

Validasi Modul Bermain Peran “*Aku Sayang Kawan*” untuk Meningkatkan Pengetahuan Perilaku Prososial pada Anak Usia Dini

*Sita Alfiyah*¹, *Wisjnu Martani*²

Program Magister Profesi Psikologi
Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada

Abstract. The aim of this research is to carry out the validation of role play module “*Aku Sayang Kawan*” to improve the knowledge of prosocial behavior in the early age children. The hypothesis of this research was that the role playing module “*Aku Sayang Kawan*” could improve the knowledge of prosocial behavior in the early age children. The method of this research was the untreated control group design with dependent pretest and post test sample design experiment. The participants of this research were separated into control group (13 children) and experiment group (11 children). The result of statistical test using anova mixed design was the score $F=27,20$ ($p<0,01$). It means that there was significantly different knowledge score of prosocial behavior from pretest to post-test between experiment and control groups. The role play module “*Aku Sayang Kawan*” could be applied to improve the knowledge of prosocial behavior in the early age children.

Keywords: the knowledge of prosocial behavior, role play module, validation

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah melakukan validasi modul bermain peran “*Aku Sayang Kawan*” untuk meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini. Hipotesis dalam penelitian ini adalah modul bermain peran “*Aku Sayang Kawan*” mampu meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini. Metode eksperimen yang digunakan adalah *the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Peserta penelitian terbagi kedalam kelompok kontrol (13 anak) dan kelompok eksperimen (11 anak). Hasil uji statistik menggunakan anava campuran menunjukkan nilai $F=27,20$ ($p<0,01$). Hal tersebut berarti ada perbedaan yang signifikan skor pengetahuan tentang perilaku prososial dari *pretest* ke *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Modul bermain peran “*Aku Sayang Kawan*” dapat digunakan untuk meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini.

Kata kunci: pengetahuan tentang perilaku prososial, modul bermain peran, validitas

Anak usia dini sudah mengalami perkembangan dalam sosialisasi yang ditunjukkan dengan mulai menjalin interaksi sosial

dengan lingkungan sekitarnya. Anak usia dini sudah mampu menunjukkan perilaku prososial seperti berbagi dan membantu (Eisenberg, Fabes, & Spinrad, 2006). Namun, berdasarkan hasil observasi di Taman Kanak-Kanak ketika peneliti melakukan Praktik Kerja Profesi Psikologi

¹ Korespondensi mengenai artikel ini dapat dilakukan melalui: sita_friends85@yahoo.co.id

² Atau melalui: wisjnu_m@ugm.ac.id

(PPKP) menunjukkan bahwa masih banyak anak-anak yang belum menunjukkan perilaku prososial seperti menolong teman yang jatuh, menolong teman yang sedang kesulitan mengerjakan tugas, berbagi bekal makanan kepada teman yang tidak membawa makanan, meminjamkan mainan, menghibur teman yang menangis dan bekerjasama merapikan mainan.

Hasil observasi di Taman Kanak-Kanak (TK) di Kecamatan Jetis, Bantul, Yogyakarta, menunjukkan hal yang sama yaitu masih banyak siswa TK yang belum menunjukkan perilaku prososial terhadap teman maupun guru di sekolah. Hal tersebut tampak dari adanya siswa-siswa yang belum menunjukkan perilaku menolong misalnya membiarkan temannya merapikan mainan sendiri, tidak membantu teman yang kesulitan mengerjakan tugas, meninggalkan teman mengangkat bangku-bangku sendiri dan tidak membantu guru yang merapikan peralatan dan membersihkan lantai yang kotor. Siswa-siswa juga tampak kurang menunjukkan perilaku menghibur misalnya ketika ada teman yang menangis karena diganggu teman lainnya, tampak siswa hanya diam dan membiarkan temannya. Perilaku berbagi juga belum nampak, yang terlihat saat bermain bersama, tampak beberapa siswa masih enggan meminjamkan mainannya kepada teman.

Hasil wawancara dengan tiga guru TK di Kecamatan Jetis, Bantul, juga memberikan informasi bahwa masih banyak siswa-siswa yang belum menunjukkan perilaku prososial. Siswa kurang menunjukkan perilaku berbagi misalnya tidak mau membagi makanan kepada temannya dan meminjamkan mainannya kepada temannya. Siswa juga kurang menunjukkan perilaku menghibur misalnya ketika ada siswa yang menangis, teman menunjukkan sikap diam dan asyik dengan mainannya sendiri. Selain itu, perilaku kerjasama juga belum ditunjukkan

semua siswa misalnya saat mengerjakan tugas bersama, ada siswa yang lebih suka mengerjakan sendiri, tidak mau bersama-sama mengerjakan dengan teman. Ada juga yang tidak ikut mengerjakan ketika teman lain mengerjakan tugas kelompok. Saat merapikan mainan bersama, ada siswa-siswa yang enggan ikut merapikan dan asyik bermain. Menurut guru, banyak siswa-siswa yang belum mengerti tindakan yang harus dilakukan ketika menemui situasi-situasi tersebut sehingga menuntut guru untuk memberikan pengarahan kepada anak-anak.

Ketika berinteraksi sosial, anak-anak diharapkan mampu menunjukkan perilaku prososial. Perilaku prososial dimasa kanak-kanak merupakan prediktor perilaku prososial di masa yang akan datang (Eisenberg, Fabes & Spinrad, 2006). Kemampuan anak usia dini dalam menunjukkan simpati misalnya secara spontan berbagi dengan temannya cenderung menunjukkan pemahaman prososial dan empati hingga tujuh belas tahun kemudian (Papalia, Old, & Feldman, 2004). Perkembangan perilaku prososial pada anak sangat penting untuk membentuk hubungan sosial yang positif di kehidupan selanjutnya (Eisenberg & Mussen, 1989).

Perilaku prososial yang rendah pada anak dapat berpengaruh pada munculnya perilaku agresi. Anak yang membantu orang lain memiliki interaksi dan hubungan yang lebih positif dengan teman dan orang dimana ketika masa kecil sudah memiliki perilaku prososial dan lebih sedikit menjadi antisosial ketika dewasa (Smith & Hart, 2011). Hasil studi menunjukkan bahwa anak usia dini dengan perilaku prososial yang rendah cenderung melakukan perbuatan agresi ketika di sekolah (Switt & McMaugh, 2010; Persson, 2005; Romano dkk., 2005). Perilaku prososial akan berpengaruh terhadap perkembangan sosialisasi anak dengan

teman sebaya. Anak yang mampu bersosialisasi secara umum akan mudah menerima reaksi yang positif dari teman sebaya ketika menunjukkan tindakan prososial (Eisenberg & Mussen, 1989). Perilaku prososial anak berpengaruh pada kemampuan anak dalam menyesuaikan diri dengan lingkungannya. Anak dengan perilaku prososial yang tinggi cenderung mudah beradaptasi, memiliki coping yang baik dan kontrol diri (Eisenberg & Mussen, 1989). Hasil studi yang dilakukan Battistich (2003), menunjukkan bahwa perilaku prososial berpengaruh dengan penyesuaian sosial anak ketika di sekolah.

Pengembangan usaha-usaha untuk meningkatkan perilaku prososial sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran anak usia dini. Berdasarkan hasil wawancara dengan tiga guru di TK Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul, diperoleh informasi bahwa dalam menanamkan nilai-nilai prososial pada anak, metode atau cara yang dilakukan belum bervariasi. Selama ini guru hanya melakukan dengan mentransfer informasi secara langsung yaitu menasehati dan menyuruh anak. Namun, upaya tersebut belum mampu menumbuhkan perilaku prososial pada semua anak di kelas. Selain itu, sarana yang bisa digunakan sebagai panduan dalam pengajaran perilaku prososial yang ada di sekolah belum ada. Metode dan sarana untuk pembelajaran anak usia dini belum dikembangkan sehingga diperlukan inovasi untuk merancang cara dan sarana dalam pembelajaran anak usia dini dalam meningkatkan perilaku prososial.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI beberapa tahun belakangan ini mengembangkan rumusan tentang pendidikan karakter. Menurut Lickona (2012), karakter merupakan karakteristik dalam diri seseorang yang menunjukkan adanya pengetahuan dan keinginan untuk selalu berperilaku moral. Hasil penelitian menun-

jukan peran penting pendidikan karakter. Pendidikan karakter memiliki dampak positif terhadap prestasi, perilaku di kelas, skor tes, menurunkan resiko pelanggaran yang terjadi di jenjang sekolah yang lebih tinggi (Brannon, 2008). Pendidikan karakter juga meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir tentang etika, moral dan mengembangkan perilaku prososial (Shwartz, Beatty & Dachnowijzc, 2006).

