

**PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KONSEP DIRI
TERHADAP KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA DINI
DI RAUDHATUL ATHFAL AL IKHLASH DESA
MARINDAL I KECAMATAN PATUMBAK
KABUPATEN DELI SERDANG**

Masganti Sit. & Ahmad Syukri Sitorus***

*Dosen Tetap Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara

**Dosen Tidak Tetap Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara

Jl. Willièm Iskandar Psr. V Medan Estate, 20371

**e-mail: ahmadsyukrisitorus@yahoo.co.id

Abstract:

This study aimed to determine: (1) differences in children's social skills among children who are taught to play the role of strategy and expository strategy. (2) differences in social skills that children have a positive self-concept and negative self-concept. (3) the interaction between strategy and play a role in the child's self-concept influence on the child's social skills. The population in this study were children kindergarten class B Age 5-6 Year 2012/2013. The sampling technique used is random sampling technique. Sample was 30 children of which 15 children as the experimental group who learned with Role Playing and 15 children as a group were taught with expository teaching strategies. Research instrument by using the concept of self-tests and tests of social skills of children. The research method used was a quasi-experiment with a 2 x 2 factorial design. The data analysis technique used is the two-lane ANOVA test at significance level $\alpha = 0.05$. The results showed that: (1) social skills children learned with playing a role higher than that taught by expository instructional strategies (F value = 12.59 > F = 4.17), (2) There are differences in the ability of children who have a concept of social positive self and negative self-concept (F value = 14.99 > F = 4.17), (3) There is interaction between learning strategies and self-concept of children to child social skills (F value = 7.96 > F = 4,17).

Kata Kunci:

Strategi Pembelajaran, Konsep Diri, Kemampuan Sosial, Anak Usia Dini, Raudhatul Athfal.

A. Pendahuluan

Para ahli pendidikan anak usia dini menyatakan bahwa anak usia taman kanak-kanak merupakan masa peka bagi seluruh aspek perkembangan termasuk perkembangan sosial anak. Anak usia dini sangat sensitif menerima berbagai upaya perkembangan seluruh potensi sosialnya. Oleh sebab itu

diperlukan kondisi dan stimulus yang sesuai dengan kebutuhan anak agar pertumbuhan dan perkembangan sosial anak tercapai secara optimal. Salah satu wadah yang berperan dalam mematangkan perkembangan sosial anak adalah lembaga pendidikan. Raudhatul Athfal merupakan salah satu lembaga pendidikan anak usia dini yang memberikan stimulasi dalam pengembangan sosial anak.

Di Raudhatul Athfal aspek-aspek perkembangan yang mendapatkan stimulus secara integrasi meliputi aspek perkembangan nilai-nilai agama dan moral, fisik, kognitif, bahasa, dan sosial-emosional. Menurut Safaria kemampuan sosial anak diperoleh melalui proses belajar dari pengalaman anak sehari-hari, sehingga semua anak dapat memiliki kemampuan sosial yang tinggi (Safaria, 2005:24). Oleh karena itu, anak memerlukan stimulasi dari orang tua maupun guru di sekolah untuk mengembangkan kemampuan sosial anak.

Isenberg dan Jalogo dalam Agustin (2006: 156) menyatakan bahwa kemampuan sosial dapat ditingkatkan melalui kegiatan bermain. Vygotsky meyakini bermain mempengaruhi perkembangan anak. Bermain menciptakan *Zone of Proximal Developmental (ZPD)* anak, yakni wilayah yang menghubungkan antara kemampuan aktual anak dan kemampuan potensial anak. Saat bermain, anak melakukan sesuatu yang melebihi usianya dan tingkah laku mereka sehari-hari. Bermain dapat diibaratkan sebagai kaca pembesar (*magnifying glass*), yang berisi semua kecenderungan perkembangan. Peran, aturan, dan dukungan motivasional dimungkinkan oleh situasi imajiner yang menyediakan bantuan bagi anak untuk membentuk tingkat yang lebih tinggi pada ZPD nya (Vygotsky dalam Santrock 2007:264).

Mushfirah (2008:10-12) mengaitkan bermain dengan kemampuan sosial anak melalui beberapa hal: (a) Bermain membantu anak mengembangkan kemampuan mengorganisasi dan menyelesaikan masalah; (b) Bermain meningkatkan kompetensi sosial anak; (c) Bermain membantu anak mengekspresikan dan mengurangi rasa takut; (d) Bermain membantu anak menguasai konflik dan trauma sosial; dan (e) Bermain membantu anak mengenali diri mereka sendiri.

Lebih lanjut akan konsep permainan, Parten dalam Santrock (2007:218) membagi permainan kepada beberapa tipe permainan. Di antara tipe permainan yang banyak dipelajari adalah permainan sensorimotor dan praktik, permainan berpura-pura/Peran, Permainan sosial, permainan konstruktif dan *games*. Berkaitan dengan kemampuan sosial anak maka tipe permainan yang cocok digunakan adalah bermain peran. Bermain pura-pura atau peran adalah ketika anak mengubah lingkungan fisik menjadi sebuah simbol. Dalam bermain peran anak belajar mentransformasi objek atau menganggap satu objek sebagai objek lain dan berlakon seolah-olah mereka sedang bermain dengan objek yang lain tersebut. Namun berdasarkan pengamatan peneliti di lokasi penelitian para guru masih jarang menggunakan strategi bermain dalam mengembangkan kemampuan sosial anak.

Di samping pembelajaran, salah satu faktor internal yang mempengaruhi kemampuan sosial anak adalah konsep diri anak. Santrock (2007:57) mengatakan

bahwa pemahaman anak pada dirinya akan meningkatkan referensi perbandingan sosialnya. Pada titik perkembangan ini, anak akan lebih mungkin membedakan diri mereka dari orang lain, sehingga anak akan lebih mungkin mendeskripsikan apa yang dapat mereka lakukan jika dibandingkan dengan anak lain.

Kemampuan sosial anak didefinisikan sebagai serangkaian pilihan yang dapat membuat anak mampu berkomunikasi efektif dengan temannya, menjalin hubungan dengan temannya serta memberi respon terhadap orang lain. Tetapi berdasarkan hasil pengamatan peneliti masih banyak siswa-siswa Raudhatul Athfal yang kurang mampu bergaul dengan temannya. Hal ini dilihat dari banyaknya anak yang hanya bermain sendiri ataupun bermain dengan kelompok-kelompok tertentu dan tidak berbaur dengan teman yang lain.

Konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya, yang dibentuk melalui pengalaman-pengalaman yang diperoleh dari interaksi dengan lingkungan. Konsep diri adalah pandangan individu mengenai siapa diri individu, dan itu bisa diperoleh lewat informasi yang diberikan lewat informasi yang diberikan orang lain pada diri individu. Fitts dalam Agustiani, 2006:138) mengatakan bahwa konsep diri merupakan aspek penting dalam diri seseorang, karena konsep diri seseorang merupakan kerangka acuan (*frame of reference*) dalam berinteraksi dengan lingkungan. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa anak yang mengenal konsep dirinya maka dia akan lebih mudah dalam proses sosial dengan teman ataupun lingkungannya.

Mengenal diri sendiri mempunyai implikasi yang penting bagi hubungan antar manusia. Hal ini menunjukkan bahwa prinsip integrasi psikologis, yakni proses pemahaman seseorang akan diri mereka sendiri, sangatlah relevan bagi proses perkembangan anak. Anak belajar tentang diri mereka sendiri sebagai individu-individu yang terpisah dan unik yang mempunyai pikiran dan perasaan yang bermacam-macam pula, yang direalisasikan melalui pengalaman bermain imajinatif. Selain itu, mendorong anak untuk memahami dan menerima emosi mereka sendiri menimbulkan perkembangan diri yang lebih baik, meningkatkan hubungan serta kapasitas mereka untuk menghadapi tekanan dan perubahan. Diyakini apabila seorang guru telah mengenal karakteristik anak dalam hal ini konsep diri anak, maka guru akan dapat menyesuaikan dengan pemilihan strategi-strategi yang dapat diterapkan di taman kanak-kanak demi meningkatkan kemampuan sosial anak. Namun, berdasarkan pengamatan peneliti para guru di lokasi penelitian kurang memperhatikan konsep diri anak dalam memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan anak.

Penelitian Handayani (2012) menunjukkan bahwa strategi bermain peran dapat meningkatkan keterampilan sosial anak. Penelitian Masganti (2012) menunjukkan bahwa strategi bermain peran dapat meningkatkan kompetensi sosial anak usia dini. Kedua penelitian merupakan penelitian tindakan kelas sehingga hasilnya belum dapat digeneralisasi. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penelitian eksperimen untuk membuktikan bahwa strategi bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak usia dini, meskipun dengan konsep diri yang berbeda. Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal, yaitu RA Al Ikhlah Marindal I Kecamatan

Patumbak dengan menggunakan strategi bermain peran dan menjadikan konsep diri sebagai variabel kontrol terhadap strategi bermain peran terhadap kemampuan sosial anak usia dini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka diidentifikasi masalah yang ada sebagai berikut: (1) Strategi pembelajaran yang diterapkan kurang dapat meningkatkan kemampuan sosial anak, (2) Aktivitas pembelajaran masih banyak menekankan pada sisi intelektual yaitu kemampuan logika matematika dan bahasa, (3) Guru masih menerapkan strategi tanya jawab dan ceramah, dimana guru yang lebih banyak berperan aktif, (4) Guru kurang memperhatikan aspek konsep diri anak sebagai hal yang sangat penting dalam kaitannya dengan kemampuan sosial anak, (5) Aktivitas bermain anak secara individu atau hanya melibatkan kelompok-kelompok tertentu saja.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap kemampuan sosial. Oleh karena itu, peneliti membatasi masalah penelitian ini pada (1) Kemampuan sosial anak, (2) Bermain peran dan (3) Konsep diri anak.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah terdapat perbedaan kemampuan sosial anak antara anak yang diajar dengan strategi bermain peran dan strategi ekspositori?
- b. Apakah terdapat perbedaan kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri positif dan konsep diri negatif?
- c. Apakah ada interaksi antara strategi pembelajaran dan konsep diri anak terhadap kemampuan sosial anak?

E. Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan sosial anak antara anak yang diajar dengan strategi bermain peran dan strategi ekspositori.
2. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri positif dan konsep diri negatif.
3. Untuk mengetahui interaksi antara strategi bermain peran dan konsep diri anak dalam memberikan pengaruh terhadap kemampuan sosial anak.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Secara teoritis diharapkan memberikan kontribusi yang berguna bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan anak usia dini. Hasil penelitian ini juga diharapkan oleh para ahli serta dapat memperkaya khasanah pengetahuan tentang kedua variabel yang diteliti.

Secara praktis diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat berguna sebagai bahan informasi bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut. Terutama bagi tenaga pendidik, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi panduan bagi guru dalam usaha meningkatkan kemampuan sosial anak. Bagi institusi/sekolah, diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan pertimbangan dan masukan yang berguna dalam mengambil kebijakan lebih lanjut berkaitan dengan pembelajaran secara keseluruhan.

G. Kajian Teori

1. Kemampuan Sosial

Kemampuan sosial merupakan kemampuan seseorang dalam berinteraksi dengan orang lain. Jones dalam Tadjuddin (2012:16), kemampuan sosial merupakan kemampuan membina hubungan dengan orang lain adalah serangkaian pilihan yang dapat membuat seseorang mampu berkomunikasi secara efektif dengan orang lain. Kemampuan sosial merupakan kemahiran seseorang dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki orang lain dan bagaimana seseorang itu mampu menjalin hubungan dengan orang lain.

Erikson menyatakan ada delapan tahap perkembangan psiko-sosial manusia. Tiap tahap terdiri dari tugas perkembangan yang unik yang menghadapkan seseorang pada suatu krisis yang harus dipecahkan. Menurut Erikson, krisis ini bukanlah musibah melainkan titik balik meningkatnya kelemahan dan kemampuan. Semakin berhasil seseorang menyelesaikan krisis yang dihadapi, akan semakin sehat perkembangannya.

Menurut Erikson, anak-anak usia lima sampai enam tahun berada pada tahap keempat perkembangan, yaitu tekun dan rendah diri (*Industry Versus Inferiority*). Pada masa ini perkembangan anak lebih tertuju pada pengembangan kemampuan melakukan sesuatu, serta pada saat ini pula dunia anak penuh dengan imajinasi. Ketika anak memasuki tahun-tahun sekolah dasar, mereka mengarahkan energi mereka pada penguasaan pengetahuan dan keterampilan intelektual. Tertarik pada bagaimana sesuatu diciptakan dan bagaimana sesuatu itu bekerja. Orang tua atau guru bertugas mendorong bangkitnya rasa tekun anak.

Goleman menyatakan kemampuan sosial mempunyai dua domain yaitu: domain empati dan domain keterampilan sosial. Domain empati (*self empathy*) adalah kemampuan mengenali emosi orang lain yang dibangun berdasarkan kesadaran diri, jika seseorang terbuka akan emosinya sendiri, maka dapat dipastikan bahwa ia akan terampil membaca perasaan orang lain. Domain empati mempunyai empat subdomain meliputi; 1) memahami orang lain (*Understanding Others*), 2) mengembangkan potensi orang lain (*Developing Others*), 3) orientasi pelayanan (*Service Orientation*), dan 4) mengetasi keseragaman (*Leveraging Diversity*). Domain keterampilan sosial (*social Skill*) merupakan kemampuan dalam menggugah tanggapan yang dikehendaki orang lain, adapun subdomain keterampilan sosial meliputi; 1) Pengaruh (*influence*), 2) Komunikasi (*communication*), dan 3) Kolaborasi dan kerjasama (*collaboration and cooperation*).

Untuk memperoleh data mengenai kemampuan sosial anak usia Taman Kanak-Kanak, maka diperlukan indikator kemampuan sosial sebagai petunjuk dalam mengukur kemampuan sosial anak Taman Kanak-Kanak. Berdasarkan pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa kemampuan sosial anak masa Taman Kanak-Kanak dilihat dari; 1) Kemampuan berkomunikasi, 2) Memberi respon terhadap orang lain, 3) Berbagi dengan teman, 4) Dapat bekerjasama dengan orang lain, dan 5) Hasrat untuk mandiri.

Anak yang berada pada tahap ini sangat tertarik untuk belajar dan sangat sulit untuk berdiam diri. Mereka belajar segala sesuatu, terutama yang berhubungan dengan fisik seperti olahraga, berlari, berenang, mengumpulkan segala sesuatu dan mengembara sampai ke batas yang disetujui. Anak yang melewati fase ini dengan baik akhirnya akan memperoleh keyakinan bahwa mereka mampu menguasai masalah yang mereka hadapi (*sense of mastery*). Untuk mencapai tahap ini orang-orang dewasa yang mereka hormati seperti orang tua harus mendukung kegiatannya dan keinginannya untuk mengerti dan menguasai lingkungan mereka.

Kesulitan yang dihadapi oleh anak adalah ketika orang tua tidak mau repot dan cenderung melarang anak kemana-mana sehingga kegiatan dan keinginannya merepotkan orang tua. Sikap orang tua dan guru yang acuh dapat menyebabkan anak merasa rendah diri dan bersalah (*inferiority*) yang sangat berdampak pada masa-masa yang akan datang. Anak-anak yang penuh rendah diri ini lebih sulit merasakan adanya kemampuan mereka untuk mengembangkan kompetensi dalam bidang yang penting. (Masganti, 2010:92)

Kemampuan sosial anak dipengaruhi oleh faktor internal anak maupun faktor eksternal. Adapun Faktor internal meliputi kematangan serta kapasitas emosi dan intelegensi. Sedangkan faktor eksternal meliputi keluarga, status sosial ekonomi dan pendidikan.

Perkembangan menuju kematangan sosial anak mewujudkan dalam bentuk-bentuk interaksi sosial di antaranya: pembangkangan, agresi, berselisih, menggoda, persaingan, kerjasama, tingkah laku berkuasa, mementingkan diri sendiri, dan simpati.

Di dalam penelitian ini kemampuan sosial anak didefinisikan sebagai kemampuan anak dalam berinteraksi dengan orang lain yang ditandai dengan kemampuan komunikasi dengan baik terhadap temannya, memberi respon terhadap orang lain, berbagi dengan orang lain, dapat bekerjasama dengan orang lain.

2. Konsep Diri

Istilah konsep diri adalah terjemahan dari kata bahasa Inggris yaitu *self concept*. Kata *self* dalam psikologi mempunyai dua arti, yaitu (1) sebagai objek, mengacu pada apa yang dipikirkan seseorang tentang dirinya berupa sikap, perasaan, persepsi, pengamatan dan evaluasi seseorang terhadap dirinya sendiri,

dan (2) sebagai proses, yakni suatu kesatuan dari keseluruhan proses (Yamin, 2010:116). Hurlock (2010:117) menyatakan bahwa konsep diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya yang merupakan gambaran dari keyakinan tentang dirinya sendiri, karakter fisik, psikologis, sosial, emosional dan prestasi.

Konsep diri seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu: (1) pengalaman, terutama pengalaman interpersonal, yang memunculkan perasaan positif dan perasaan berharga, (2) kompetensi dalam area yang dihargai oleh individu dan orang lain dan (3) aktualisasi diri, atau implementasi dan realisasi dari potensi pribadi yang sebenarnya (Agustiani, 2006:139).

Banyak teori yang membahas tentang konsep diri, namun bahwa konsep diri belum ada sejak lahir tetapi berkembang secara bertahap dan juga dipelajari melalui kontak sosial dan pengalaman berhubungan dengan orang lain dan objek disekitarnya. Konsep diri dipelajari dari pengalaman yang unik melalui proses eksplorasi diri sendiri, hubungan dengan orang dekat dan berarti bagi dirinya. Cooley dalam Burns (1993:18) konsep diri dibentuk dengan proses belajar *trial and error* dengan nilai-nilainya, sikap-sikap, peranan-peranan dan identitas yang semuanya cukup memakan waktu yang lama dalam proses pembentukannya.

Sobur (2003:25) mengatakan bahwa konsep diri terbentuk dalam waktu yang relatif lama, dan pembentukan ini tidak bisa diartikan bahwa reaksi yang tidak biasa dari seseorang dapat mengubah konsep diri. Sebetulnya, konsep diri itu terbentuk berdasarkan persepsi seseorang tentang sikap orang lain terhadap dirinya. Konsep diri pada dasarnya tersusun atas berbagai tahapan yaitu: a) Keluarga diri primer, yaitu konsep yang terbentuk atas dasar pengalaman terhadap lingkungan terdekatnya, seperti lingkungan keluarga, dan b) Konsep diri sekunder, yaitu setelah orang anak tambah dewasa, ia mempunyai hubungan yang lebih luas dari pada sekedar hubungan dalam lingkungan keluarganya. Ia mempunyai banyak teman dan pengalaman-pengalaman baru.

Akhirnya, anak akan memperoleh konsep diri yang baru dan berbeda dari apa yang sudah terbentuk dalam lingkungan rumahnya. Di dalam konsep diri sekunder dapat ditemukan pula konsep diri primernya (Soeparno, 2012:2) Santrock (2007:63) mengemukakan bahwa konsep diri adalah evaluasi evaluasi diri yang lebih spesifik dominan. Konsep diri belum ada sejak bayi dilahirkan, tetapi berkembang secara bertahap, saat bayi dapat membedakan dirinya dengan orang lain, mempunyai nama sendiri, pakaian sendiri. Anak mulai dapat mempelajari dirinya, yang mana kaki, tangan, mata dan sebagainya serta kemampuan berbahasa akan memperlancar proses tumbuh-kembanganak. Pengalaman dalam keluarga merupakan dasar pembentukan konsep diri karena keluarga dapat memberikan perasaan maupun tidak mampu, perasaan di terima atau ditolak dan dalam keluarga individu mempunyai kesempatan untuk mengidentifikasikan dan meniru perilaku orang lain yang diinginkan serta merupakan pendorong yang kuat agar individu mencapai tujuan yang sesuai atau penghargaan yang pantas.

Trawick (2003:289) mendefinisikan konsep diri sebagai semua persepsi diri yang mencakup kompetensi sendiri, karakteristik, identitas etnis, dan gender. Feeny (2006:260) menyatakan bahwa konsep diri adalah gambaran anak-anak memiliki tentang diri mereka sendiri, berdasarkan persepsi mereka dan pada apa yang orang lain katakan pada mereka. Konsep diri termasuk persepsi diri fisik, kualitas sosial dan kognitif dan kompetensi. Ini mempengaruhi kemampuan anak untuk mengembangkan hubungan yang bermakna dengan orang-orang, ide-ide, dan dunia fisik. Konsep diri anak-anak sangat dipengaruhi oleh "cermin" yang diselenggarakan oleh orang-orang yang signifikan dalam kehidupan-anggota keluarga mereka, teman sebaya, dan orang dewasa lainnya. Konsep diri mulai berkembang pada hari-hari pertama kehidupan dan terus membangun dan mengubah. Keluarga adalah sumber anak pertama dan paling berpengaruh informasi tentang siapa mereka. Ini adalah dari keluarga yang anak-anak mulai membangun identitas mereka sebagai individu dari ras, gender dan budaya.

Watkons dalam Yamin (2010:122) mengatakan bahwa Konsep diri terbentuk antara lain Karena hasil interaksi individu dengan orang lain yang berarti (*significant others*) dalam kehidupannya. Interaksi dengan orang lain yang berarti inilah yang sebagian besar mempengaruhi perkembangan konsep diri, sehingga dapat terbentuk konsep diri yang cenderung positif dan negatif pada setiap individu.

Konsep diri positif dapat disamakan dengan evaluasi diri positif, penghargaan diri yang positif, perasaan harga diri yang positif, dan penerimaan diri yang positif. Hal ini mempunyai kontribusi besar terhadap afeksi dan motivasi seseorang. Konsep diri yang positif akan menjadi penentu keberhasilan seseorang dalam meraih kesuksesan, mereka punya kesiapan mental untuk belajar, lebih punya dorongan yang kuat untuk bekerja dengan giat, lebih tahan dalam mengatasi kesulitan dan lebih mampu mencapai level prestasi yang lebih tinggi.

Orang yang memiliki konsep diri negatif memiliki karakteristik antara lain tidak yakin dengan kemampuannya sendiri, tidak suka dikritik, direndahkan, melakukan pembelaan diri terhadap kesalahan, sinis terhadap prestasi, sering mengejek atau menolak penghargaan khusus atas prestasi seseorang serta bersikap pesimis terhadap kompetisi.

Beberapa pendapat menunjukkan bahwa konsep diri tidak terlepas dari gambaran diri, citra diri, penilaian diri, penerimaan diri dan harga diri seseorang. Citra diri adalah apa yang dilihat seseorang ketika dia melihat pada dirinya sendiri, intensitas efektif adalah seberapa kuat seseorang merasakan tentang bermacam-macam segi gambaran diri itu, evaluasi diri adalah apakah seseorang mempunyai pendapat yang menyenangkan tentang bermacam-macam dari gambaran itu.

Di dalam penelitian ini konsep diri didefinisikan sebagai pengetahuan yang dimiliki anak tentang dirinya yang berkaitan dengan fakta, pandangan, pendapat, kepercayaan serta persepsi tentang penampilan fisik, tindakan yang

kelas, kemampuan, dan rasa memiliki yang dikelompokkan menjadi konsep diri positif dan negatif.

Adapun indikator konsep diri anak usia dini yang dijadikan sebagai tolak ukur untuk menentukan konsep diri mencakup penampilan fisik: menyebutkan nama, ciri fisik, menyebut usia, dan menyebut ciri keluarga; kepemilikan: teman seusia, idola, binatang kesayangan, tanaman yang disukai, milik kesayangan, dan suka lingkungan; tindakan khas: kegiatan yang disukai, kegiatan yang sering dilakukan, dan yang ingin dilakukan; dan kemampuan: mengurus diri sendiri, kegiatan di rumah, kegiatan dengan teman, dan kegiatan di sekolah. (Yamin dan Sanan, 2010:126-127)

3. Strategi Bermain Peran

Banyak ahli pendidikan anak usia yang memberikan definisi bermain. Dockett & Fleer (2000:14) menjelaskan bahwa bermain merupakan sebuah proses dalam mengikutsertakan peserta dalam tujuan, namun lebih dari pembentukan sikap di dalamnya. Menurut Freud dan Erikson dalam Santrock (2007:217) bermain membantu anak menguasai kecemasan dan konflik. Karena ketegangan mengendur dalam permainan, anak tersebut dalam menghadapi masalah kehidupan. Piaget dalam Santrock (2007:217) melihat bahwa permainan adalah aktivitas yang dibatasi oleh dan medium yang mendorong perkembangan kognitif anak. Bermain memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi dan keahlian mereka dengan cara yang rileks dan menyenangkan. Piaget juga percaya bahwa struktur kognitif perlu dilatih, dan permainan adalah latar yang sempurna bagi latihan ini. Vygotsky dalam Santrock (2007:217) juga percaya bahwa permainan adalah latar yang sangat baik untuk perkembangan kognitif. Dia terutama tertarik pada aspek simbolik dan berpura-pura dari permainan, seperti ketika seorang anak menunggangi tongkat seolah-olah itu adalah kuda. Daniel Berlyne dalam Santrock (2007:217) menggambarkan dorongan bereksplorasi yang kita semua miliki. Dorongan ini melibatkan rasa ingin tahu dan hasrat akan informasi tentang sesuatu yang baru atau tidak biasa.

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa bermain sangat adalah kegiatan yang disenangi anak dan berkontribusi dalam proses perkembangan anak baik secara kognitif maupun kecerdasan sosial anak.

Sebuah kegiatan disebut bermain jika memiliki karakteristik antara lain mempunyai sifat: simbolis, penuh arti, aktif, menyenangkan, kerelaan, pembangunan peranan, episode (Fromberg dalam Dockett & Fleer 2000:15) memberikan gambaran bahwa bermain mempunyai sifat: simbolis, penuh arti, aktif, menyenangkan, kerelaan, pembangunan peranan, episode.

Selain itu Mushfirah (2008: 4) mengatakan bahwa kegiatan bermain mengandung unsur: (1) menyenangkan dan menggembarakan bagi anak; anak menikmati kegiatan bermain tersebut; mereka tampak riang dan senang; (2) dorongan bermain muncul dari anak bukan paksaan orang lain; (3) anak melakukan karena spontan dan sukarela; anak tidak merasa diwajibkan; (4) semua anak ikut serta secara bersama-sama sesuai peran masing-masing; (5) anak ber-

laku pura-pura, atau memerankan sesuatu; anak pura-pura marah atau pura-pura menangis; (6) anak menetapkan aturan main sendiri, baik aturan yang diadopsi dari orang lain maupun aturan yang baru; aturan main itu dipatuhi oleh semua peserta bermain; (7) anak berlaku aktif; mereka melompat atau menggerakkan tubuh, tangan, dan tidak sekedar melihat; (8) anak bebas memilih atau bermain apa dan beralih ke kegiatan bermain lain; bermain bersifat fleksibel

Berdasarkan observasi terhadap anak-anak dalam permainan bebas di preschool, Parten mengajukan tipe-tipe permainan berikut: (1) *Unoccupied play* bukanlah permainan seperti yang umum kita pahami. Si anak mungkin berdiri di satu tempat atau melakukan gerakan acak yang tampaknya tidak memiliki tujuan. Dikebanyakan pada anak pra sekolah, *unoccupied play* lebih jarang dimainkan dibanding bentuk permainan lain, (2) *Solitary play* terjadi ketika anak bermain sendiri dan mandiri dari orang lain. Si anak terlihat asyik dengan aktivitasnya dan tidak terlalu memedulikan hal lain yang terjadi. Anak-anak usia 2 dan 3 tahun lebih sering terlibat dalam *solitary play* dibanding siswa prasekolah yang lebih tua, (3) *Onlooker play* terjadi ketika si anak memperhatikan anak-anak lain bermain. Si anak mungkin berbicara dengan anak lain dan bertanya namun tidak ikut bermain. Minat aktif si anak pada permainan anak lain membedakan *onlooker play* dari *unoccupied play*, (4) *Parallel play* terjadi ketika si anak bermain terpisah dari anak-anak lain tetapi dengan mainan yang sama dengan yang dimainkan anak lain dan dengan cara yang meniru permainan anak lain. Namun, bahkan siswa preschool yang lebih tua cukup sering terlibat dalam *parallel play*, (5) *Associative play* melibatkan interaksi sosial dengan sedikit atau tanpa pengaturan. Dalam tipe permainan ini, anak-anak kelihatan lebih tertarik pada satu sama lain dibanding pada permainan yang mereka mainkan. Meminjam atau meminjamkan mainan dan mengikuti atau memimpin satu sama lain adalah contoh *associative play*, dan (6) *Cooperative play* terdiri dari interaksi sosial dalam satu kelompok dibarengi dengan adanya perasaan identitas kelompok dan aktivitas terorganisir. Permainan formal anak-anak, kompetisi dengan sarana kemenangan, dan kelompok-kelompok yang dibentuk oleh guru untuk melakukan hal tertentu bersama-sama adalah contoh *cooperative play* menjadi prototipe dari permainan pada pertengahan masa kanak-kanak. Hanya sedikit *cooperative play* yang terlihat pada masa prasekolah. (Santrock, 2007:214)

Bermain dapat meningkatkan kompetensi sosial anak. Menurut Catron dan Allen dalam Mushfirah (2008:11), bermain mendukung perkembangan sosialisasi dalam hal-hal berikut ini, yaitu: (1) Interaksi sosial, yakni interaksi dengan teman sebaya, orang dewasa, dan memecahkan konflik, (2) Kerjasama, yakni interaksi saling membantu, berbagi, dan pola pergiliran, (3) Menghemat sumber daya, yakni menggunakan dan menjaga benda-benda dan lingkungan secara tepat, dan (4) Peduli terhadap orang lain, seperti memahami dan menerima perbedaan individu, memahami masalah multibudaya.

Salah satu bentuk bermain pada anak adalah bermain peran. Bodrova (2012:28) menyebutkan bahwa bermain peran adalah suatu kreasi anak tentang dunia fantasi mereka dimana anak berimajinasi, berkomunikasi dan

2. Kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri positif berbeda daripada kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri negatif.
3. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan konsep diri terhadap kemampuan sosial anak.

I. Metode Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Raudhatul Athfal Al Ikhlah dan Raudhatul Athfal Salsabila Desa Marindal I Kec. Patumbak Kab. Deli Serdang tepatnya di Jalan Kebon Kopi No. 1 Marindal I Kecamatan Patumbak Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara pada bulan Mei tahun 2013.

Jumlah responden penelitian 30 orang. 15 orang kelas eksperimen dan 15 orang kelas kontrol. Sebelum diberi perlakuan, kedua kelas sampel terlebih dahulu ditugaskan mengisi angket yang dibagikan untuk mengetahui konsep diri anak. Dalam penelitian ini yang dilihat adalah konsep diri positif dan konsep diri negatif.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen disain faktorial sebagai berikut:

Tabel 1. Rancangan Eksperimen Desain Faktorial 2 x 2

Pembelajaran (A) Konsep Diri (B)	Pembelajaran	
	Bermain Peran (A1)	Ekspositori (A2)
Konsep Diri Positif (B1)	A1B1	A2B1
Konsep Diri Negatif (B2)	A1B2	A2B2

A1 : Strategi Bermain Peran

A2 : Strategi Ekspositori

B1 : Konsep Diri Positif

B2 : Konsep Diri Negatif

A1B1 : Anak yang memiliki konsep diri positif mengikuti pembelajaran bermain peran.

A2B1 : Anak yang memiliki konsep diri positif mengikuti pembelajaran ekspositori

A1B2 : Anak yang memiliki konsep diri negatif mengikuti pembelajaran bermain peran.

A2B2 : Anak yang memiliki konsep diri negatif mengikuti pembelajaran ekspositori

Teknik pengumpulan data observasi dengan menggunakan panduan observasi, angket, dan tes kemampuan sosial. Sebelum tes digunakan dilakukan uji validitas dan realibilitas empirik kepada siswa Raudhatul Athfal Al Hijrah sebanyak 25 orang. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik statistik deskriptif dan inferensial, yaitu teknik analisis varians (ANAVA) dua jalur (desain faktorial 2x2) dan uji statistik yang digunakan adalah uji F dengan $\alpha = 0,05$. Untuk mendapatkan suatu keyakinan bahwa hasil penelitian yang diperoleh dapat

digeneralisasikan ke populasi yang ada, peneliti melakukan pengontrolan validitas internal dan validitas eksternal terhadap rancangan tersebut.

J. Hasil Penelitian

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan sosial anak yang dibelajarkan dengan strategi bermain peran diperoleh skor 41 sampai dengan 56, nilai rata-rata sebesar 48,50, varians sebesar 16,29 dan standar deviasi sebesar 4,04. Skor kemampuan sosial anak yang dibelajarkan dengan strategi pembelajaran ekspositori diperoleh skor 41 sampai dengan 54, nilai rata-rata sebesar 47,50, varians sebesar 10,29, dan standar deviasi sebesar 3,21.

Hasil penelitian menunjukkan kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri positif yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran diperoleh skor yaitu 50 sampai dengan 56, nilai rata-rata sebesar 53,27, varians sebesar 3,02, dan standar deviasi sebesar 1,74. Skor kemampuan sosial anak memiliki konsep diri negatif yang diajar dengan strategi pembelajaran bermain peran diperoleh skor 41 sampai dengan 50 nilai rata-rata sebesar 45,50, varians sebesar 15,00, dan standar deviasi sebesar 3,87.

Hasil penelitian menunjukkan skor kemampuan sosial anak memiliki konsep diri positif yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori diperoleh skor 41 sampai dengan 54, nilai rata-rata adalah 47,63, varians sebesar 15,41, dan standar deviasi sebesar 3,93. Skor kemampuan sosial anak memiliki konsep diri negatif yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori diperoleh skor 45 sampai dengan 50 nilai rata-rata sebesar 47,57, varians sebesar 2,95, dan standar deviasi sebesar 1,72.

Hasil uji hipotesis hasil penelitian menunjukkan bahwa:

1. Kemampuan sosial anak yang diajar dengan strategi bermain peran berbeda dengan kemampuan sosial anak yang diajar dengan strategi ekspositori. Kemampuan sosial anak yang dibelajarkan dengan bermain peran lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori ($F_{hitung} = 12,59 > F_{tabel} = 4,17$).
2. Kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri positif berbeda dibandingkan anak yang memiliki konsep diri negatif. Perbedaan kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri positif dan konsep diri negatif ($F_{hitung} = 14,99 > F_{tabel} = 4,17$).
3. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan konsep diri dalam mempengaruhi kemampuan sosial anak. Interaksi antara strategi pembelajaran dan konsep diri anak terhadap kemampuan sosial anak ($F_{hitung} = 7,96 > F_{tabel} = 4,17$).

K. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang menunjang efektifitas dan efisiensi proses pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, seorang guru perlu memperhatikan beberapa hal sebagai pertimbangan untuk merancang strategi pembelajaran. Dasar pemikiran yang dijadikan pertimbangan

dalam memilih strategi pembelajaran diantaranya adalah tujuan belajar yang akan dicapai, materi yang akan disampaikan, karakteristik peserta didik, tenaga kependidikan yang digunakan, alokasi waktu yang disediakan serta sarana dan prasarana yang ada yang dibutuhkan untuk melaksanakan strategi pembelajaran tersebut.

Strategi pembelajaran yang dipilih harus memperhatikan karakteristik anak. Uno (2006:143) mengungkapkan bahwa karakteristik anak merupakan salah satu hal yang perlu diidentifikasi oleh guru untuk digunakan sebagai petunjuk dalam mengembangkan program pembelajaran. Setiap anak memiliki potensi dan karakteristik yang berbeda-beda. Seorang guru harus berusaha mengakomodir potensi anak secara maksimal dalam strategi pembelajaran yang diterapkan di kelas. Karakteristik anak seperti motivasi, minat, bakat, kemampuan, kecerdasan, gaya belajar, konsep diri, kepribadian, emosi, perasaan, pikiran, dan metakognisi perlu dipertimbangkan dan diintegrasikan dalam strategi pembelajaran yang dirancang.

Hamalik (2006: 214) menjelaskan bahwa pengajaran berdasarkan pengalaman lainnya adalah bermain peran karena pada umumnya anak menyenangi penggunaan strategi ini karena berkenaan dengan isu-isu sosial dan kesempatan komunikasi interpersonal di dalam kelas. Di dalam bermain peran anak menerima karakter, perasaan, dan ide-ide orang lain dalam situasi yang khusus.

Dengan demikian dapat dipahami bahwa bermain peran adalah agar anak dapat menghayati perasaan orang lain dan menciptakan kembali gambaran historis masa silam, peristiwa yang mungkin terjadi pada masa mendatang, peristiwa-peristiwa sekarang yang berarti atau situasi-situasi bayangan pada suatu tempat dan waktu tertentu.

Selain strategi pembelajaran bermain peran, strategi pembelajaran yang dieksperimentasikan dalam penelitian ini adalah strategi ekspositori. Menurut Roestiyah (2001:42) bahwa pembelajaran ekspositori adalah suatu cara mengajar yang lebih tradisional dan telah lama dijalankan dalam sejarah pendidikan, dimana dalam pengajaran, pengetahuan disampaikan secara lisan atau ceramah. Cara seperti ini kadang-kadang membosankan sehingga di dalam praktek pelaksanaannya memerlukan kemampuan tertentu untuk menarik perhatian anak.

Tokoh aliran instruksional ini adalah David Ausubel yang telah banyak mencurahkan perhatiannya terhadap pembelajaran materi verbal yang banyak dikritik para ahli psikologi kognitif. Strategi pembelajaran ekspositori dilakukan dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal, artinya bertutur secara lisan, sehingga sering orang mengidentifikasikannya dengan ceramah, biasanya materi pelajaran yang disampaikan adalah materi pelajaran yang sudah jadi, seperti data atau konsep tertentu yang harus dihafal sehingga tidak menuntut anak untuk berfikir ulang, tujuan utama pembelajaran adalah penguasaan materi pelajaran itu sendiri, artinya setelah proses pembelajaran berakhir anak diharapkan dapat memahaminya dengan benar dengan cara dapat mengungkapkan kembali materi yang telah diuraikan.

Tujuan utama dari strategi pembelajaran ekspositori adalah untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan kepada anak. Dalam strategi pembelajaran ekspositori guru mengarahkan kegiatan belajar. Guru harus melihat apakah pembelajaran yang ditentukan sudah tercakup dan apakah anak sudah menguasainya. Guru merupakan sumber penting dan komponen penting dalam transmisi antara sumber pembelajaran dan pembelajar. Guru memutuskan buku dan sumber pembelajaran lain yang akan digunakan. Peran guru adalah untuk memandu anak untuk memperoleh jawaban yang benar. Dalam strategi pembelajaran ekspositori penjelasan dan arahan guru harus jelas. Pernyataan dan pertanyaan yang ambigu akan membingungkan anak dan menjadi penghalang proses belajar anak.

Menurut Sanjaya (2006:84) bahwa strategi pembelajaran ekspositori adalah strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses penyampaian materi dari seorang guru kepada sekelompok anak dengan maksud agar anak dapat menguasai materi pelajaran secara optimal. Dilihat dari perkembangan anak strategi tersebut kurang sesuai dengan anak, sebab strategi pembelajaran ini menggunakan penjelasan secara verbal. (Ahmadi & Supriono, 2001:87)

Sedangkan strategi pembelajaran ekspositori belum memaksimalkan potensi anak. Anak berperan sebagai penerima informasi yang sudah dirancang oleh guru sebelumnya. Aktivitas kelas yang dilakukan juga tidak terlalu bervariasi dan cenderung membosankan. Anak mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru melalui ceramah, kemudian anak mengerjakan latihan, tanya jawab dan mengambil kesimpulan. Strategi seperti ini sangat menuntut kemampuan seorang guru dalam berkomunikasi dan berceramah. Guru harus mampu membuat setiap anak terfokus perhatiannya terhadap materi yang disampaikannya. Guru yang tidak cakap berceramah, akan membuat penyampaian materi seperti ini terasa sangat membosankan.

Konsep diri merupakan hal penting dalam membentuk tingkah laku anak, termasuk kemampuan sosial anak. Guru perlu mengetahui bahwa dampak konsep diri terhadap tingkah laku anak terutama kemampuan sosial anak ketika melakukan aktivitas belajar dalam kelas. Konsep diri berkaitan erat terhadap pembentukan perilaku anak dan meningkatkan kepercayaan terhadap dirinya sehingga dapat memotivasi seseorang untuk dapat menjadi lebih baik lagi.

Burns (2003:19) menjelaskan konsep diri sebagai pandangan, penilaian, dan perasaan individu mengenai dirinya yang timbul sebagai hasil dari suatu interaksi sosial. Konsep diri mempunyai pengaruh yang cukup besar terhadap perilaku individu, yaitu individu akan bertindak laku sesuai dengan konsep diri yang dimiliki.

Konsep diri seseorang bermula dari terbentuknya dari perasaan apakah ia diterima dan diinginkan kehadirannya dalam suatu kelompok. Sikap-sikap orang yang berada di sekelilingnya akan memengaruhi kepercayaan diri khususnya dalam hal berinteraksi dan berkomunikasi. Ketika anak memiliki konsep diri positif maka dia cenderung membuka diri, suka berinteraksi dengan orang lain dan bisa menerima perbedaan.

