diagram Keaktifan Anak pada Kegiatan Bermain Drama Mikro pada Siklus II

Berdasarkan pada temuan lapangan dan pembahasan, maka bisa dikatakan bahwa penerapan aktivitas bermain drama mikro mampu meningkatkan perilaku prososial Anak Kelompok A TK Anugerah Kamal Madura. Dibuktikan dengan rata-rata peningkatan nilai perilaku prososial pada siklus I ke siklus II. Di siklus I skor rata-ratanya sebesar 12,13, kemudian meningkat di siklus II menjadi 25,2. Hal ini merupakan skor yang cukup signifikan peningkatannya bila dibandingkan dengan skor standar CTP yang ditetapkan. Peningkatan skor ini dapat diamati pada gambar 5.



Gambar 5. Peningkatan Rata-rata Skor Perilaku Prososial Anak Siklus I dan II

Pada diagram gambar 5, diketahui bahwa skor perilaku sosial anak di siklus I adalah 12,13 dengan kategori belum berkembang. Sementara itu, skor di siklus II adalah 25,2 yang dikategorikan berkembang dengan baik. Bila mengacu pada standar TCP yang sudah ditentukan sebelumnya, maka penelitian ini sudah dapat dikatakan sukses serta seluruh tindakan yang diberikan kepada anak dalam rangka meningkatkan perilaku prososial dapat dihentikan.

Hal ini diikuti oleh kenaikan presentase peningkatan skor keaktifan

siswa di siklus I serta siklus II yang disajikan pada gambar 6.



Gambar 6. Peningkatan Rata-rata Skor Keaktifan Anak Siklus I dan II

Pada gambar 6 diketahui bahwa keaktifan siswa di siklus I dan II meningkat. Skor keaktifan anak di siklus I hanya berada pada skor 40% dan siklus II sebesar 93%. Hal ini berarti, skor tersebut sudah memenuhi standar keaktifan yang ditetapkan dalam penelitian ini.

Kenaikan prosentase keaktifan dan skor perilaku prososial anak disebabkan oleh kegigihan peneliti dalam melakukan refleksi pada setiap tindakan. Refleksi juga sebagai bahan memperbaiki penerapan tindakan secara teknis melalui rancangan RPPH. Untuk itu, hal ini dapat memperbaiki penerapan tindakan dan pada akhirnya meningkatkan secara signifikan perilaku prososial dan keaktifan dalam tindakan tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka disimpulkan bahwa penerapan Kegiatan Bermain Peran Mikro Pada Anak Kelompok A TK Anugerah Kamal Madura dapat meningkatkan perilaku prososial.

Saran

Beberapa saran dan tindak lanjut berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian ini yaitu: (1) siswa dapat mengikuti pembelajaran melalui kegiatan bermain peran menurut minat mereka masing-masing terutama pada tema profesi yang bisa disesuaikan secara teknis dengan kegiatan bermain drama yang akan diterapkan, (2) guru sebaiknya menyiapkan sumber daya baik bahan dan keterampilan sehingga penerapan kegiatan bermain peran mikro dapat dilakukan dengan baik, dan (3) kepala sekolah sebaiknya mengeluarkan kebijakan yang mendukung perkembangan dan iklim terbentuk perkembangan prososial anak di sekolah.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih yang setinggi-tingginya kepada seluruh Tim Editor Jurnal Tunas Cendekia dimana telah membantu penulis menerbitkan artikel pada jurnal Tunas Cendekia.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul. (2007). Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Pembelajaran IPS. Jakarta.
- Abu, Ahmadi. (2005). Strategi Belajar Mengajar Untuk Fakultas Tarbiyah Komponen MKDK. Bandung: Pustaka Setia.
- Arriyani, W. (2010). Panduan sentra untuk PAUD: Sentra main peran. Jakarta: Sekolah Al-Falah.
- Byrne. (2004). Psikologi sosial. Jakarta: Erlangga.
- Dayakisni, T., Hudaniah. (2009). Psikologi sosial. Malang: UMM Press.
- Greenspan, I. (2006). Wieder. The child with special needs. Jakarta: Yayasan Ayo Main.
- Hurlock, E. (1978). Perkembangan anak

- Jilid 1 ed.6. Jakarta Erlangga.
- Igak, Wardani. (2007). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Martinis, Yamin. (2008). Profesionalisasi Guru Dan Implementasi KTSP. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Mills, Geoffret E. (2000). Action Researc; A Guide For Teacher Research Research New Jersey; Person Education.
- Nana, Sudjana. (2003). Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar baru Algesindo.
- Santrock, J.W. (1995). Lifes span development Jilid 1 ed.5. Jakarta: Erlangga.
- _____. (2007). Perkembangan anak Jilid 2 ed.11. Jakarta: Erlangga.
- Sudijono, Anas. (2007). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Wahab, Azis. (2002). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winarsunu, T. (2007). Statistik dalam Penelitian Psikologi dan Pendidikan. Malang: UMM Press.
- Zulkaida. (2011). Sosialisasi perilaku prososial pada anak. Skripsi. (Tidak diterbitkan). Jakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma.