BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada sekitar awal bulan April pemerintah mengeluarkan kebijakan yang tertuang dalam Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2020 tentang Pedoman Pembatasan Berskala Besar (PSBB) dalam Rangka Percepatan Penanganan *Corona Virus Disease 2019*, yang memberikan pembatasan kegiatan keagamaan, sekolah, tempat kerja, tempat atau fasilitas umum, kegiatan sosial dan budaya, moda transportasi, serta kegiatan lainnya yang yang berkaitan dengan aspek pertahanan dan keamanan dengan beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh wilayah-wilayah yang mengajukan PSBB.[1]

Dampak virus *corona* dalam dunia pendidikan bisa terlihat pada kebijakan pemerintah pusat hingga daerah memberikan kebijakan untuk meliburkan seluruh lembaga pendidikan dari tingkat Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) sampai perguruan tinggi. Hal ini dilakukan sebagai upaya mencegah meluasnya penyebaran virus *corona*. Diharapkan

[1] Azizah Nurul Fadlilah, *Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Covid-19 melalui Publikasi,* Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. vol.5,No,01,(2021).

dengan seluruh lembaga pendidikan tidak melaksanakan aktivitas tatap muka hal ini dapat meminimalkan menyebarnya penyakit *Covid-19* ini.[2]

Perasaan bosan yang muncul saat ini dirasakan oleh sejumlah individu yang harus melakukan segala kegiatan dirumah akibat pandemi yang terjadi, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Saat ini anak-anak tidak dapat bermain bersama temannya di luar rumah karena dikhawatirkan jika mereka bermain di luar rumah akan rentan terpapar oleh virus tersebut. Terbatasnya ruang bermain bagi anak-anak menyebabkan mereka mudah merasa bosan untuk tetap di rumah saja. Kebosanan yang terjadi dapat membuat anak-anak menjadi rewel dan mungkin saja terus-menerus meminta bermain di luar rumah.[3]

Anak-anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan dimulai sejak dalam kandungan, sampai terlahir ke dunia. Pertumbuhan dan perkembangan itu tidak dilihat hanya secara fisik saja, tapi juga secara psikologisnya. Perkembangan fisik yang dialami oleh anak dapat dilihat dengan adanya perubahan pada tinggi atau berat badan, sedangkan perkembangan psikologis anak dapat dilihat pada perkembangan

---

[2] *Efektivitas Pembelajaran Online Pendidik PAUD di Tengah Pandemi Covid 19 | Nurdin | Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (Diakses pada 09 Maret 2021, pukul: 06.23 WIB)

[3] Maya Khairani, Marty Mawarpury, Eko A Meinarno, *Ragam cerita pembelajaran dari Covid-19*, (Aceh, Syiah Kula University Press,2020), h. 2.

psikososialnya. Sejak usia prasekolah hingga akhir masa sekolah anak mengalami perkembangan pada psikososialnya, ditandai dengan semakin meluasnya pergaulan sosial, terutama dengan teman sebaya atau teman sepermainannya.[4]

Aspek perkembangan sosial merupakan salah satu aspek penting dalam kehidupan sosial anak terutama pada anak usia dini. Pada masa ini dunia anak menjadi lebih luas dibandingkan dengan masa kanak-kanak, antara lain tampak dari keinginannya untuk berkelompok. Proses pendidikan merupakan salah satu cara bagi manusia untuk melakukan sosialisasi dan interaksi sesamanya. Proses sosialisasi dan interaksi sosial dimulai sejak manusia lahir dan berlangsung terus hingga ia dewasa atau tua. Dengan demikian kebutuhan bergaul dan berhubungan sosial dengan orang lain itu sangat penting bagi manusia karena setiap manusia saling membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi dan mempertahankan kehidupan di masyarakat.[5]

Usia dini adalah saat yang paling tepat untuk mengenalkan, menumbuhkan dan mengembangkan sikap sosial. Pada usia dini inilah

---

[4] Desmita, *Psikologi Perkembangan* , (Bandung:PT Remaja Rosdakarya,2012) h.145.

[5] Abdullah Idi, Safarina, *Sosiologi Pendidikan Indiviidu, Masyarakat, dan Pendidikan*. (PT Raja Grafindo Persada), h.99.

merupakan tahap yang paling tepat untuk mengembangkan perilaku sosial sehingga perlu diberikan kesempatan untuk dapat bermain bersama teman-temannya. Perilaku sosial yang memberikan pengaruh positif dan memberikan keuntungan serta kenyamanan untuk orang lain disebut perilaku prososial. Beaty sebagaimana dikutip oleh Susanto, mengatakan bahwa, perilaku prososial adalah perilaku positif yang diwujudkan dalam bentuk empati, murah hati, kerja sama dan kasih sayang. Sementara menurut Eisenberg mengatakan bahwa, perbuatan yang dimaksudkan untuk menolong atau memberikan kenyamanan psikologi kepada orang lain dalam bentuk empati dan simpati dikatakan sebagai perilaku prososial.[6]

Selama masa karantina diterapkan anak-anak juga memiliki batas untuk bermain di luar rumah. Artinya kebebasan mereka untuk bermain dan mengeksplor lingkungan luar terhenti. Proses pendidikan merupakan salah satu cara bagi manusia untuk melakukan sosialisasi dan interaksi dengan sesamanya. Proses sosialisasi dan interaksi sosial dimulai sejak manusia lahir dan berlangsung terus hingga ia dewasa atau tua. Dengan demikian kebutuhan bergaul dan berhubungan sosial dengan orang lain itu sangat penting bagi manusia karena setiap

---

[6] Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: Prenamedia Group,2015), h.154.

manusia saling membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi dan mempertahankan kebutuhannya di masyarakat.[7]

Selain karena karantina, salah satu faktor lain yang menyebabkan anak tidak ingin bersosialisasi yaitu faktor fisik, di mana anak yang mengalami kekurangan menyebabkan anak menarik dari lingkungan bermainnya, sikap orang tua yang terlalu mementingkan baca dan berhitung dan perkembangan sosial tidak di perhatikan, memiliki ketidaknyamanan saat bermain bersama, dan lain sebagainya.[8]

Hurlock sebagaimana dikutip oleh Astuti, mengemukakan bahwa, agar menjadi pribadi yang utuh, anak usia dini selain memiliki berbagai keterampilan juga harus memiliki kemampuan bersosialisasi. Proses sosialisasi mempunyai kedudukan strategis bagi anak untuk dapat membina hubungan dalam berbagai lingkungan. Kegagalan dalam proses sosialisasi menyebabkan seorang menjadi pemalu, kurang percaya diri, menyendiri, keras kepala.[9]

Vigotsky menyebutkan bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi seorang anak. Hampir semua benda

---

[7] Abdullah Idi, Safarina. *Sosiologi Pendidikan Individu, Masyarakat, dan Pendidikan*.(PT: Grafindo Persada),h.99.

