

**EFEKTIFITAS TEKNIK BERMAIN PERAN UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN SOSIAL ANAK KOTA SAMARINDA
(STUDI KASUS MELALUI PENDEKATAN KONSELING ANAK)**

Sai Handari
saihandari7@gmail.com

Abstrak

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas teknik bermain peran (role play) untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di Kota Samarinda. Desain penelitian ini ialah pre-eksperimen dengan pendekatan one-shot case study. Penelitian ini menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi sebagai alat pengumpulan data dengan analisis data menggunakan triangulasi yang dilakukan di Kota Samarinda. Adapun hasil penelitian menunjukkan: (1) tingkat keterampilan sosial anak di setiap kecamatan berbeda-beda, namun data menunjukkan ada sekitar dua hingga tiga orang yang mengalami kurangnya keterampilan sosial di setiap kelas; (2) pelaksanaan kegiatan bermain peran dilaksanakan pada sekolah yang memiliki kurikulum dengan pendekatan sentra pada proses belajar. Pada sekolah dengan pendekatan kelompok, kegiatan bermain peran yang dilakukan tidak menggunakan skenario pada pelaksanaannya; dan (3) kegiatan bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial anak dilakukan selama lima kali dengan berbagai persiapan. Anak yang belum terbiasa melakukan permainan peran dengan skenario merasa canggung pada awalnya namun pada pertemuan-pertemuan selanjutnya materi yang disampaikan dengan teknik bermain peran dapat diinternalisasikan anak pada kehidupan sehari-hari. Perlakuan bermain peran dilakukan tidak setiap hari, hal ini dilakukan untuk melihat keefektifitasan kegiatan yang dilakukan. Pada akhir pertemuan, anak yang mengikuti kegiatan bermain peran mengalami berbagai perubahan pada aspek keterampilan sosial.

Kata Kunci: *Role Play, Keterampilan Sosial, Anak Usia Dini*

A. PENDAHULUAN

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengamanahkan tentang pendidikan anak di usia dini, yang berarti bahwa pendidikan bagi individu dimulai sejak pada saat individu di usia dini baik pada lingkup pendidikan formal, informal maupun non formal. Lebih lanjut, UU No. 20 tahun 2003 merincikan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini merupakan proses pembinaan tumbuh kembang anak usia lahir hingga 6 tahun secara menyeluruh pada aspek fisik-intelektual (kognitif dan bahasa)-emosi-serta sosial moral, agar dapat berkembang secara optimal. Perkembangan yang

HISBAH: Jurnal Bimbingan Konseling dan Dakwah Islam
Vol. 15, No. 2, Desember 2018

optimal membawa pada kondisi diri dan kesehatan mental yang baik. Lebih lanjut, Pendidikan anak usia dini berkaitan dengan pendidikan awal yang merupakan pendidikan penting untuk secara tepat mengkondisikan pemahaman individu pada awal perkembangannya. Pada proses pendidikan awal, anak mengenal dan mencoba belajar memahami berbagai macam aturan dan pola hubungan yang berbeda dari keluarga. Beranjak dari pendidikan awal pula kesan anak terhadap sekolah terbentuk yang selanjutnya hal ini mempengaruhi kesan proses pendidikan selanjutnya.

Hidayat (1994) mengemukakan bahwa pendidikan anak usia dini diharapkan mampu berpusat pada anak yang bertujuan untuk membantu meletakkan dasar ke arah perkembangan sikap, pengetahuan, keterampilan, dan daya cipta yang diperlukan anak didik dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya untuk pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya. Sehingga, pendidikan anak usia dini memiliki peranan penting untuk mengelola proses pendidikan yang dapat menstimulasi berbagai area perkembangan anak secara optimal. Berbagai penelitian survei dilakukan pada anak usia dini. Survei yang dilakukan oleh Izzaty (2014) menemukan tentang berbagai masalah perkembangan yang termanifestasi pada perilaku anak-anak prasekolah di Yogyakarta. Permasalahan tersebut ditemukan dalam berbagai bentuk seperti agresivitas, kecemasan, *temper tantrum*, sulit konsentrasi, gagap atau kesulitan berkomunikasi, menarik diri, *enuresis* dan *encopresis*, berbohong, menangis berlebihan, bergantung, pemalu, dan takut yang berlebihan. Sebelumnya, Izzati pada tahun 2008 dan 2009 menemukan bahwa terdapat berbagai macam strategi anak yang digunakan dalam menghadapi masalah sosial. Hasilnya ditemukan bahwa pada sebagian besar anak TK menyelesaikan permasalahan sosialnya dengan tindakan yang agresif. Sejalan dengan itu, prevalensi aktual dari anak-anak prasekolah yang memiliki permasalahan perilaku sangatlah sulit ditentukan karena beberapa hasil penelitian melaporkan presentase yang beragam.

Dampak yang ditimbulkan karena permasalahan yang terjadi pada masa kecil akan berdampak pada kehidupan selanjutnya. Penelitian yang dilakukan oleh Lawhon dan Lawhon (2000) menunjukkan bahwa anak yang tidak memiliki teman bermain dan tidak mengenal nilai persahabatan akan dapat menimbulkan perasaan ditolak dan mengalami gangguan emosi dan sosialnya. Senada dengan itu, Achenbach dan Edelbrock (2015) menunjukkan bahwa prevalensi anak-anak yang memiliki perilaku bermasalah

diestimasi antara 3 % sampai 6 % dari populasi. Dan dipertegas oleh Campbell, Shaw, dan Gilliom (2000) yang menyatakan bilamana masalah pada anak tidak diselesaikan dari sejak awal, maka akibatnya dapat mengganggu perkembangan ranah yang lain, seperti kognitif, emosi, maupun sosial. Adapun penyebab anak mengalami kesulitan penyesuaian diri di sekolah, diantaranya adalah anak-anak yang tidak diperlakukan dengan baik (*maltreated*) oleh orangtuanya seperti perlakuan kasar yang mencerminkan pola pengasuhan yang negatif ataupun temperamen anak dan keadaan lingkungan di dalam keluarga, termasuk didalamnya status sosial ekonomi.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, bahwa keterampilan sosial menjadi hal yang krusial untuk diteliti. Hal ini berkaitan dengan berbagai dampak yang ditimbulkan karena keterampilan sosial yang rendah. Sehingga, perlu adanya penelitian lanjutan yang diselenggarakan dengan intervensi sehingga keterampilan sosial dapat meningkat. Mussen, et al (2008) menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah istilah yang digunakan oleh para psikologi untuk mengacu pada tindakan moral yang diekspresikan secara kultural seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, berkerjasama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati. Tujuan individu dengan memiliki keterampilan sosial, anak akan belajar tentang berbagai macam hal. Keterampilan sosial yang tinggi akan mengarahkan anak untuk mampu diterima di lingkungan, belajar menerima dan memberi serta bertoleransi. Sehingga, perilaku agresif, kecemasan dan hal yang menghambat perkembangan dapat diminimalkan. Keterampilan sosial anak tercermin dalam bentuk perilaku *problem solving* yang ditampilkan. Perlu pemahaman secara menyeluruh berkaitan dengan keterampilan sosial. Orang tua dan lingkungan sebagai pondasi awal untuk mengembangkan keterampilan sosial. Hal ini dikarenakan karakteristik anak ialah *modeling*, meniru dan mengembangkan dirinya sesuai dengan salah satu contoh model yang diamati.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan awal yang dilakukan pada beberapa PAUD/KB di Kota Samarinda didapatkan bahwa ada beberapa perkembangan anak di antara usia 4-6 tahun yang memiliki keterhambatan perkembangan meliputi perkembangan komunikasi. Beberapa anak mengindikasikan keterhambatan berbicara (*speech delay*) sehingga menampilkan perilaku yang disertai agresi dan *tantrum*. Keterhambatan berbicara

(*speech delay*) mempengaruhi kondisi lainnya, baik secara pribadi, sosial, belajar maupun karir. keterhambatan berbicara menjadi salah satu bentuk keterampilan sosial yang rendah, karena salah satu bentuk keterampilan sosial yakni dengan cara berkomunikasi baik secara verbal maupun non verbal.

Permasalahan di atas merupakan salah satu bentuk kondisi pendidikan awal yang dialami oleh individu. Sehingga, perlu adanya suatu jawaban atas permasalahan tersebut. Bermain peran sebagai salah satu teknik yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran anak usia dini. Hal ini berkaitan dengan karakteristik anak yang belajar secara konkrit sesuai dengan perkembangan usia. Santrock (2012) menyatakan bermain peran (*role play*) ialah salah satu aktivitas menyenangkan yang dilakukan demi aktifitas itu sendiri. Secara lebih lanjut bermain peran merupakan suatu kegiatan yang dilakukan seseorang untuk memperoleh kesenangan. Permainan peran dapat dijadikan sebuah intervensi agar individu dapat meminimalkan tingkat kecemasan yang dialami dengan memainkan sebuah peran-peran tertentu dan mengalami secara langsung serta menyadari perasaan serta emosi yang dialami.

Hidayat dan Muhyidin (2017) menyatakan dengan model interaksi seperti ini, akan membantu anak dalam (1) mengembangkan perasaannya; (2) mengembangkan sikapnya; (3) mengembangkan keterampilannya dalam memecahkan suatu masalah; dan (4) mengembangkan berbagai cara belajar. Menurut Hamalik tujuan bermain peran adalah sebagai berikut: (1) belajar dengan berbuat, para anak melakukan peranan tertentu sesuai dengan kenyataan yang sesungguhnya. Tujuannya adalah untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan interaktif atau keterampilan-keterampilan reaktif; (2) belajar melalui peniruan (imitasi) para anak pengamat drama menyamakan diri dengan pelaku (aktif dan tingkah laku); (3) belajar melalui balikan. Para pengamat mengomentari (menanggapi) perilaku para pemain atau pemegang peran yang telah ditampilkan. Tujuannya adalah untuk mengembangkan prosedur-prosedur kognitif dan prinsip-prinsip yang mendasari perilaku yang telah didramatisasikan; dan (4) belajar melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan. Para peserta dapat memperbaiki keterampilan-keterampilan mereka dengan mengulangnya dalam penampilan berikutnya. Melalui permainan peran, keterampilan sosial anak dapat ditingkatkan.

Selanjutnya, keilmuan berkaitan dengan bimbingan dan konseling menjadi integrasi jika berbicara tentang pendidikan. Pendekatan bimbingan dan konseling disertakan sebagai salah satu bentuk layanan yang diberikan, khususnya konseling anak. Konseling anak sebagai layanan yang disertai dengan berbagai keterampilan agar anak mampu secara aman dan terbuka untuk mengungkapkan permasalahan yang dihadapi. Sehingga anak mampu bertumbuh dan berkembang secara optimal yang terarahnya menjadi individu yang mandiri, sehat dan mampu mengambil keputusan atas permasalahan yang dihadapi. Hal ini dikarenakan, konseling sebagai bentuk layanan yang bertujuan untuk membantu individu agar mampu berkembang dan mengoptimalkan potensi yang dimiliki agar nantinya memiliki penyesuaian diri, penyesuaian diri dengan lingkungan serta penyesuaian diri dengan masalahnya. Artinya, individu di usia dini pula memerlukan proses bimbingan dan konseling karena dari beberapa penelitian yang diungkapkan bahwa kemampuan serta keterampilan *problem solving* hendaknya dimulai sejak anak-anak. Sehingga, pada saat dewasa dirinya mampu untuk memiliki penyesuaian diri yang baik, dan hal tersebut dimulai dengan bentuk keterampilan sosial di usia dini.

B. METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen. Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *pre experimental* karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Menurut Emzir (2008) bahwa penelitian *pre-experimental* itu sendiri dibagi menjadi tiga yaitu *One-Shot Case Study*, *One-Group Pretest-Posttest Design*, dan *Intact-Group Comparison*. Beberapa desain penelitian tersebut peneliti menggunakan *One-Shot Case Study* untuk melakukan penelitian. Desain penelitian ini dilakukan hanya pada satu kelompok dengan melakukan *treatment* atau perlakuan dan selanjutnya diobservasi untuk mengukur tingkat keterampilan sosial anak setelah diberi teknik bermain peran (*role play*).

Penelitian ini dilaksanakan di tingkat PAUD dan/atau TK di Kota Samarinda pada dua Kecamatan, yakni Kecamatan Samarinda Kota dan Kecamatan Sungai Pinang. Adapun sekolah yang dijadikan lokasi penelitian ini, yakni: (1) TK 'Aisyiyah Bustanul Athfal (ABA) 7 Kota Samarinda, dan (2) PAUD Qurrata'ayun Samarinda. Adapun teknik pengumpulan data

menggunakan wawancara, observasi dan dokumentasi dengan teknik analisis menggunakan triangulasi untuk menguji tingkat kepercayaan penelitian. Model triangulasi diajukan untuk menghilangkan dikotomi antara pendekatan kualitatif dan kuantitatif sehingga benar-benar ditemukan teori yang tepat. Penyajian data dalam kualitatif sekarang ini juga dapat dilakukan dalam berbagai jenis matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Semuanya dirancang untuk menggabungkan informasi yang tersusun dalam suatu bentuk yang padu padan dan mudah diraih. Jadi, penyajian data merupakan bagian dari analisis.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini mencakup beberapa hal yang berkaitan dengan data satu dengan data yang lainnya. Penggunaan teknik bermain peran (*role play*) sebagai treatment yang diberikan menjadi pertimbangan yang sebelumnya telah ditemukan saat studi lapangan. Selanjutnya, pada penelitian ini, ada beberapa temuan yang didapatkan, yakni (1) profil keterampilan sosial anak di Kota Samarinda; (2) implementasi bermain peran pada proses pembelajaran tk dan/atau paud di Kota Samarinda; dan (3) efektifitas teknik bermain peran (*role play*) untuk meningkatkan keterampilan sosial anak di Kota Samarinda. Adapun hasil penelitian ini lebih lanjut dipaparkan pada pembahasan di bawah ini, yakni:

1. Profil Keterampilan Sosial Anak di Kota Samarinda

Keterampilan sosial merupakan *soft skill* yang hendaknya dimiliki oleh individu semenjak masa kanak-kanak. Keterampilan sosial dapat digunakan untuk mengembangkan dirinya secara sehat dan berpotensi maksimal. Keterampilan sosial yang baik akan memberikan gambaran pada bentuk penyesuaian dirinya. Pada hasil penelitian di Kota Samarinda menunjukkan bahwa tingkat keterampilan sosial anak memberikan gambaran serta profil yang berbeda di setiap tempat penelitian. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi profil keterampilan sosial ini, yakni berupa: (a) pola asuh orang tua; (b) tingkat pendidikan, ekonomis, sosial budaya orangtua; dan (c) lingkungan. Adapun beberapa gambaran keterampilan sosial anak yang memiliki tingkat rendah di Kota Samarinda, yakni:

a) Perilaku interpersonal

Pada beberapa kasus, ada beberapa anak yang menunjukkan tingkat perilaku interpersonal yang kurang pada saat berinteraksi. Hal ini ditunjukkan dengan berbagai

perilaku seperti acuh tak acuh, rasa empati yang kurang, serta menarik diri dari teman sebaya. Kasus-kasus serupa terjadi pada dua hingga tiga orang anak perkelasnya. Sehingga, apabila dipresentasikan pada setiap kelas ada sekitar 8 – 10% anak yang memiliki perilaku interpersonal yang kurang.

b) Penerimaan teman sebaya

Pada anak yang mengalami gangguan keterampilan sosial kurang ditunjukkan pada kurangnya penerimaan teman sebaya. Pada saat bermain, anak lebih cenderung untuk menarik diri. Dan apabila diminta untuk bermain bersama, anak akan mudah untuk menangis karena sulitnya bergabung dengan anak lainnya. Selain itu, anak dengan keterampilan sosial rendah akan merasa lebih aman sendiri serta tidak mau berkata-kata banyak (kecuali ada paksaan).

c) *Academic achievement*

Academic achievement merujuk pada kemampuan dan juga kemauan seseorang untuk dapat memiliki penghargaan pada bidang akademik. Artinya seseorang mampu untuk menunjukkan rasa persaingan yang sehat serta juga mampu berkerja sama untuk menciptakan penghargaan pada bidang akademik. Keterampilan sosial individu mempengaruhi pada bentuk *academic achievement*, hal ini didasarkan pada kemampuan seseorang berkerja sama agar mampu meraih prestasi yang maksimal. Individu yang memiliki keterampilan sosial rendah tidak mampu untuk menunjukkan rasa berkerja sama. Bagi individu yang memiliki keterampilan sosial rendah, kondisi seperti itu mengganggu zona nyaman yang dimiliki, sehingga perlu dilakukan berulang kali agar anak mampu untuk ikut serta pada proses pembelajaran. Guru akan meminta berulang-ulang agar anak melakukan kegiatan pembelajaran. Bahkan, pada saat mengerjakan tugas menjadi individu yang terakhir mengumpulkan tugas, dan hasilnya tidak sesuai dengan perintah tugas tersebut namun tidak berkeinginan untuk mencari tahu lebih lanjut.

d) Keterampilan berkomunikasi

Anak dengan keterampilan sosial rendah juga menunjukkan perilaku rendahnya keterampilan berkomunikasi antara yang satu dengan yang lainnya. Kurangnya keterampilan berkomunikasi ditunjukkan dengan sulitnya mengucapkan kata “maaf”

apabila telah melakukan kesalahan dengan teman sebaya, guru maupun orangtua; “terima kasih” apabila telah diberikan atau dipinjamkan sesuatu dari teman lainnya; lebih mudah merampas daripada mengucapkan kata “pinjam” pada saat menginginkan sesuatu, dan sebagainya. Selain itu, pada situasi tertentu anak lebih cenderung berperilaku agresif pada saat keinginannya tidak terpenuhi.

2. Implementasi Bermain Peran pada Proses Pembelajaran TK dan/atau PAUD di Kota Samarinda

Proses pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) baik formal maupun informal memiliki kurikulum yang berbeda-beda. Pendekatan yang dilakukan pun berbeda antara satu dengan yang lainnya. Beberapa pendekatan yang dilaksanakan pada proses pembelajaran, yakni: bentuk kegiatan kelompok, sentra, dan tematik. Lokasi penelitian yang ditunjukkan oleh peneliti memiliki pendekatan yang berbeda. Satu sekolah menggunakan pendekatan sentra dan satu sekolah menggunakan pendekatan kelompok. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan sentra tercermin pada RPPH. Adapun komponen RPPH Model Pembelajaran Sentra sebagai berikut : (a) Hari, tanggal, waktu; (b) Kompetensi Dasar; (c) Kegiatan Pembelajaran; (d) Alat/sumber belajar; (e) Penilaian Perkembangan anak didik. Adapun Langkah-langkah penyusunan RPPH Model Pembelajaran Sentra dengan kegiatan pengaman adalah sebagai berikut : (a) Memilih dan menata kegiatan ke dalam RPPH; (b) Memilih kegiatan yang dipilih ke dalam kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir; (c) Pada kegiatan inti, kegiatan pembelajaran disesuaikan dengan sentra yang akan dilaksanakan; (d) Memilih metode yang sesuai dengan kegiatan yang dipilih; (e) Memilih alat/sumber belajar yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan; (f) Memilih dan menyusun alat penilaian yang dapat mengukur ketercapaian indikator.

Berbeda dengan proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan kelompok. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan kelompok menggunakan RPPH sebagai berikut: (a) Semester/Minggu/Hari; (b) Hari/Tanggal; (c) Kelompok Usia; (d) Tema/Subtema; (e) Kompetensi Dasar; (f) Materi; (g) Kegiatan Main; (h) Alat dan Bahan; (i) Karakter; (j) Proses Kegiatan; dan (k) rencana penilaian. Perbedaan pendekatan pada proses pembelajaran membuat pola kebiasaan yang berbeda pada setiap anak. Bagi anak yang terbiasa dengan proses pembelajaran sentra, terutama proses pembelajaran yang

memiliki sentra bermain peran lebih memudahkan pada proses penelitian. Berbeda dengan pendekatan kelompok, intervensi dengan bermain peran akan menjadi hal yang baru bagi anak-siswi tersebut. Sehingga, berdasarkan hal tersebut diketahui bahwa tidak semua sekolah menggunakan pendekatan sentra pada proses pembelajaran.

Proses pembelajaran yang menggunakan pendekatan sentra terbagi menjadi beberapa sentra, yakni sentra bahan alam, sentra persiapan, sentra bermain peran dan sentra balok. Setiap kelas akan di-*rolling* pada satu sentra setiap minggunya sesuai dengan jadwal yang ada. Sehingga, setiap kelas merasakan berbagai sentra yang tersedia pada sekolah tersebut. Pelaksanaan pendekatan sentra juga disesuaikan dengan tema yang telah ditetapkan. Proses pembelajaran di kelas sentra bermain peran dilakukan dengan anak-anak yang berbeda di setiap minggunya. Tema yang diberikan disesuaikan dengan tingkat usia pengelompokan anak tersebut. Setiap berada pada berbagai sentra, anak akan mengalami berbagai situasi yang berbeda sehingga anak dituntut untuk dapat memiliki tingkat penyesuaian diri yang sedang agar mampu mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, pendekatan sentra akan disesuaikan dengan tahap-tahap proses pembelajaran di setiap sentra dengan tersedianya buku ajar yang pada awal masuk sekolah telah dimiliki oleh setiap anak. Sehingga, guru memodifikasi alat dan bahan yang digunakan namun tetap mengerjakan buku ajar tersebut pada proses pembelajaran.

Berbeda pada saat dilakukan dengan bentuk pendekatan kelompok. Anak dikelompokkan disesuaikan dengan kelas usianya, baik kelas A kecil dan B besar. Anak akan bertemu dengan guru yang sama namun dengan berbagai tema yang berbeda di setiap minggunya. Setiap tahapan dan alat atau media akan digunakan secara beragam disesuaikan dengan tema yang akan dibahas di setiap pertemuan.

3. Efektifitas Teknik Bermain Peran (*Role Play*) untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Anak di Kota Samarinda

Setelah mengetahui berbagai macam perilaku keterampilan sosial anak, dan proses pembelajaran yang dilaksanakan di masing-masing lokasi penelitian, selanjutnya peneliti merumuskan berbagai pendekatan dan treatment serta materi yang disesuaikan dengan kebutuhan individu. Hal ini sejalan dengan layanan pada bimbingan dan konseling yang nantinya diintegrasikan pada proses pembelajaran sehingga individu mampu untuk

tumbuh dan berkembang secara optimal. Pelaksanaan teknik bermain peran dipilih berdasarkan pada karakteristik anak usia dini yang memiliki kecondongan untuk melakukan imitasi (*modelling*) pada satu subjek tertentu.

Penelitian ini dilakukan dengan kondisi sekolah yang menggunakan pendekatan kelompok. Pada pendekatan kelompok memiliki tema-tema besar yang sudah dijadikan program di setiap minggunya. Lalu, di setiap hari per minggunya memiliki sub tema yang berbeda-beda sesuai dengan tema besar yang sudah dijadwalkan/diprogramkan. Pada saat penelitian, tema yang sedang dibahas yakni tentang lingkunganku. Hal ini sejalan dengan tujuan penelitian yakni agar individu memiliki kemampuan untuk dapat menginternalisasikan dirinya pada satu lingkungan dan mengembangkan dirinya secara optimal melalui keterampilan sosial yang dimilikinya.

Pelaksanaan intervensi dengan menggunakan teknik bermain peran (*role play*) dilakukan di PAUD Qurrata'ayun Kota Samarinda mengingat karakteristik anak pada sekolah ini cocok dengan indikator penelitian. Selain itu, proses pembelajaran yang dilakukan pada sekolah ini belum menggunakan sentra sehingga kegiatan bermain peran belum pernah untuk dilakukan. Harapan awal pada penelitian ini agar anak memiliki pengalaman yang berbeda pada saat teknik ini diterapkan. Dan hal tersebut menjadi kebermanfaatannya penelitian ini pada lingkup sekolah. Walaupun pada saat pelaksanaannya memiliki keterhambatan, namun bersama dengan guru dan peneliti mampu untuk mengembangkan strategi pada pertemuan selanjutnya sebagai upaya penilaian proses belajar sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan teknik bermain peran dapat dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

Selanjutnya, ada beberapa sub tema yang dirancang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun sub tema tersebut, yakni: (a) teman dan lingkunganku; (b) tolong-menolong; (c) saling menghargai; dan (d) bersaing secara sehat. Sub tema yang telah dirancang disesuaikan dengan keadaan sekolah dan RPPH yang diketahui oleh Penanggung Jawab Institusi terkait. Adapun proses pelaksanaan teknik bermain peran diawali dengan pengumpulan data mengenai anak yang teridentifikasi memiliki keterampilan sosial tinggi, sedang dan rendah pada sekolah yang dijadikan sampel penelitian. Kemudian, sebelum menentukan sub tema yang akan direncanakan, peneliti

membuat terlebih dahulu rancangan kegiatan pelaksanaan agar penelitian ini dapat secara sistematis untuk dilakukan. Adapun rincian kegiatan pelaksanaan penelitian ini, yakni:

Tabel 1
Rincian Pelaksanaan Kegiatan Penelitian

No	Tahap - tahap	Kegiatan
1.	Tahap Awal/Tahap Persiapan	a. Pengumpulan data yang berkaitan dengan keterampilan sosial anak dan pelaksanaan proses belajar di masing-masing sekolah b. Mengidentifikasi dan mengklasifikasi perilaku keterampilan sosial anak bertujuan untuk membuat suatu kelompok treatment c. Mempersiapkan RPPH kegiatan selama proses penelitian d. Mempersiapkan media dan metode pelaksanaan penelitian e. Mempersiapkan lembar penilaian dan tindak lanjut penelitian
2.	Tahap Kegiatan/Tahap Pelaksanaan	a. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan tema teman dan lingkunganku pada dua kali pertemuan b. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan tema tolong-menolong c. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan tema saling menghargai d. Pelaksanaan kegiatan bermain peran dengan tema bersaing secara sehat.
3	Tahap Akhir/Tahap Pengakhiran	a. Pelaksanaan penilaian b. Pelaksanaan evaluasi dan tindak lanjut c. Pengakhiran sesi intervensi

Data: Primer (Hasil Penelitian 2018)

Selanjutnya, untuk merumuskan intervensi yang akan dilakukan pada penelitian ini, peneliti mengawali dengan adanya identifikasi pada anak berdasarkan hasil profil keterampilan sosial anak. Identifikasi awal diperlukan untuk menggambarkan bagaimana kondisi anak sebelum diberikan intervensi dan setelah diberikan intervensi. Hal ini juga dapat menggambarkan keefektifan proses pelaksanaan yang diberikan, sehingga mampu secara tepat untuk memberikan rekomendasi selanjutnya. Pada saat pengidentifikasian didapatkan ada lima anak yang memiliki keterampilan sosial sedang dan juga rendah. Lima anak tersebut dikumpulkan dan dibentuk pada satu kelompok untuk kemudian diberikan

intervensi sesuai dengan rancangan penelitian. Adapun profil awal keterampilan sosial anak sebelum diberikan intervensi, yakni:

Tabel 2
Profil Awal Keterampilan Sosial Anak

No	Inisial	JK	Profil Awal
1	Nzl	L	Sulit untuk ikut serta pada kegiatan proses pembelajaran dan enggan untuk berbicara dan berkomunikasi dengan guru ataupun teman lainnya. Lebih mementingkan untuk berkomunikasi dengan diri sendiri ditunjukkan dengan menyukai kegiatan-kegiatan bermain sendiri.
2	Qr	P	Volume suara yang dimiliki cukup kecil, namun mampu menunjukkan sikap hormat dan empati kepada orang lain. Suka memilih teman untuk diajak berbicara dan cenderung diam dan tidak suka berbicara apabila ada orang baru yang mengajak berbicara. Di kelas pula hanya berteman dengan beberapa orang saja, tidak berbaur dengan yang lainnya.
3	Pn	L	Sulit untuk memiliki hubungan yang baik ditunjukkan dengan munculnya perilaku merampas milik orang lain, sulit berkata "maaf" apabila salah bahkan terkesan memiliki tingkat ego/gengsi yang tinggi. Terkadang suka memukul temannya apabila tidak memberikan apa yang diinginkan.
4	Sb	L	Memiliki keterhambatan dalam komunikasi sehingga tidak mampu untuk mengungkapkan keinginannya. Keterhambatan ini dikarenakan dirinya belum mampu untuk berucap/berkata-kata. Keterhambatan untuk menyebutkan kata per kata terutama kalimat per kalimat. Sehingga, dirinya cenderung untuk menunjukkan keinginannya dengan arahan tangan/tunjukan tangan saja.
5	Nzm	L	Memiliki keengganan untuk bergabung dengan teman sebayanya, dan sulit untuk mengungkapkan keinginannya. Lebih suka duduk di ujung kelas sambil memperhatikan kegiatan yang dilakukan oleh temannya. Iktut serta dalam kegiatan apabila dipanggil berulang kali dan diarahkan untuk ikut serta dalam kegiatan.

Sumber Data: Primer (Hasil Penelitian 2018)

Setelah adanya pengidentifikasi serta pemaparan kondisi awal individu sebelum diberikan treatment, selanjutnya pelaksanaan kegiatan dengan teknik bermain peran

dirancang untuk dapat dilakukan selama lima kali pertemuan dengan jarak pertemuan satu minggu sekali. Pelaksanaan selama seminggu sekali mempertimbangkan beberapa hal, yakni: (a) efektifitas treatment akan berlangsung apabila treatment dilakukan tidak secara terus-menerus dalam jangka waktu yang terlalu berdekatan. Dengan adanya penjaduan waktu, maka anak akan mampu untuk menginternalisasi treatment yang didapatkan di sekolah dengan perilaku keseharian; (b) hal lain juga mengingat bahwa tujuan dari treatment tersebut merupakan perubahan perilaku individu dan sifatnya dinamis, sehingga perlu adanya proses yang secara fisik dan psikologis berlangsung. Baik secara kognisi ataupun afeksinya; dan (c) karakteristik anak yang ada di lokasi penelitian belum terbiasa dengan adanya teknik bermain peran, sehingga penjaduan waktu memungkinkan anak untuk mampu berlatih setiap kali selesai diberikan treatment.

Penjaduan waktu treatment yang dilakukan selama seminggu sekali memungkinkan peneliti untuk mengobservasi secara terus-menerus perubahan perilaku individu diluar sesi treatment. Selanjutnya, peneliti merancang pertemuan satu dengan pertemuan berikutnya. Adapun rincian kegiatan yang dilakukan dari pertemuan satu kepada pertemuan lainnya yakni pertemuan pertama dan kedua, sub tema yang diambil yakni tentang teman dan lingkungan. Hal ini berkaitan dipilih agar anak memiliki kerangka pikir bahwa lingkungan tidak hanya berkaitan dengan keadaan sekitar yang berfokus pada sumber daya alam, namun lingkungan juga memiliki hubungan dengan kegiatan sosial yang dilakukan pada satu lingkup masyarakat pada umumnya.

Pertemuan pertama diawali dengan pembagian kelompok yang sudah ditetapkan sebelumnya dengan hasil identifikasi awal keterampilan sosial yang sedang dan rendah. Pada saat pengelompokan, anak menunjukkan kekhawatiran dikarenakan pada proses pembelajaran terdiri atas hanya lima orang dan proses pembelajaran yang berbeda seperti biasanya. Namun, guru mampu untuk memahami kondisi kelompok anak saat itu. Pada saat anak mulai terbiasa dengan kondisi itu, selanjutnya anak diminta untuk memainkan peran di kegiatan inti pertemuan pertama. Namun, sebelum anak memainkan peran, guru memberikan sebuah tontonan yakni sebuah film sebagai media yang dipilih agar anak memiliki gambaran secara nyata bentuk peran yang akan dimainkan. Pada saat anak diminta untuk memainkan peran, anak mengalami kebingungan dan stagnan sehingga

proses awal bermain peran terkesan canggung dan juga dinamika kelompok yang negatif. Namun, selama berlangsung kegiatan secara terstruktur anak mengalami pengalaman tertentu dan pada saat akhir pertemuan pertama, anak mampu memberikan kesimpulan yang berkaitan dengan pertemuan pertama.

Selanjutnya, pada minggu berikutnya yakni pada pertemuan kedua dengan sub tema “teman dan lingkunganku”. Pada pertemuan ini, anak-anak terlihat lebih santai dan mampu mengikuti kegiatan demi kegiatan sesuai dengan RPPH yang telah dibuat. Pada pertemuan kali ini, dua anak mampu mengikuti seperti skenario yang telah dibuat melalui media video walaupun masih belum sama seperti apa yang diputarakan, sedangkan anak lainnya masih perlu menyesuaikan diri. Pada seminggu sebelumnya, pengaplikasian bermain peran menjadi bahan pembicaraan anak-anak kepada anak-anak lainnya yang tidak mengikuti kegiatan. Pada setiap harinya setiap anak menceritakan dengan antusias dan sesekali mempraktekan kegiatan yang dilakukan pada pertemuan pertama.

Pada pertemuan ketiga dengan sub tema “tolong-menolong”, guru memanipulasi keadaan agar anak-anak berada pada satu keadaan mereka harus saling tolong menolong. Manipulasi keadaan ialah skenario yang telah dirancang berdasarkan hasil penilaian kegiatan sebelumnya. Pada awalnya, Anak-anak memiliki kebingungan perbuatan apa yang harus mereka lakukan untuk membantu teman lainnya. Kemudian guru memberikan dorongan serta motivasi agar anak berinisiatif melakukan hal yang seharusnya. Pada pertemuan ini, antara anak-anak yang satu dengan anak-anak lainnya menunjukkan sikap saling menolong yang diawali dengan pemberian semangat dan motivasi dari guru. Walaupun pada pertemuan ini, masih ada dua orang yang masih belum mampu menunjukkan inisiatif untuk membantu orang lain.

Pada pertemuan keempat dengan tema “saling menghargai” anak diajak untuk melakukan aktivitas mewarnai, kolase dan juga melipat origami. Pada pertemuan kali ini, guru meminta satu orang anak untuk menggantikan guru dalam memberikan instruksi kepada teman lainnya secara bergantian. Hal ini bermaksud bahwa pada pertemuan kali ini anak-anak diminta untuk memainkan peran sebagai seorang guru. Sebelum anak-anak memainkan peran tersebut, guru mencontohkan terlebih dahulu bagaimana anak-anak nantinya akan berperan. Setelah guru mencontohkan, anak-anak secara bergiliran mencontoh peran yang diminta. dari antara semua anak yang masuk pada kelompok ini,

masih ada satu orang yang belum mampu mengikuti sesuai dengan yang disarankan. Setelah berakhirnya sesi pertemuan ke empat, anak-anak diajak untuk mengungkapkan perasaan yang dirasakan pada saat diminta untuk menggantikan guru, dan anak menjawab dengan antusias.

Di akhir sesi atau pada pertemuan terakhir pada minggu kelima, anak diajak untuk menonton satu video yang berkaitan dengan “bersaing secara sehat”. Pada pertemuan ini, anak diminta untuk memperagakan perilaku yang dimunculkan pada video tersebut. Kemudian anak diberi pertanyaan tentang yang sedang dilakukan. Pada saat akhir sesi ini, hanya ada satu anak yang tidak bisa mengikuti kegiatan secara maksimal. Namun, selama proses penelitian, individu diobservasi secara terus-menerus tidak hanya pada saat teknik bermain peran dilakukan akan tetapi sepanjang waktu hingga data yang didapatkan dapat tergambarkan secara terintegrasi. Wawancara pun dilakukan kepada orangtua untuk melihat ketercapaian kegiatan teknik bermain peran pada penelitian ini. Secara lebih rinci, adapun yang menjadi kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:

Tabel 3
Rincian Kegiatan dengan Teknik Bermain Peran

Minggu ke-	Sub-Tema	Media yang digunakan	Ketercapaian
1	Teman dan Lingkunganku	Film pendek “tolong-menolong”	Pada pertemuan ini anak memiliki pengalaman baru berkaitan dengan bermain peran yang secara terstruktur dimainkan. Anak juga memiliki sebuah contoh sebelum akhirnya mempraktekkan secara mandiri.
2	Teman dan Lingkunganku	Film pendek “gotong-royong”	Anak-anak mampu memiliki kemampuan pengekplorasi yang berkaitan dengan bermain peran pada pertemuan kali ini. Terlihat pada saat bermain peran, anak-anak melakukan secara natural dan spontan
3	Tolong-menolong	Benda yang ada di sekitar anak-anak	Anak-anak mulai menunjukkan inisiatif walaupun sebelumnya ada sebuah arahan dan dorongan dari

			guru. Namun selanjutnya anak mampu mengarahkan kepada teman lainnya sesuai keadaan sekitarnya.
4	Saling menghargai	Alat Mewarnai, kolase dan mewarnai	Pada pertemuan ini, anak memiliki pengalaman serta tanggung jawab baru dengan memperagakan menjadi seorang guru, dan anak yang lainnya ikut mendengarkan walaupun sesekali ada perilaku yang muncul untuk menggantikan teman yang sedang berperan menjadi guru.
5	Bersaing secara sehat	Film pendek "indahya persahabatan"	Anak memiliki pengalaman untuk memiliki semangat baru pada saat pertemuan ini. Anak diminta untuk mengerahkan semua kemampuan yang dimiliki dan kemudian diarahkan secara kognitif dan afeksi sehingga anak mampu juga mampu memiliki sebuah pemikiran apa yang dilakukan, serta apa yang dirasakan. Dan bagaimana itu dengan keadaan di sekitarnya.