Karakter tidaklah terbentuk secara instan melainkan terdapat proses yang berkembang (Musfiroh, 2011). Karakter yang baik harus dikembangkan sepanjang waktu melalui proses belajar, salah satunya melalui pendidikan karakter yakni dengan mengajarkan dan mempraktikkan karakter-karakter positif pada anak (Smith, 2006). Oleh karena itu diperlukan pembentukan seawal mungkin yaitu di usia dini.

Usia dini atau awal masa kanak-kanak berlangsung pada periode usia 2 tahun sampai 5 atau 6 tahun (Santrock, 2004). Havinghurst (dalam Hurlock, 1980) menyatakan bahwa perkembangan pada awal akan memengaruhi perkembangan berikutnya, sehingga apabila anak mengalami kegagalan dalam perkembangan, maka anak akan mengalami kesulitan dalam menjalankan tugas selanjutnya. Riset *cognitive neuroscience* menunjukkan bahwa sistem neurologis anak berkembang sangat pesat selama masa awal kanak-kanak dan otak sangat responsif terhadap stimulasi (Halfon, Schulman, & Hochstein dalam Copple & Bredecamp, 2009). Berdasarkan hal tersebut diperlukan stimulasi atau rangsangan untuk memfasilitasi anak agar perkembangannya optimal sehingga masa kanak-kanak harus dimanfaatkan sebaik-baiknya. Stimulasi yang tepat pada masa usia dini akan menentukan kemampuan mereka pada periode-periode selanjutnya hingga masa dewasa (Santrock, 2007).

Pendidikan karakter dilakukan pada semua jenjang pendidikan salah satunya pada anak usia dini yaitu mengembangkan karakter tolong menolong, kerjasama, gotong royong (Ditjen PAUDNI, 2012). Tolong menolong, kerjasama dan gotong royong merupakan perilaku sosial positif yang dalam psikologi dikenal dengan istilah prososial. Perilaku prososial merupakan perilaku yang memberikan kebaikan kepada orang lain (Kail & Nelson, 1993).

Perilaku prososial merupakan bagian umum dalam kehidupan sosial (Baron, Branscombe, & Byrne, 2008). Menurut Eisenberg dan Mussen (1989), perilaku prososial adalah perbuatan sukarela yang bertujuan untuk membantu atau memberikan kebaikan kepada individu lain atau kelompok lain. Perilaku prososial meliputi tindakan yang luas dengan tujuan untuk memberikan kebaikan kepada seseorang atau banyak orang daripada dirinya misalnya membantu, berbagi, menghibur dan bekerjasama (Batson & Powell dalam Weiner, 2003). Perilaku prososial didefinisikan sebagai perilaku yang dimaksudkan untuk memberikan kebaikan bagi orang lain yang dilakukan secara sukarela dan bukan karena paksaan seperti membantu, berbagi, menghibur dan bekerjasama.

Menurut Jackson dan Tisak (2001), aspek-aspek perilaku prososial meliputi membantu, berbagi, menghibur dan kerjasama. Membantu adalah respons yang diberikan kepada seseorang yang mengalami hal negatif atau yang tidak diinginkan. Berbagi adalah memberikan hak miliknya untuk memberikan keuntungan pada orang lain. Menghibur adalah tindakan untuk meningkatkan *mood* orang lain misalnya menghibur orang yang sedih. Kerjasama adalah bekerja bersama dalam tindakannya untuk mencapai tujuan yang spesifik.

Faktor yang memengaruhi perilaku prososial secara umum adalah hasil interaksi

antara karakteristik individu (kebutuhan, kemampuan mengambil peran, faktor biologis), pengalaman sosialisasi dan pengaruh situasional (harapan sosial, hubungan dengan orang lain, tipe lingkungan) (Eisenberg, Fabes, & Spinrad, 2006). Faktor sosialisasi berpengaruh terhadap perilaku prososial pada anak-anak. Hasil studi yang dilakukan oleh Kartner, Keller, dan Chaudary (2010) menunjukkan adanya pengaruh sosialisasi terhadap perilaku prososial anak usia dini.

Menurut Lickona (2012), pembentukan karakter dalam diri seseorang didukung oleh tiga komponen yang saling berhubungan, yaitu: pengetahuan moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Lickona (2012) menggambarkan salah satu pendekatan yang digunakan dalam membangun karakter yakni dengan memberikan konsep nilai-nilai tersebut sebagai pengetahuan. Pengetahuan yang dimiliki tersebut dapat menumbuhkan perasaan yang kuat dalam diri anak. Pengetahuan dan perasaan kemudian diwujudkan dalam bentuk perilaku. Oleh karena itu, dalam penelitian ini terlebih dahulu dikembangkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini.