[8] https://anggunpaud.kemdikbud.go.id/berita/index/20190101170348

[9] Erna Tri Astuti, *Kemampuan Bersosialisasi Pada Anak Usia Prasekolah Ditinjau Dari Jenis Pendidikan*, (Skripsi Universitas Muhamadiyah Surakarta,2009).

dapat dijadikan sebagai alat permainan. Pada saat bermain anak belajar suatu objek, secara sadar atau tidak sadar ia belajar dari sifat-sifat objek tersebut.[10]

Salah satu metode bermain yang dikenal adalah bermain peran. Bermain peran (*role playing)* adalah strategi pengajaran yang termasuk ke dalam kelompok model pembelajaran sosial (*social models)* yang diterapkan di Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). Strategi ini menekankan sifat sosial pembelajaran dan memandang bahwa perilaku kooperatif dapat merangsang anak baik secara sosial maupun intelektual. Melalui permainan ini anak belajar mengenal dunianya dan belajar mengenai berbagai peran orang-orang dewasa yang ada disekelilingnya.[11]

Kampung Luwung Semut berada di Kabupaten Serang, alasan penulis memilih penelitian di kampung Luwung Semut karena masih banyak anak-anak usia dini yang kurang motivasi dalam bersosialisasi dalam bermain dengan teman sebayanya dan lokasi penelitian mudah di jangkau untuk penulis.

---

[10] Mayke.S. Tetdjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan*,(Jakarta: Grafindo,2008),h.9.

[11] Shoba Dewey Chugani, *Anak yang Cerdas, Anak yang Bermain, (*Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama,2009) h.30.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian guna penyusunan skripsi dengan judul "Implementasi metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi sosialisasi pada anak usia dini di masa pandemi".

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka peneliti merumuskan masalah-masalah sebagai berikut:

1. Apa faktor penyebab kurangnya dorongan untuk bersosialisasi pada anak usia dini di Kampung Luwung Semut?
2. Bagaimana langkah dan hasil implementasi dari metode *role play* dalam meningkatkan motivasi sosialisasi pada anak usia dini di Kampung Luwung Semut?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mencari jawaban atas rumusan masalah yang diajukan, yakni:

1. Untuk mendeskripsikan apa penyebab kurangnya dorongan untuk bersosialisasi pada anak usia dini di Kampung Luwung Semut.

2. Untuk mendeskripsikan bagaimana langkah dan hasil implementasi dari metode *role playing* dalam meningkatkan motivasi sosialisasi pada anak usia dini di Kampung Luwung Semut.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan baru yang dapat dijadikan sebagai bahan kajian bagi mahasiswa yang ingin mempelajari bimbingan konseling dengan teknik *role playing* dalam menangani masalah serta mendapatkan solusi yang diharapkan khususnya dalam kasus motivasi sosialisasi pada anak usia dini ini. Dan juga diharapkan dapat memberikan sumber pengetahuan dan pengalaman tentang sosialisasi pada anak usia dini di masa pandemi ini.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dapat meningkatkan dorongan anak usia dini untuk bersosialisasi setelah masa karantina. Diharapkan dapat mengubah perilaku negatif agar menjadi positif, serta dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Hasil penelitian ini

diharapkan dapat menambah pengetahuan dan pengalaman mengenai tema yang diteliti bagi peneliti.

E. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Pembahasan mengenai nilai-nilai konseling anak usia dini, sebelumnya sudah pernah dibahas atau diteliti, di bawah ini adalah penelitian yang relevan dengan judul di atas diantaranya:

Pertama, skripsi yang ditulis oleh Nasihatul Umi Tahun 2019 yang berjudul "Layanan Konseling Kelompok dengan Teknik *Role Playing* untuk meningkatkan Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak". Fokus permasalahannya kepada anak yang hubungan sosial kepada teman sebayanya kurang sehingga menimbulkan permasalahan antar sesama teman. Dengan metode yang akan diterapkan yaitu dengan layanan konseling kelompok dengan teknik *role playing* (bermain peran) yang bertujuan untuk mengubah perilaku hubungan sosialnya dari yang negatif menjadi positif. Penelitian ini dilakukan di TPQ Assalam.[12]

[12] Nasihatun Umi, *layanan konseling kelompok dengan teknik role playing untuk meningkatkan kemampuan interaksi sosial pada anak*,(Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanudin Banten,2019).

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Nasihatul Umi dengan penulis yaitu, objek penelitiannya sama-sama dilakukan kepada anak usia dini, dan layanan konseling yang dilakukan, yang membedakannya hanya pada lokasi penelitian, dan fokus permasalahannya. Dalam penelitian Nasihatul Umi objeknya dilakukan di sekolah dan fokus permasalahannya lebih kepada interkasi sosial anak dengan teman sebanyanya, sedangkan penulis lokasi penelitiannya dilakukan di kampung dengan fokus permasalahannya adalah faktor penyebab anak yang kurang dorongan untuk bersosialisasi dengan lingkungan barunya dan teman sebayanya.

Kedua, skripsi yang ditulis oleh Fahrunnisa Tahun 2018 yang berjudul "Terapi Bermain Peran *(role play)* dalam Mengatasi Keakuan pada Anak". Fokus permasalahannya kepada anak yang berperilaku keakuan yang berpotensi melakukan perilaku perundungan *bullying.* Dengan metode yang akan diterapkan yaitu dengan bermain peran(*role play)* yang bertujuan untuk mengubah perilaku keakuan pada anak dari yang negatif menjadi lebih positif. Penelitian ini dilakukan di PAUD Rahayu, Desa Sukabares, Kecamatan Ciomas.[13]

---

[13] Fahrunnisa, *Terapi Bermain Peran role play dalam mengatasi keakuan pada anak*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten,2008).

Persamaan penelitian Fahrunnisa dengan penulis yaitu, objeknya sama-sama dilakukan kepada anak usia dini dan metode penelitiannya sama yakni dengan teknik *role playing*, yang membedakannya adalah lokasi penelitian dan fokus permasalahannya. Dalam penelitian Fahrunnisa lokasi penelitiannya di sekolahan, dan fokus permasalahannya hanya pada anak yang berperilaku keakuan saja. Sedangkan penulis, lokasi penelitainnya di kampung, dan fokus permasalahannya lebih kepada faktor penyebab anak usia dini yang kurang dorongan bersosialisasi dengan teman sebaya dan lingkungan barunya yang ditandai dengan sifat murung, tidak percaya diri, pendiam, dan kurang berperan, tidak mandiri dan kurangnya antusias dalam bermain serta tidak mampunya anak untuk mengontorol perasaaanya.

Ketiga, artikel yang ditulis oleh Nurul Aida, tahun 2015 di jurnal *Psikologi Indonesia* tentang "Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Pendidikan Anak Usia Dini". Penelitian ini bertujuan untuk memuat pernyataan yang membuktikan adanya pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan bersosialisasi anak. Subjek penelitian ini adalah 15 anak dan karakteristik subjek diantaranya: a). anak usia 4-5 tahun kelompok

A b). mengindikasikan kemampuan bersosialisasi yang rendah. Hasil uji *man whitney/Wilcoxon* menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan bersosialisasi anak usia dini (p=0.000).[14]

Persamaan penelitian Nurul Aida dengan penelitian penulis yaitu sama-sama membahas sosialisasi anak usia dini dengan teknik *role playing* yang membedakannya pada metode penelitian dan penyelesaian masalahnya. Dalam penelitian Nurul Aida menggunakan metode penelitian kuantitatif dan hanya untuk perbandingan, sedangkan penulis menggunakan metode kualitatif untuk meningkatkan motivasi sosialisasi anak usia dini di masa pandemi melalui layanan konseling dengan teknik *role play*.

Keempat, artikel yang ditulis oleh Azizah Nurul Fadlilah, tahun 2021, di jurnal *Pendidikan Anak Usia Dini* tentang "Strategi Menghidupkan Motivasi Belajar Anak Usia Dini Selama Pandemi *Covid-19* melalui Publikasi". Penelitian ini bertujuan untuk meneliti strategi guru kelompok bermain KB TK Al-Huda Kota Malang dalam menghidupkan motivasi belajar siswa demi keberlangsungan

[14] Nurul Aida, penerapan metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada pendidikan anak usia dini, Jurnal Psikologi Indonesia. vol.4,No,01,(Januari, 2015)

pendidikan dalam kebijakan *study from home* (SFH) pada masa pandemi *Covid-19*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk strategi guru untuk menghidupkan motivasi belajar siswa.[15]

Persamaan penelitian Azizah Nurul Fadlilah dengan penulis, yaitu objeknya sama-sama dilakukan pada anak usia dini dan kondisi penelitiannya sama yaitu pada masa pandemi yang membedakan pada teknik konseling yang digunakan, lokasi penelitian, dan fokus permasalahannya. Dalam penelitian Azizah Nurul Fadlilah pelaksanaannya melalui publikasi, lebih berfokus kepada pendidikan anak usia dini, sedangkan penulis fokus penelitiannya lebih spesifik yakni pada anak usia dini, lokasi penelitiannya di suatu kampung, dan fokus permasalahnnya lebih kepada anak yang berperilaku murung, kurang berperan, memiliki sifat kurang percaya diri dikarenakan kurang dorongan untuk bersosialisasi dengan metode yang akan diterapkan yaitu dengan terapi bermain peran *(role playing)* yang bertujuan untuk meningkatkan dorongan bersosialisasi dengan teman sebayanya, mengetahui perannya, dan mengubah perilaku negatif menjadi positif.

---

[15] Azizah Nurul Fadlilah, *Strategi menghidupkan Motivasi Anak Belajar Usia Dini Selama Pandemi Covid-19 melalui Publikasi*, Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini. Vol.5, No.1 (2021).

F. Kajian Teori

1. Anak Usia Dini

Secara Yuridis, di Indonesia, anak usia dini yakni anak yang berusia 0-6 tahun.[16] Anak usia dini merupakan anak yang sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat, disebut dengan istilah *golden age* (usia emas), usia yang paling berharga dibandingkan usia-usia selanjutnya.[17]

Hurlock sebagaimana dikutip oleh Susanto, mengemukakan bahwa, anak usia dini terutama (usia 2-6 tahun) disebut sebagai periode yang sensitif atau masa peka, yaitu masa di mana fungsi-fungsi tertentu perlu dirangsang, diarahkan sehingga tidak menghambat perkembangannya. Sebagai contoh jika masa peka untuk berbicara pada masa ini terlewati, tidak dimanfaatkan dengan baik, maka anak akan mengalami kesukaran dalam berbahasa untuk periode selanjutnya.[18]

Pada masa ini dianggap sebagai masa perkembangan rasa keindahan. Kata estetik di sini dalam arti bahwa pada masa ini, perkembangan anak yang terutama adalah fungsi panca inderanya.

---

[16] Suyadi, *"Teori Pembelajaran Anak Usia Dini Dalam Kajian Neurosains*", (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2014), h. 23.

[17] Suyadi, *"Manajemen PAUD cet.I"*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011),h. 3

[18] Ahmad Susanto, *Bimbingan & Konseling di Taman Kanak-Kanak,…h.44.*

Kegiatan eksploitasi dan belajar anak juga terutama menggunakan panca inderanya. Pada masa ini, indera masih peka, karena itu Montessori menciptakan bermacam-macam alat permainan untuk melatih panca inderanya.[19]

Essa sebagaimana dikutip oleh Diana Mutiah mengemukakan bahwa hakikat anak usia dini dalam Undang-Undang Sistem Penididikan Nasional No. 20 Tahun 2003 adalah kelompok manusia yang berusia 0 sampai dengan 6 tahun. Namun ada beberapa ahli yang mengelompokannya hingga usia 8 tahun. Anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik, artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosio emosional, bahasa dan komunikasi. Karena keunikan dalam tingkat pertumbuhan dan perkembangannya, maka anak usia dini dibagi dalam tiga tahapan perkembangan (Jurnal PADU), yaitu:

a. Masa Bayi, Usia Lahir 0-12 Bulan.

b. Masa Toddler Batita Usia 1-3 Tahun.

c. . Masa Early childhoob/Pra Sekolah, Usia 3-6 Tahun.

---

[19] Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak &Remaja*,…h.24

d. Masa Kelas Awal SD, Usia 6-8 Tahun.[20]

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun atau anak usia pra sekolah. Tahun-tahun awal masa kanak-kanak sebagai usia pra sekolah yang merupakan masa persiapan anak baik secara fisik maupun mental untuk menghadapi tugas-tugas pada saat mulai sekolah.[21]

Selama masa pandemi yang mengharuskan untuk terus menerus berada di rumah saja, hal ini tentu akan menimbulkan rasa bosan dan stres pada orang tua, terlebih anak. Oleh karena itu, orang tua harus mengerti bagaimana cara agar anak tidak bosan dan jenuh selama berada di rumah. Salah satu hal yang harus diperhatikan adalah dengan memenuhi kebutuhan psikososial anak. Hal ini bisa mengurangi dampak psikososial pada anak, seperti stress yang dapat mempengaruhi perilaku, mental dan aktivitas psikososial. Mengutip dari pernyataan Fitriani dalam Webinar "*Menjaga dan Mengembangkan Aspek Psikososial Anak Usia Dini dalam Situasi Covid-19"*yang digelar Tanoto Foundation, Senin (18/5/2020), yakni *"Dalam kondisi seperti ini, mereka*

---

[20] Diana Mutiah, ''*Psikologi Bermain Anak Usia Dini''*, (Jakarta: Kencana,2010), h.6-7.

[21] A'an Widiastuti Griya Fitri, ''Peran Kelompok Bermain Dalam Proses Sosialisasi Anak Usia Dini di Kecamatan Sukorejo Kabupaten Kendal'', (Skripsi Universitas Negeri Semarang,2015),h.12

(anak-anak) tidak mengerti apa yang mereka hadapi, kuncinya menjaga rutinitas bagi anak-anak usia dini". Hal ini sejalan dengan pernyataan Spesialis Perkembangan Anak *Child Fund International* di Indonesia, Eka Hidayati mengatakan, *"anak-anak khususnya di usia dua tahun ke atas bisa merasakan bingung di tengah pandemi Covid-19*".[22]

Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Anak usia dini berada pada rentang usia 0-8 tahun. Pada masa ini proses pertumbuhan dan perkembangannya dalam berbagai aspek sedang mengalami masa cepat dalam rentang perkembangan hidup manusia. Proses perkembangan sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak harus memperhatikan karkteriistik sikap pekembangan anak. Mentessori dalam Seldin 2004 menyatakan bahwa pada rentang usia lahir sampai 6 tahun anak mengalami masa keemasan *the golden year* yang merupakan masa di mana anak mulai peka/sesitif untuk menerima berbagai rangsangan. Masa peka adalah masa terjadinya kematangan fungsi

---

[22] Wahyu Adityo Prodjo, *"Saat Covid-19, Dukungan Psikososial Anak Penting Diberikan"* dalam *https://edukasi.kompas.com/read/2020/05/18/192637571/saat-covid-19-dukungan-psikososial-anak-penting-diberikan?page=all,* (diakses pada Kamis, 4 Juni 2020 pukul 21.30)

fisik dan psikis, anak telah siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan.[23]

2. Motivasi Sosialisasi

Faktor-faktor yang mempengaruhi sosialisasi, terutama anak yaitu adanya sikap anak-anak terhadap orang lain dari pengalaman sosial dan seberapa baik mereka dapat bergaul dengan orang lain. Anak-anak akan tergantung pada pengalaman belajar selama bertahun-tahun awal kehidupan yang merupakan masa pembentukan kepribadian, tetapi kelompok sosial juga berpengaruh terhadap perkembangan sosial anak. Namun, pada akhirnya kemampuan anak untuk menyesuaikan diri dengan tuntunan sosial dan menjadi pribadi yang dapat bermasyarakat, tergantung pada empat faktor menurut Sujiono, yaitu kesempatan yang penuh untuk belajar sosialisasi/bermasyarakat,mampu berkomunikasi pembicaraan yang bersifat sosial merupakan penunjang yang penting bagi sosialisasi, anak hanya akan belajar bersosialisasi apabila mereka memiliki motivasi untuk melakukannya. Motivasi adalah kekuatan-kekuatan dari diri individu yang menggerakan

[23] Nurul Aida & Rr Amanda Pasca Rini, ‘’Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Anak Usia Dini’’, Jurnal Psikologi Indonesia vol.4.,No.01. (2015) h.91.

individu untuk berbuat. Motivasi ini dibedakan menjadi dorongan dan kebutuhan. Dorongan adalah ketidak seimbangan dalam diri individu karena pengaruh dari dalam atau dari luar dirinya, yang mempengaruhi dan menggerakan perbuatan individu dalam rangka mmencapai keseimbangan kembali atau adaptasi, pada manusia terdapat dorongan makan, minum, menghindarkan diri dari bahaya dan sebagainya. Kebutuhan adalah dorongan yang telah dibutuhkan secara personal, sosial, dan kultural.[24]

Sosialisasi diartikan sebagai proses interaksi sosial melalui dimana seorang anak mengenal cara-cara berfikir, berperasaan, dan berperilaku, sehingga dapat berperan secara efektif dalam masyarakat.[25] Salah satu tugas perkembangan masa awal kanak-kanak yang sangat penting adalah memperoleh latihan dan pengalaman pendahuluan yang diperlukan untuk menjadi anggota kelompok dalam akhir masa kanak-kanak. Jadi dalam masa kanak disebut sebagai masa pra kelompok. Dasar untuk sosialisasi diletakkan dengan meningkatnya hubungan antar anak dengan teman-teman sebayanya dari tahun-ketahun. Anak tidak hanya

---

[24] Umi Setiani & Muniroh Munawar, ‘’Upaya Meningkatkan Kemampuan Sosialisasi Anak Melalui Metode Bercakap-cakap pada Kelompok B Raudatul Athfal Mualimin’’, *http://journal.upgris.ac.id/index.php/paudia/article/view/1636* h.20.

[25] Syamsu Yusuf, *Psikologi Perkembangan Anak &Remaja*, (Bandung :PT Remaja Rosdakarya,2016). h.24.

lebih banyak bermain dengan anak-anak lain tetapi juga banyak berbicara. [26]

Kecemasan, kekhawatiran, rasa takut, atau malu yang berlebihan dirasakan oleh anak yang keterampilan sosialnya kurang. Anak-anak yang mengeluhkan bahwa anak sangat pemalu, rendah diri dan memiliki kecemasan yang berlebihan saat bertemu dengan orang lain terutama orang yang baru dikenal, sehingga anak takut untuk berbaur, dan seringkali memilih untuk menyendiri atau menarik diri dari lingkungan.[27]

Secara alamiah, bermain memotivasi anak untuk mengetahui sesuatu lebih mendalam dan secara spontan untuk mengembangkan kemampuannya. Melalui bermain anak menstimulasi indera, belajar menggunakan otot-otot, mengkordinasikan penglihatan dan gerakan, memperoleh penguasaan tubuh, dan memperoleh keterampilan baru. Melalui kegiatan bermain anak akan mengembangkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah, belajar menampilkan emosi yang diterimanya dan juga belajar bersosialisasi agar kelak terampil dan

---

[26] Susanto Ahmad, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*,(Jakarta: Kencana,2011).

[27] Desi Pujiati,''Peningkatan Keterampilan Sosial Melaui Metode Bermain Peran'', Jurnal Pendidikan Usia Dini vol.7 Edisi November 2013.

berhasil menyesuaikan diri dari kelompok teman. Hurlock mengemukakan, bahwa mulai usia 2 sampai 6 tahun anak belajar melakukan hubungan sosial dan bergaul dengan orang-orang di luar lingungkan rumah, terutama dengan anak-anak yang umurnya sebaya. Anak belajar menyesuaikan diri dan bekerjasama dalam kegiatan bermain.[28]

Manusia secara hakiki merupakan makhluk sosial. Sejak ia dilahirkan, ia melakukan pergaulan dengan orang-orang lain untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologisnya, yaitu makanan, minuman, dan lain-lain. Kelak, apabila ia sudah mulai bergaul dengan kawan-kawan sebaya dia pun tidak lagi hanya menerima kontak sosial itu, tetapi ia juga dapat memberikan kontak sosial. Ia mulai mengerti bahwa dalam kelompok sepermainannya terdapat peraturan-peraturan tertentu, norma-norma sosial yang seharusnya ia patuhi dengan rela guna dapat melanjutkan hubungannya dengan kelompok tersebut secara lancar. Ia pun turut membentuk norma-norma pergaulan tertentu yang sesuai dengan interaksi kelompok. Ia

[28] Nurul Aida & Rr Amanda Pasca Rini, ‘’Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Anak Usia Dini’’, Jurnal Psikologi Indonesia vol.4.,No.01 (2015) h.91.

mengakui bahwa ia mempunyai peranan dalam kelompoknya yang berdasarkan hubungan timbal-balik dengan anggota lainnya.[29]

Masa anak usia dini merupakan salah satu periode yang sangat penting, karena periode ini merupakan tahap perkembangan kritis. Pada masa inilah kepribadian seseorang mulai dibentuk. Pengalaman-pengalaman yang terjadi pada masa ini cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap anak sepanjang hidupnya. Pada masa ini anak senang melakukan berbagai aktivitas seperti memperhatikan lingkungan sekitar, meniru, mencium, dan meraba. Lingkungan yang kaya dan banyak memberikan rangsangan dapat meningkatkan kemampuan belajar anak. [30]

3. Metode *Role Playing*

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai secara optimal.[31] Metode berasal dari Bahasa Yunani *''Methodos''* yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang

---

[29] W.A. Gerungan, *Psikologi Sosial*, (Bandung: PT Refika Aditama,2004),h.26.

[30] Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini Pengantar Dalam Berbagai Aspeknya*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.132.

[31] Wina sanjaya, *Stategi Pembelajaran*, (Jakata :Kencana,2008),h.90

menjadi sasaran ilmu yang akan dipakai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan berpikir secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia juga, teknik diartikan sama dengan metode atau sistem mengerjakan sesuatu.[32]

James dan Gilliland yang dikutip oleh Bradley T. Erford, mengemukakan bahwa *role play* bermain peran adalah sebuah teknik yang digunakan oleh konselor dari berbagai orientasi teoretis untuk klien-klien yang perlu mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang, atau melakukan perubahan dalam dirinya sendiri. Dalam sebuah *role play*, klien dapat melakukan perilaku yang telah diputuskan di lingkungan yang aman dan bebas resiko. *Role play* adalah campuran antara "*terapi conditional reflex (*reflex terkondisi) dari Salter, teknik psikodrama dari Moreno, dan *fixed role therapy* (terapi peran tetap) dari Kelly''. Pada kebanyakan *role play*, seseorang memainkan perannya sendiri, peran orang lain, sejumlah keadaan di seputar sebuah situasi, reaksi-reaksinya sendiri. *Role play* terjadi di saat ini, bukan di masa lalu atau masa mendatang. Teknik ini lazim dimulai dengan adegan-adegan yang

[32] https://kbbi.web.id (Diakses pada tanggal 03 Oktober 2021).

lebih mudah untuk diperankan dan secara progresif ditingkatkan ke adegan-adegan yang lebih kompleks.[33]

Menurut Nugraha anak senang bermain "khayalan'' berakting sebagai orang tua, meniru tokoh kartun atau menjadi bayi. Kegiatan bermain peran merupakan kegiatan bermain tahap selanjutnya, setelah bermain fungsional. Main peran melibatkan interaksi secara verbal atau bercakap-cakap, dan interaksi dengan orang lain.[34]

Sedangkan menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau berpura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, sistuasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.[35] Metode bermain peran akan dilakukan oleh anak untuk memerankan suatu tokoh pilihannya dalam bentuk mikro dan makro. Dalam kegiatan bermain peran makro, anak akan merencanakan secara langsung tokoh sesuai keinginannya, seperti anak berperan seperti doktor, pendidik, hakim, polisi, petugas

---

[33] Bradley T. Erford, *40 Teknik yang Harus diketahui seorang Konselor* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar , 2015),h.358.

[34] Nurul Aida & Rr Amanda Pasca Rini, ''Penerapan Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kemampuan Bersosialisasi pada Anak Usia Dini'', Jurnal Psikologi Indonesia vol.4.,No.01. (2015) h.91.

[35] Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004),h.38.

pemadam kebakaran. Sementara menurut Gunarti, dkk dalam bermain peran mikro dicirikan dengan kegiatan “mendalang’’ atau anak memainkan peran dengan alat bantu seperti boneka, wayang-wayangan, miniatur binatang dan peralatan berukuran kecil lainnya yang mendukung.[36]

Metode bermain adalah metode yang menerapkan permainan atau permainan tertentu sebagai wahana pembelajaran siswa. Teknik ini berdasarkan literatur maupun pengamatan sepintas di lapangan terbukti paling efektif dan efisien dibandingkan metode-metode yang lain. Kemampuan belajar mengingat anak menjadi cepat, banyak, dan anak tidak merasa jenuh. Selain itu, kemampuan berimajinasi dan berkreativitas meningkat tajam. Bahkan, kemampuan berinovasi yang dimiliki dapat mencapai posisi titik puncak. Bagi seorang anak, mainan ataupun bermain adalah wahana belajar mendewasakan diri dengan cara yang menyenangkan.[37]

Anak-anak biasanya bermain di lingkungan tempat tinggal, seperti keluarga, sekolah, atau masyarakat di lingkungan rumahnya. Anak-anak bermain melalui permainan mereka, di mana permainan

---

[36] Gunarti W, dkk, *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*, (Jakarta: Universitas Terbuka,2008).

[37] Jasa Ungguh Muliawan, *45 Model Pembelajaran Spektakuler*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media,2017), h.205.

tersebut bisa membuat mereka senang ketika memainkannya. Pengalaman bermain yang menyenangkan dengan bahan, benda, anak lain, dan dukungan orang dewasa membantu anak-anak berkembang secara optimal, termasuk melalui terapi bermain peran (*role play).*[38]Kegiatan bermain peran ini pernah dilakukan oleh nabi Muhammad SAW bersama cucu-cucu beliau, yaitu Hasan Dan Husen. Di mana Hasan dan Husen bermain seraya menaiki punggung Nabi mereka seolah-olah berperan sebagai penunggang kuda.[39]

Dengan mengekplorasi hal-hal yang ada disekitarnya, otak anak akan terus berkembang. Dengan bermain, mereka akan mengembangkan imajinasi, kemampuan, kemandirian, kreativitas, dan kemampuan bersosialisasi.[40] Sebagaimana firman Allah SWT. Dalam Q.SYusuf ayat 12:

أَرْسِلْهُ مَعَنَاغَدًايَرْتَعْ وَيَلْعَبْ وَإِنَّا لَهُ لَحَفِظُوْنَ(١٢)

Artinya: *"Biarkanlah dia pergi bersama Kami besok pagi agar agar dia (dapat) bersenang-senang dan (dapat) bermain-*

---

[38] Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group,2012), h.92.

[39] Imam Musbikin, *Buku Pintar PAUD Dalam Perspektif Islam*, (Yogyakarta :Laksana 2010),h.107.

[40] Sylvia Saraswati, *Aneka Permainan Bayi & Anak*(Jogjakarta: Kata Hati 2009), cet ke-1, h.11.

main, dan sesungguhnya Kami pasti menjaganya." (Q.S Yusuf :12).

Moeslichatoen mengatakan bahwa dalam mengembangkan kognisi anak inilah dipergunakan metode-metode yang dapat menggerakkan anak agar anak berfikir, memahami dan bernalar, mampu menarik kesimpulan dengan cara memahami lingkungan sekitar, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan diri sendiri, melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, salah satunya dengan metode bermain peran.[41]

Bermain peran mempunyai empat macam arti, yaitu: (1) sesuatu yang bersifat sandiwara, di mana pemain memainkan peranan tertentu sesuai dengan lakon yang sudah ditulis, dan memainkan untuk tujuan hiburan, (2) sesuatu yang bersifat sosiologis, atau pola-pola prilaku yang ditentukan oleh norma-norma sosial, (3) suatu prilaku tiruan atau perilaku tipuan di mana seorang berusaha memperbodoh orang lain dengan jalan berprilaku yang berlawanan dengan apa yang sebenarnya diharapkan,

[41] Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004),h.32.

dirasakan atau diinginkan, dan (4) sesuatu yang berkaitan dengan pendidikan.[42]

Bermain peran (*role play)* yaitu sebagai aktivitas belajar dapat mengembangkan pengetahuan mereka tentang dunia di sekitarnya, seperti kemampuan bahasa, kemampuan mengambil sudut pandang, dan rasa empati dengan melalui kegiatan bermain peran tersebut. Terapi bermain peran role playing mengajarkan kepada anak suatu edukasi dengan sistem bermain. Di mana anak berperan dan mempelajari suatu pembelajaran yang bersifat positif dan edukatif. Adapun beberapa terapi yang dilakukan dengan bermain peran (*role playing)* sebagai berikut:[43]

a. Drama Imajinatif

Drama imajinatif merupakan kegiatan yang melibatkan anak-anak untuk berperan penuh sebagai tokoh yang diperankan. Terkadang drama imajinatif menyertakan penggunaan keterampilan sosial, sehingga melatih anak-anak agar dapat berinteraksi dengan baik. Dengan menggunakan drama imajinatif, anak-anak dapat menunjukan observasi yang

---

[42] Ahmad Munjih Nasih, *Metode dan Teknik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*,(Bandung :PT Refika Aditama,2013), h.77.

[43] Geldard, Kathryn, dan David Geldard, *Konseling Anak-anak Panduan Praktis*,……h.374-376.

penting terkait dengan hidup mereka dengan orang lain, sehingga dapat mencapai sejumlah tujuan yang bermanfaat. Adapun tujuan dari terapi bermain peran (*role playing)* melalui drama imajinatif sebagai berikut:

1) Anak-anak dapat mengeluarkan dan mengartikulasikan ide, harapan, rasa takut, dan fantasi secara verbal maupun non verbal.
2) Anak-anak dapat mengekspresikan atau memproses pikiran.
3) Mencapai rasa lega yang menyembuhkan dari rasa sakit emosional.
4) Anak-anak dapat merasakan kekuatan melalui pengekspresian fisik emosional.
5) Anak-anak dapat menguasai masalah dan peristiwa di masa lalu.
6) Memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mengembangkan pemahaman atas peristiwa di masa kini dan di masa lalu.
7) Membantu anak-anak menghadapi resiko dalam mmengembangkan perilaku baru.

8) Membatu anak-anak melatih perilaku baru dan menyiapkan diri bagi situasi kehidupan tertentu.
9) Memberi anak-anak kesempatan untuk membangun konsep diri dan kepercayaan diri.
10) Membantu anak-anak meningkatkan kemampuan berkomunikasi.

b. *Game* (permainan)

Permainan merupakan suatu kegiatan yang menyenangkan dan dapat membantu anak-anak berkembang secara fisik, kognitif, emosional, dan sosial.[44] Dari perspektif konseling, *game* (permainan) merupakan cara yang bermanfaat agar dapat berhubungan dengan anak-anak yang pemalu atau anak-anak yang mempunyai masalah lainnya. Penggunaan *game* (permainan) adalah cara yang baik untuk menantang dan mengembangkan ego anak-anak. Di dalam sebuah *game* (permainan) anak harus menghadapi masalah, seperti kekalahan, kecurangan, giliran, berpegang pada aturan, keadilan, ketidak adilan,serta tertinggal. Adapun situasi lain

[44] Geldard, Kathyrn, dan David Geldard, *Konseling Anak-anak*……h.375.

seperti dapat bereksperimen, berkomunikasi, interaksi sosial, dan pemecahan masalah.

Terapi bermain peran (*role playing)* tentunya memiliki tujuan dalam penerapannya. *Game* (permainan) dapat digunakan oleh konselor untuk :[45]

1) Membangun hubungan konseling dengan anak-anak yang merasa enggan atau menutup diri.
2) Membantu anak-anak menggali respon dan pembatasan, halangan, dan harapan orang lain.
3) Memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk menemukan kekuatan dan kelemahan mereka terkait dengan kemampuan motorik dan atau kemampuan perspektif masalah.
4) Memberi kesempatan pada anak-anak untuk menggali kemampuan mereka untuk bersiap, berkonsentrasi, dan gigih dalam tugas.
5) Membantu anak-anak melatih keterampilan sosial seperti kerja sama dan kolaborasi dan untuk melatih respons yang tepat atas kekecewaan, kemunduran, kegagalan, dan keberhasilan.

---

[45] Geldard, Kathyrn dan David Geldard, *Konseling Anak-anak*…….h.376.

6) Membantu anak-anak melatih penyelesaian masalah dan pengambilan keputusan.
7) Memberikan kesempatan pada anak-anak mempelajari masalah spesifik atau kejadian dalam hidup seperti kekerasan dalam rumah tangga, pelecehan seksual, bahaya orang asing.

c. Buku dan Cerita

Terapi bermain peran *role playing* melalui buku dan cerita tentunya mempunyai tujuan yang dapat dicapai, hal ini mencangkup tujuan umum, tujuan khusus pengguna buku cerita, dan tujuan khusus menciptakan cerita. Adapun tujuan umum ketika menggunakan buku cerita atau mengarang cerita sebagai berikut:[46]

1) Membantu anak-anak menggali kecemasan mereka atau tekanan dengan mengenali karakter atau situasi dalam cerita.
2) Membantu anak-anak menemukan tema dan emosi terkait yang muncul dalam hidup mereka dari waktu ke waktu.

[46] Geldard, Kathryn, dan David Geldard, *Konseling Anak-anak*……h.390-391.

3) Membantu anak-anak memikirkan dan menggali solusi alternatif bagi berbagai masalah. Tujuan ini dapat dicapai dengan mengubah cerita sehingga mereka dapat memperoleh hasil yang berbeda.

M.E Young sebagimana yang dikutip oleh Bradley.T Erford, mengatakan bahwa, proses tujuh langkah untuk diikuti konselor profesional ketika mengimplementasikan teknik *role play* dengan seorang klien:

1) *Warm-up*, konselor profesional menjelaskan tekniknya kepada klien, dan klien memberikan deskripsi terperinci tentang perilaku, sikap, atau perfoma yang ingin diubah. Klien seharusnya didorong untuk mendiskusikan keengganan apa pun yang dipunyainya tentang teknik *role play*.

2) *Scene setting*, konselor profesional membantu klien dalam menata panggungnya. Bila perlu, perabotan bisa di tata ulang.

3) *Selecting roles*, klien menyebutkan dan mendeskripsikan orang-orang signifikan yang terlibat di dalam adegan.