Ketika sedang berinteraksi dan berkomunikasi maka seseorang akan melakukan kegiatan sosial. Kemampuan sosial anak akan terlihat dalam keseharian anak dalam melakukan interaksi dengan teman sebayanya, baik dalam hal komunikasi serta berbagi dengan teman.

Anak yang memiliki konsep diri negatif adalah anak yang memiliki harga diri yang rendah, kurang dalam adaptasi sosial dan menggunakan banyak mekanisme pembelaan. Dia akan sulit menerima kehadiran orang lain, agak tertutup dan kurang percaya diri. Anak yang demikian akan sulit dalam hubungan sosial, cenderung berharap yang paling buruk dan tidak termotivasi dalam melaksanakan tugas yang penuh tantangan. Anak yang memiliki ciri-ciri tersebut lebih suka dengan bermain sendiri karena dia akan larut dalam permainannya tanpa harus dipaksa dalam permainan yang membutuhkan tantangan lebih tinggi dan kerjasama.

Menurut Susana (2006:29) individu yang memiliki konsep diri yang positif, akan membentuk penghargaan yang tinggi terhadap diri sendiri. Penghargaan terhadap diri yang merupakan evaluasi terhadap diri sendiri akan menentukan sejauhmana seseorang yakin akan kemampuan dan keberhasilan dirinya, sehingga segala perilakunya akan selalu tertuju pada keberhasilan. Seorang anak yang memiliki konsep diri yang positif akan berusaha dan berjuang untuk selalu mewujudkan konsep dirinya. Sebaliknya, anak yang memiliki konsep diri negatif akan memiliki evaluasi yang negatif terhadap dirinya.

Pandangan anak bahwa dirinya tidak kompeten atau bahkan bodoh, akan mempengaruhi cara belajar, mengerjakan tugas, dan mengerjakan ujian. Anak merasa dirinya tidak mampu, sehingga merasa belajar pun tidak ada gunanya. Untuk mengatasinya, anak akan memilih tidak menggunakan kemampuannya, tidak menuntut usaha yang keras.

Uraian di atas menunjukkan bahwa konsep diri turut berperan penting dalam pembentukan tingkah laku termasuk dalam kemampuan sosial anak. Anak yang memiliki konsep diri berkaitan dengan kemampuan sosialnya. Anak yang memiliki konsep diri positif kemampuan sosialnya akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang memiliki konsep diri negatif.

Pada usia 5-6 tahun, menurut Erikson dalam Santrock (2007:46) anak memasuki tahap keempat yaitu Industry versus Inferiority. Pada tahap perkembangan ini, anak mulai melakukan eksplorasi tentang dirinya sendiri. Mereka secara instingtif mulai melihat ke dunia luar. Pada usia 6 tahun, anak mulai dengan sesuatu yang berada di luar rumah mereka seperti ke sekolah dan ke rumah tetangga. Dunia luar menjadi tempat untuk tumbuh, terutama untuk membentuk kemampuan berkomunikasi dengan anak lain sehingga mereka mulai bisa membentuk kelompok. Pada masa ini tidak ada hal yang relatif tetapi adalah kemutlakan. Berdasarkan hal inilah maka perkembangan sosial anak harus dimaksimalkan agar kemampuan anak untuk bereksplorasi dengan dunia luar tidak terkendala.

Ketika anak mulai masuk lembaga pendidikan prasekolah seperti Taman Kanak-kanak (TK), pada tahapan inilah belajar mengasah kemampuan sosial. Mereka diajak berinteraksi. Anak usia TK yaitu usia lima maupun enam tahun anak sudah senang bersosialisasi atau berinteraksi, mereka juga senang bermain-main. Pada tahap ini kita dapat memunculkan beberapa indikator untuk kemampuan sosial, diantaranya mau berbagi, menolong dan membantu dengan temannya yaitu anak memiliki rasa saling membutuhkan, merasakan juga apa yang dirasakan oleh temannya sehingga dengan spontan anak ingin berbagi dengan temannya.

Selanjutnya anak bermain bersama dengan temannya yaitu suatu keadaan dimana anak dapat berbaur dengan aktif pada teman-temannya tanpa memilih-memilih teman. Indikator berikutnya anak menunjukkan rasa percaya diri yaitu suatu rasa dimana anak mampu menampilkan dengan rasa bangga bahwa inilah aku serta memiliki kepercayaan bahwa aku bisa melakukannya. Begitu juga dengan indikator yang lain seperti mengucapkan salam, mengucapkan terima kasih ketika diberi sesuatu serta menjaga kebersihan.

Dewasa ini kegiatan untuk mengembangkan kemampuan sosial anak di TK menggunakan strategi yang bervariasi. Strategi tersebut biasanya digunakan sebagai strategi dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Strategi-strategi tersebut akan menjadi lebih bermakna jika disampaikan dengan prinsip bermain sambil belajar, sehingga kegiatan ini sangat menyenangkan dan dapat menambah pemahaman anak tentang lingkungannya.

Kemampuan dalam bersosialisasi tergantung dari adanya kepercayaan diri, penghargaan diri atau konsep diri yang dimiliki anak sehingga memungkinkan dia terlibat dalam kegiatan bermain peran. Dalam bermain peran akan terjadi interaksi dengan orang lain dan komunikasi sehingga diduga kemampuan sosial anak akan meningkat.

Bermain peran ini dikategorikan sebagai strategi belajar yang berumpun kepada strategi perilaku yang diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Karakteristiknya adalah adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati. Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make believe*, atau simbolik. Bermain peran dapat menjadi bukti perilaku anak, bermain peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya.

Kemampuan sosial melibatkan kemampuan psikologis maka peran konsep diri akan sangat memengaruhi keberhasilan dalam bermain peran. Anak yang memiliki konsep diri positif apabila dilibatkan dengan kegiatan bermain peran maka kemampuan sosial anak akan meningkat karena memiliki kesempatan untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Apabila anak yang memiliki konsep diri positif mengikuti pembelajaran dengan strategi ekspositori maka kemampuan sosial anak kurang baik karena tidak punya kesempatan untuk mengembangkan kemampuan sosial dalam proses interaksi dengan orang lain sehingga anak yang memiliki konsep diri positif akan lebih baik kemampuan

sosialnya apabila mengikuti kegiatan bermain peran daripada mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi ekspositori.

Burns (2003:22) menjelaskan bahwa individu dengan penilaian positif terhadap dirinya akan menyukai dan menerima keadaan dirinya sehingga akan mengembangkan rasa percaya diri, harga diri, serta dapat melakukan interaksi sosial secara tepat. Rasa percaya diri dan harga diri yang tumbuh seiring dengan adanya keyakinan terhadap kemampuan dirinya membuat individu cenderung tampil lebih aktif dan terbuka dalam melakukan hubungan sosial.