Perilaku prososial dapat dikembangkan sehingga memungkinkan bagi orangtua, pendidik dan media untuk meningkatkan perilaku prososial anak (Eisenberg & Mussen, 1989). Tiga lingkungan dasar bagi anak dimana anak banyak menghabiskan waktunya adalah keluarga, sekolah dan teman sebaya sepermainan (Santrock, 2004). Di sekolah, anak banyak menghabiskan waktu sebagai anggota masyarakat kecil yang sangat memengaruhi perkembangan sosioemosional mereka (Santrock, 2004). Salah satu pengaruh sekolah ditandai dari bukti pentingnya sekolah sebagai tempat bersosialisasi yang memberikan dampak sekolah pada keinginan dan nilai-nilai anak (Hetherington & Parke, 1979).

Figur penting di sekolah sebagai agen sosialisasi yang terdekat dengan siswa adalah guru. Guru berperan dalam menstimulasi dan membimbing perkembangan kognitif, sikap, nilai dan penyesuaian emosional anak (Johnson & Medinus, 1975). Pengajaran perilaku prososial kepada anak dapat dilakukan oleh guru di sekolah (Eisenberg & Mussen, 1989).

Metode pembelajaran pada anak usia dini disesuaikan dengan perkembangan anak (Slenz & Krogh dalam Santrock, 2010). Berkenaan dengan karakteristik anak usia dini dimana menurut Santrock (2004) ciri khas yang sangat menonjol pada anak usia dini adalah bermain, maka guru dapat memberikan pengetahuan terhadap perilaku prososial melalui belajar sambil bermain. Bermain dipilih karena menyenangkan bagi anak (Levine & Munsch, 2011). Selain itu, dengan bermain mampu menstimulasi perkembangan anak (Hetherington & Parke, 1979). Dari hasil penelitian Okvuran (2009), menunjukkan bahwa anak-anak usia dini memandang positif pengajaran guru di sekolah dengan menggunakan drama seperti bermain, bermain peran, animasi sebagai permainan dan kesenangan.

Bermain memiliki manfaat dalam perkembangan anak. Bermain memberikan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan kemampuan emosional, fisik, sosial dan kognitif (Levine & Munsch, 2011). Hasil penelitian Hanney dan Bissonete (2011) menunjukkan persepsi guru yang positif dalam menggunakan permainan sebagai sarana peningkatan perkembangan anak baik kognitif, sosial dan emosional. Anak-anak mampu memecahkan masalah emosinya, mempelajari coping terhadap kecemasan dan konflik dalam situasi yang tidak mengancam melalui permainan (Hetherington & Parke, 1979). Bermain sangat penting dalam meningkatkan perkembangan kognitif karena membuat

anak mengeksplorasi secara bebas pemikiran dan tindakan berdasarkan tingkat fungsinya (Slavin, 2012) serta mengeksplorasi lingkungannya, mempelajari obyek, dan memecahkan masalah (Hetherington & Parke, 1979). Bermain dengan teman sebaya bisa meningkatkan pemahaman sosial dan pergaulan (Ashiabi, 2007). Berdasarkan hasil penelitian Leiberg, Klimecki, dan Singer (2011), diperoleh informasi bahwa permainan mampu meningkatkan perilaku prososial pada anak-anak.

Bermain sesuai dengan tahap perkembangan sosial dalam Wolfgang, Mackender dan Wolfgang (1981) dimulai dari *isolated play* (0-1 tahun), *parallel play* (1-3 tahun), *cooperative play* (3-4 tahun), *sociodramatic play* (4-6 tahun) dan *games with rules* (7 tahun keatas). Guru yang mengajar di TK dapat menggunakan metode pengajaran yang sesuai karakteristik anak usia dini yang berada pada tahap *sociodramatic play* untuk membuat anak menggunakan pengalaman sebelumnya untuk berperilaku sebagai orang lain (Wolfgang, Mackender, & Wolfgang, 1981). Metode yang sesuai dengan karakteristik di atas adalah bermain peran.