4) *Enactement*, klien memerankan perilaku target, dan jika ia mengalami kesulitan untu itu, konselor profesional dapat mencontohkan perilakunya. Klien seharusnya mulai dengan adegan-adegan yang tidak sulitdan sedikit demi sedikit beranjak ke adegan yang lebih sulit. Selama langkah ini, konselor profesional dapat menyela klien untuk menunjukkan kepada klien bahwa apa yang dilakukannya memberikan kontribusi pada gangguan yang dialaminya.
5) *Sharing and feedback*, konselor memberikan umpan-balik yang spesifik, sederhana, dapat dilihat, dan dapat dipahami kepada klien.
6) *Reenactment*, klien berulang-ulang memperaktikan perilaku yang ditargetkan dalam dalam dan luar sesi-sesi konseling sampai ia dan konselor profesional yakin bahwa tujuannya telah tercapai.
7) *Follow-up*, klien memberi tahu konselor profesional tentang hasil-hasil dan kemajuan latihannya.[47]

Dari tiga terapi yang dilakukan dengan bermain peran (*role playing*)yang sebelumnya di sebutkan, yaitu bermain

---

[47] Bradley T. Erford, *40 Teknik yang Harus diketahui seorang Konselor*,……h.360.

peran *(role playing)* melalui drama imajinatif, bermain peran *(role playing*) melalui permainan *(game)* dan bermain peran *(role playing*) melalui buku dan cerita. Maka, peneliti memilih bermain peran *(role playing*) melalui permainan *(game).* Karena, dengan permainan *(game)* ini adalah salah satu cara yang membantu anak untuk ikut bergaul/ bergabung dengan teman-teman yang lainnya, untuk membantu menyesuikan diri agar anak dapat memperoleh kesenangan dari kegiatan yang dilakukan/usaha sendiri.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian data kualitatif yang dipaparkan secara deskriptif. Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan pada penelitian ini untuk menuturkan pemacahan masalah yang ada dengan berdasarkan data-data. Penelitian deskriptif kualitatif ini untuk memperoleh informasi dan hasil dari implementasi metode *(role playing)* untuk meningkatkan motivasi sosialisasi pada anak usia dini di masa pandemi *Covid- 19.* Gejala sosial sering tidak bisa dipahami berdasarkan apa yang diucapkan dan apa yang dilakukan oleh

orang. Setiap perkataan dan perbuatan orang sering mempunyai makna tertentu. Data untuk mencari makna dari setiap perbuatan tersebut hanya cocok diteliti dengan penelitian kualitatif, dengan teknik wawancara, observasi lapangan serta dokumentasi, yaitu data yang diambil langsung dari lokasi penelitian.

2. Lokasi penelitian

Penelitian dilakukan di Kampung Luwung Semut, Desa Jeruk Tipis, Kecamatan Kragilan, Kabupaten Serang, Banten.

3. Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti sudah melakukan observasi, wawancara, dan kuesioner kepada orang tua yang memiliki anak usia dini yang berusia 5 dan 6 tahun dan anak usia dininya sendiri. Dari 3 RT dan 1 RW yang berada di Kampung Luwung Semut, maka peneliti mendapatkan 6 responden yang memiliki karakteristik bahwa anak usia dini tersebut tingkat bersosialisasinya rendah. Subjek penelitian ini terdiri dari 3 anak usia dini laki-laki dan 3 anak usia dini perempuan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode dalam pengambilan dan pengumpulan data penelitian yang penulis gunakan adalah sebagai berikut.

a. Observasi

Dilakukan untuk mengetahui informasi langsung dilapangan. Observasi merupakan alat pengumpulan data yang dilakukan, cara mengamati dan mencatat secara sistematik gejala-gejala yang diselidiki.

b. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi langsung dengan objek penelitian dalam rangka mencari informasi lebih mendalam. Teknik wawancara kepada orang tua tentang aktivitas anak selama *lockdown.*

c. Dokumentasi

Peneliti menggali informasi dari berbagai dokumen yang diperlukan di lokasi penelitian yang berhubungan dengan skripsi ini, seperti alat tulis, file arsip dan kamera untuk menyimpan gambar.[48]

[48]Cholid Narbuk, Abu Achmadi, *Metodelogi Penelitian,* (Jakarta: PT. Bumi Aksara,2012), h.70.

d. Kuesioner

Merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau peryataan tertulis kepada responden untuk dijawab.[49]

e. Tindakan

Dilakukan dengan menggunakan terapi *(role playing)* bermain peran.

f. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data di lapangan model Miles dan Huberman. Miles dan Huberman dalam Sugiyono mengatakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif, dilakukan secara interaktif serta berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas, sehingga data yang terkumpul sudah matang. Adapun tahap-tahap dalam analisis data, yaitu data *reduction, data display, dan conclusion Drawing/verification.*[50]

---

[49] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, (*Bandung: Alfabeta,2008),h.199.

[50] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D,*……..h.246.

a. *Data Reduction* (Reduksi data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari pola dan temanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.[51]

b. *Data Display* (penyajian data)

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif , penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart,* dan sejenisnya. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. [52]

---

[51] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D,*……..h.338.

[52] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D,*……h.341.

c. *Conclusion Drawing/verification*

Langkah ketiga dalam analisi data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahan awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten pada saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.[53]

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika dalam penulisan proposal skripsi ini terdiri dari beberapa bab-bab dan sub-sub beserta penjelasan dan analisisnya, dipaparkan sebagai berikut

Bab pertama yaitu pendahuluan, bab ini menguraikan masalah terkait penelitian terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan

---

[53] Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R& D*,……h.345.

penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metodelogi penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab kedua gambaran tentang Kampung Luwung Semut, bab ini menjelaskan tentang sejarah singkat Kampung Luwung Semut, letak geografis Kampung Luwung Semut dan kondisi masyarakat Kampung Luwung Semut.

Bab ketiga, gambaran tentang rendahnya motivasi sosialisasi pada anak usia dini di Kampung Luwung Semut, bab ini menjelaskan profil responden anak usia dini, dan faktor penyebab kurangnya dorongan untuk bersosialisasi pada anak usia dini di Kampung Luwung Semut.

Bab keempat langkah-langkah dan hasil dari implementasi teknik (*role play)*, penulis membahas tentang langkah-langkah teknik bermain peran (*role playing)* bagi anak yang kurang dorongan bersosialisasi di masa pandemi, dan hasil dari implemetasi teknik bermain peran *(role playing).*

Bab kelima penutup, yang meliputi kesimpulan dan saran-saran.

Daftar pustaka.

Lampiran-lampiran