Sumber Data: Primer (Hasil Penelitian 2018)

Di akhir pertemuan yang dilengkapi dengan penilaian berdasarkan wawancara dengan orangtua didapatkan adanya perubahan perilaku pada anak. Perubahan perilaku pada beberapa anak menunjukkan perubahan perilaku yang tidak hanya pada saat di sekolah saja, namun dipraktekan juga di rumah. Sehingga, pembelajaran yang dilakukan di sekolah baru tergambar pada saat individu berada di rumah. Sebagai contoh perubahan perilaku yang muncul pada anak yakni: Pn yang akhirnya mulai terbiasa menggunakan kata "maaf" terlebih dahulu dan kemudian "pinjam" pada saat menginginkan sesuatu. Sedangkan Nzl pada saat di sekolah terlihat cuek dan juga enggan ikut serta pada kegiatan, namun pada saat dirumah mampu mengucapkan "terima kasih" dan "pinjam" pada saat meminta sesuatu walaupun dengan volume suara yang rendah. Adapun profil akhir keterampilan sosial anak setelah diberikan intervensi, yakni:

Tabel 3
 Profil Akhir Keterampilan Sosial Anak

No	Inisial	JK	Profil Akhir
1	Nzl	L	Pada saat di sekolah masih belum menunjukkan sikap untuk mampu bersosialisasi dan berinteraksi dengan teman sebaya yang lainnya, namun perilakunya tampak pada saat berada di rumah. Perilaku tersebut tergambarkan pada kata-kata/verbal seperti “maaf”, “terima kasih” dan “pinjam” pada hal-hal yang berkenaan dengan kegiatan tertentu
2	Qr	P	Mampu menunjukkan rasa percaya diri yang tinggi tergambarkan pada lantangnya untuk mengungkapkan perasaan yang dirasakan seperti volume suara yang tegas, dan raut wajah yang ramah. Kemudian, berani untuk maju ke depan pada saat ada kegiatan
3	Pn	L	Menurunnya tingkat ego/gengsi yang dimiliki ditunjukkan dengan kemampuan untuk meminjamkan hal yang dimiliki, mengucapkan kata “maafkan aku” terlebih dahulu yang dilanjutkan kata “pinjam” untuk meminjam barang teman lainnya. Dan pada saat di rumah, Pn berani untuk mengungkapkan kebaikan ketika itu salah seperti “Tidak boleh pelit dengan orang lain, itu tidak baik”
4	Sb	L	Mampu mengungkapkan keinginan walaupun masih kata per kata, dan juga memiliki kontak mata walaupun tidak lama dan mulai mampu untuk mengontrol keinginan sehingga tidak bersikap agresif seperti biasanya
5	Nzm	L	Adanya keinginan untuk bergabung dengan teman lainnya, walaupun terkadang masih ada perilaku menarik diri dari teman-temannya namun intensitasnya mulai menurun. Nzm juga mulai mampu untuk mengungkapkan keinginan

			walaupun masih diiringi dengan perilaku negatif.
--	--	--	--

Sumber Data: Primer (Hasil Penelitian 2018)

Berdasarkan analisis proses pelaksanaan teknik bermain peran serta hasil yang dicapai oleh anak membuktikan bahwa teknik bermain peran efektif untuk meningkatkan keterampilan sosial. Indikasi keberhasilan proses pelaksanaan pembelajaran dapat dilihat dari peran yang dilaksanakan oleh guru dan anak-anak pada setiap tahapan, baik tahap pembukaan, inti, *recalling*, dan akhir dimana pada setiap tahapan tersebut guru dan anak-anak telah mengoptimalkan keterampilan sosialnya. Sedangkan efektivitas teknik bermain peran dibuktikan dari hasil observasi dan wawancara keterampilan sosial secara terus-menerus selama penelitian berlangsung dan dipaparkan dengan adanya perubahan perilaku yang tergambar pada tabel profil awal dan profil akhir.

Teknik bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial merupakan salah satu teknik yang dapat digunakan pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Teknik bermain peran bertujuan agar individu memiliki pemahaman dan pengalaman secara langsung dengan adanya simulasi peran yang secara implisit membekas pada perilaku sehari-harinya. Pada tataran bimbingan dan konseling, teknik bermain peran menjadi sebuah teknik yang akan membawa konseli pada sebuah pengalaman untuk mengembangkan dirinya karena teknik bermain peran menjadi miniatur keadaan kehidupan di sekitar konseli.

Konseling yang bertujuan agar individu memahami dirinya, lingkungan hingga masalahnya dengan mengoptimalkan potensi yang dimiliki. Konseling pada anak akan mengalami perbedaan terutama pada bentuk dan strategi dibandingkan dengan konseling orang dewasa. Hal ini dikarenakan konseling memahami bahwa setiap individu itu unik dan sesuai dengan tugas perkembangan yang dilakukan. Sehingga perlu penanganan khusus pada setiap diri individu, ataupun pada setiap kelompok yang memanfaatkan dinamika kelompok itu sendiri.