Relasi sosial yang luas akan menjadikan individu mampu mengerti dan melakukan apa yang diharapkan oleh lingkungan, sehingga memudahkannya untuk menyesuaikan dengan keadaan lingkungan. Sebaliknya, individu dengan konsep diri negatif adalah individu yang mempunyai pandangan negatif terhadap dirinya, ia menilai dirinya sebagai figur yang mengecewakan. Penilaian yang negatif terhadap diri sendiri akan mengarah pada penolakan diri, sehingga individu akan cenderung mengembangkan perasaan tidak mampu, rendah diri, dan kurang percaya diri. Individu merasa tidak percaya diri ketika harus berpartisipasi dalam suatu aktivitas sosial dan memulai hubungan baru dengan orang lain. Penolakan diri juga dapat memicu munculnya sikap agresif dan perilaku negatif, sehingga individu menjadi tertutup dan kurang tertarik untuk menjalin hubungan sosial dengan orang lain.

Untuk anak yang memiliki konsep diri negatif ketika diberi kesempatan bermain peran akan memiliki kesulitan karena anak tersebut cenderung kurang dapat berkomunikasi serta berinteraksi dengan baik karena tidak memiliki kepercayaan diri sehingga kemampuan untuk sosialisasi dengan orang lain cenderung tidak akan meningkat dengan baik. Apabila anak yang memiliki konsep diri negatif diberi kesempatan pembelajaran melalui strategi ekspositori maka anak akan lebih senang dibandingkan apabila harus bermain peran.

Dari penjelasan di atas diduga ada interaksi antara strategi bermain peran dan konsep diri terhadap kemampuan sosial anak usia dini di Raudhatul Athfal.

L. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian telah dilakukan sebaik mungkin, namun beberapa kelemahan yang dirasakan selama melakukan penelitian ini antara lain:

1. Kemungkinan hasil observasi kurang objektif karena dilakukan dalam waktu yang singkat pada masing-masing anak.
2. Penelitian ini hanya terbatas pada perlakuan strategi pembelajaran bermain peran dan ekspositori dan konsep diri, tanpa mempertimbangkan faktor lain yang mempengaruhi kemampuan sosial anak. Selain itu masih banyak faktor lain yang bisa mempengaruhi kemampuan sosial anak seperti motivasi belajar, sarana dan prasarana. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa berbagai faktor dan kondisi berpengaruh kemampuan sosial anak.
3. Sarana dan fasilitas sekolah belum memadai, sehingga penggunaan media dan sumber belajar yang dibutuhkan dalam penerapan strategi pembelajaran belum

maksimal. Perlu kreativitas guru untuk mencari alternatif cara sehingga tetap dapat mengakomodasikan setiap pendekatan dalam strategi pembelajaran yang dirancang.

4. Kegiatan belajar anak di luar sekolah yang berhubungan dengan kemampuan sosial tidak dapat dikontrol secara maksimal, sehingga dapat berpengaruh pada proses pembelajaran.

M. Kesimpulan, Implikasi, dan Saran

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan sosial anak yang dibelajarkan dengan bermain peran lebih tinggi dibandingkan yang diajar dengan strategi pembelajaran ekspositori
2. Kemampuan sosial anak yang memiliki konsep diri positif berbeda dibandingkan anak yang memiliki konsep diri negatif.
3. Terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan konsep diri dalam mempengaruhi kemampuan sosial anak.

Berdasarkan kesimpulan penelitian implikasi penelitian ini sebagai berikut: *Pertama*, guru harus mampu merancang suatu desain pembelajaran yang akan memaksimalkan pencapaian hasil belajar anak. *Kedua*, konsep diri merupakan hal penting dalam membentuk tingkah laku anak, termasuk kemampuan sosial anak. Guru perlu mengetahui bahwa dampak konsep diri terhadap tingkah laku anak terutama kemampuan sosial anak ketika melakukan aktivitas belajar dalam kelas. *Ketiga*, Guru dapat melakukan penilaian terhadap strategi pembelajaran yang digunakan selama ini, dan apabila ternyata tidak efektif, dapat melakukan revisi, atau meninggalkannya dan selanjutnya mengembangkan sendiri strategi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dengan memperhatikan kondisi sekolah, anak dan sistem pendukung lainnya.

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti mengemukakan saran-saran sebagai berikut:

1. Kepala sekolah lebih memberikan perhatian terhadap pelaksanaan strategi bermain peran dalam hal menyiapkan properti bagi anak dalam menjalankan strategi bermain peran.
2. Guru dalam rangka peningkatan kemampuan sosial anak Taman Kanak-kanak kelompok B, disarankan agar guru menerapkan strategi bermain peran. Untuk itu, guru hendaknya benar-benar memahami tahapan-tahapan bermain peran yaitu: perencanaan, pemeranan, properti, waktu, dialog dan skenario.
3. LPTK untuk memberikan pelatihan peningkatan kemampuan guru dalam merancang dan menerapkan bermain peran guna lebih meningkatkan kemampuan sosial anak.
4. Bagi peneliti lain. Kepada peneliti lain yang akan melakukan penelitian di bidang yang sejenis atau mereplikasi penelitian ini hendaknya memperhatikan keterbatasan-keterbatasan yang ada dalam penelitian ini dan dapat menggantikan dengan variabel yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiani, Hendriati, (2006), *Psikologi Perkembangan: Pendekatan Ekologi Kaitannya dengan Konsep Diri dan Penyesuaian Diri pada Remaja*. Bandung: Refika Aditama.
- Agustin, Mubiar, (2006), *Profil Kecerdasan Jamak Anak Usia Dini di TK*. Laboratorium Universitas Pendidikan Indonesia, Jurnal Ilmu Pendidikan, Volume 4, No.2, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Berk, Laura E.,(2006), *Child development*, Boston: Pearson Education.
- Bodrova, E., & D.J. Leong, (2012), *Assessing and Scaffolding Make-Believe Play*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education/Merrill.
- Burns. (1993), *Konsep Diri*, Jakarta: Arcan.
- Handayani, Sri, (2012), *Meningkatkan Keterampilan Anak Usia Dini Melalui Bermain Peran*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Musfiroh, Tadkiroatun, (2008), *Cerdas Melalui Bermain: Cara Mengasah Multiple Intelligence pada Anak Sejak Usia Dini*, Jakarta: Grasindo.
- Safaria, T, (2005), *Interpersonal Intelligence Metode Pengembangan Kecerdasan Interpersonal Anak*, Yogyakarta: Amara Books.
- Sanjaya, Wina, (2007), *Strategi Pembelajaran*, Jakarta: Kencana
- Santrock, John, W (2007). *Perkembangan Anak* edisi kesebelas jilid 1. Alih Bahasa Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- _____, (2007), *Perkembangan Anak*, edisi kesebelas, Jilid 2. Alih Bahasa Mila Rachmawati dan Anna Kuswanti. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Sit, Masganti, (2010), *Perkembangan Peserta Didik*. Medan: Perdana Publishing.
- Tadjuddin, Nilawati, (2012), *Peningkatan Kompetensi Pribadi dan Kompetensi Sosial Anak Usia Dini: Disertasi*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Trawick, Jeffrey, (2003), *Early Childhood Development: A Multicultural Perspective*, Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Yamin, Martinis dan Jamilah Sanan Sabri, (2010), *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Gaung Persada Press