Lebih lanjut, pada penelitian ini keterampilan sosial anak menjadi fokus permasalahan. Keterampilan sosial anak ditunjukkan dengan adanya kemauan untuk menanggapi orang lain dengan senang hati dan terbuka (*openness*), sikap memahami apa

yang dirasakan orang lain (empati), situasi untuk mendukung komunikasi yang berlangsung secara efektif, sikap untuk menciptakan situasi komunikasi kondusif, sikap saling menghargai antara satu dengan yang lain, sikap menerima perbedaan antara individu satu dengan yang lainnya, sikap saling menghargai, sikap untuk berbaur dengan yang lain, sikap positif untuk saling bersaing, semangat yang tinggi, perhatian yang tinggi selama pembelajaran, sikap yang berani untuk tampil di depan umum, keramahan pada teman lainnya, rasa kasih sayang, sikap saling berbagi, sikap saling menjaga antar teman, sikap melihat lawan bicara, suara yang terdengar jelas, ekspresi wajah yang menyenangkan, tata bahasa yang baik, pembicaraan mudah dimengerti, singkat dan jelas.

Perbedaan teknik bermain peran pada penelitian ini dikaitkan pada proses pelaksanaannya yang memadu-padankan berbagai media terkait. Teknik bermain peran pada penelitian ini juga mengkhususkan pada pendekatan drama yang sebelumnya dicontohkan dengan media film pendek sesuai dengan sub tema yang diusung. Ada beberapa tema film pendek yang digunakan, yakni “tolong-menolong”, “gotong-royong”, dan “indahny persahabatan”. Film pendek tersebut kemudian diberikan kepada anak-anak agar kemudian dicontohkan dan dipraktikkan pada dunia sebenarnya.

Pemberian film pada anak-anak lebih efektif dibandingkan harus memberikan kertas yang berisi skenario. Selain anak-anak lebih mudah mengingat, melalui pemberian media film pendek mereka lebih konkrit untuk melaksanakan kegiatan. Pada saat pelaksanaan bermain peran, anak-anak yang pada awalnya canggung dan takut salah namun karena dorongan dan penguatan dari guru mampu membuat anak-anak lebih mengekspresikan dirinya dan meningkatkan kreatifitasnya, dikarenakan pada saat awal mereka terkadang lupa apa yang menjadi skenarionya.

Pada karakteristik keterampilan sosial anak dengan menggunakan teknik bermain peran indikator yang sangat tinggi muncul yakni perilaku yang berhubungan dengan dirinya sendiri. Pada awalnya, anak-anak lebih cenderung untuk bersikap apatis, cuek serta acuh tak acuh namun dengan adanya teknik bermain peran anak mulai memahami bagaimana untuk menghormati orang lain. Hal ini lah yang sebisa mungkin untuk dipupuk semenjak kecil sehingga pada saat menjadi orang dewasa, dirinya mampu menempatkan

dirinya secara bijak di tengah masyarakat luas. Selain itu, santunnya dalam berkata dapat menjadikan dirinya lebih dihargai.

D. PENUTUP

Bimbingan dan konseling sebagai upaya bantuan layanan yang diberikan baik pada individu yang bermasalah maupun individu yang tidak bermasalah akan menggunakan berbagai intervensi agar mampu mencapai potensi individu yang optimal. Tahapan pada masa anak-anak menjadi tahap perkembangan yang krusial sehingga menjadi perhatian khusus untuk dapat pendidikan awal. Keterampilan sosial menjadi awal utama individu mampu diterima dan menerima kehidupan selanjutnya, sehingga sebagai pendidik baik pendidik pada bidang pendidikan formal, non formal maupun informal memahami pentingnya keterampilan sosial yang dimiliki individu. Berbagai stimulasi dapat menjadi pembelajaran awal bagi individu untuk dapat berkembang secara optimal.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Achenbach dan Edelbrock, dalam Huaqing Qi dan Kaiser. (2017). *Behavior Problems of Families: Review of the Literature*, dalam <http://www.findarticles.com> diakses 02 Oktober.
- Campbell SB, Shaw DS, Gilliom M. (2000). "Early externalizing behavior problems: Toddlers and preschoolers at risk for later maladjustment", dalam *Jurnal Development and Psychopathology*.
- Corsini, dalam Tatiek Romlah. (2001). *Teori dan Praktek Bimbingan Kelompok*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Erikson, EH. (2010). *Childhood and Society*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Geldard, K., & Geldard, D. (2012). *Konseling Anak-anak: Sebuah Pengantar Praktis*. Jakarta: PT. Indeks.
- Geldard, K., & Geldard, D. (2013). *Menangani Anak dalam Kelompok: Panduan untuk Konselor, Guru dan Pekerja Sosial*. Yogyakarta: PT. Pustaka Pelajar.
- Hamalik dalam Sulung Lahitani. (2017). "Bermain Peran (*Role Play*)", diakses di repository.unpas.ac.id/5550/ pada tanggal 02 Oktober.

- Hesti dkk, *dalam* Aina Mulyana. *Metode Pembelajaran Bermain Peran*, diakses di <http://ainamulyana.blogspot.com/2012/02/metode-pembelajaran-bermain-peran.html> pada tanggal 02 Oktober 2017.
- Lawhon dan Lawhon. (2000). "*Promoting Social Skills in Young Children*", dalam *Early Childhood Education Journal*, Volume 28, Issue 2.
- Mussen et al *dalam* Lismayanti Devi, "Peningkatan Keterampilan Sosial Anak TK Melalui Penerapan Metode Pembelajaran Kooperatif", *Skripsi FIP UPI* tahun 2008.
- Oktaviani *dalam* psychologymania. "Pengertian Bermain Peran (*Role Play*)" diakses di <http://www.psychologymania.com/2012/06/pengertian-bermain-peran-role-play.html> pada tanggal 02 Oktober 2017.
- Rita Eka Izzati, "Peran Aktivitas Pengasuhan pada Pembentukan Perilaku Anak sejak Usia Dini ; Kajian Psikologis berdasarkan Teori Sistem Ekologis", dalam <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/lain-lain/dr-rita-eka-izzaty-spsi-msi/MAKALAH%20PAUD.pdf> diakses 02 Oktober 2017.
- Ross, *dalam* *Keterampilan Sosial pada Anak*, diakses di <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/tmp/presentasi%20workshop.pdf> pada tanggal 03 Oktober 2017.
- Shaffel dan Shaffel, *dalam* Herman J. Waluyo, "Strategi Pembelajaran Drama" diakses di <https://pgsdums4fpengalaman.wordpress.com/2012/06/21/strategi-pembelajaran-drama/> pada tanggal 02 Oktober 2017.
- Undang-undang SISDIKNAS No. 20 Tahun 2003.