Bermain peran adalah metode pemecahan masalah dalam kelompok yang memungkinkan anak menggali masalah manusia, direspons secara spontan, dan diikuti diskusi terarah (Shaftel & Shaftel, 1982). Bermain peran terdiri dari kejadian atau situasi permasalahan yang melibatkan dua atau lebih orang dimana didalamnya beberapa keputusan harus dibuat untuk menyelesaikan permasalahan. Dalam bermain peran terdapat "*problem story*" dimana situasi manusia yang terdapat dalam cerita berada dalam dilemma dan tidak ada solusi yang ditawarkan.

Bermain peran melibatkan interaksi antara anak dengan lingkungan sekitar dalam proses belajar. Interaksi dari faktor interpersonal (sosial), perangkat kultural,

dan faktor individu sebagai kunci perkembangan dan pembelajaran individu (Vygotsky dalam Schunk, 2008). Bermain membentuk *Zone of Proximal Development* (ZPD) nya, dimana anak bergerak di dalamnya dan meningkatkan perkembangannya ke dalam level yang lebih tinggi (Vygotsky dalam Rogers & Evans, 2008). Menurut Vygotsky, ZPD merupakan celah antara *actual development* dan *potensial development*, dimana antara apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu tanpa bantuan orang lain dan apakah seorang anak dapat melakukan sesuatu dengan arahan orang dewasa atau kerjasama dengan teman sebaya (Schunk, 2008).

Menurut Vygotsky (Woolfok, 2009), perkembangan kognitif terjadi melalui percakapan dan interaksi anak dengan anggota-anggota yang lebih mampu di budayanya. Dalam bermain peran, guru berperan sebagai fasilitator pada proses permainan (Shaftel & Shaftel, 1982). Guru memberikan *scaffolding* dalam proses belajar dengan tujuan untuk mengarahkan proses kognitif anak dan menjaga dalam ZPD untuk meningkatkan perkembangannya (Vygotsky dalam Langford, 2005). *Scaffolding* merupakan proses dalam mengontrol atau mengarahkan tugas yang diluar kemampuan siswa sehingga mereka dapat fokus, menguasai tugas dan memahami dengan cepat (Schunk, 2008). Siswa membawa pemahaman dirinya dalam interaksi sosial dan mengkonstruksikan pengetahuan dengan mengintegrasikan pemahaman yang mereka miliki dengan pengalaman yang didapat ketika berinteraksi sosial (Schunk, 2008).

Menurut Vygotsky, *situated learning* digunakan untuk mendeskripsikan belajar yang dilakukan di kehidupan nyata, tugas yang otentik (Slavin, 2012). Anak harus diberi tugas yang menantang, realistik, kompleks dan akan mendapat sedikit ban-

tuhan dari orang dewasa. Bermain peran adalah praktek nyata yang membuat anak dapat mengeksplorasi situasi kehidupan dalam lingkungan yang aman dimana perasaan bisa diekspresikan, ide-ide nyata dapat dieksplorasi dalam tindakan dan konsekuensinya dapat digambarkan (Shaftel & Shaftel, 1982).

Bermain peran memungkinkan siswa merespons secara spontan (Shaftel & Shaftel, 1982). Proses ini membutuhkan baik aspek kognitif dan afektif individu yaitu mengembangkan masalah dan merasakannya untuk kemudian memformulasikan keputusan yang diambil. Bermain peran mendorong individu untuk berpikir memecahkan masalah, mengeksplorasi bagaimana mengatasi permasalahan dan mengambil keputusan, memberi kesempatan mencoba ide baru dan seseorang dapat belajar dari kesalahan (Shaftel & Shaftel, 1982).

Berbagai studi menunjukkan pengaruh metode bermain peran untuk meningkatkan kemampuan sosial anak. Hasil studi dari Hooke (2004), menunjukkan bahwa anak-anak yang diberikan bermain peran memahami kepedulian terhadap teman. Selain itu, dari hasil penelitian Bowman (2008), menunjukkan bahwa bermain peran mendorong kreativitas, kesadaran diri, empati dan kedekatan kelompok. Bermain peran juga mampu meningkatkan kemampuan anak usia dini dalam menjalin hubungan interpersonal misalnya keterampilan dalam berkomunikasi (Smirnova, 2011).

Bermain peran membuat anak menjadi memiliki pengalaman pribadi yang kaya. Hasil studi Kellin (2007), menunjukkan bahwa anak-anak yang bermain peran lebih memahami dan mengeksplorasi cerita dan pada akhirnya memiliki pengalaman dari cerita yang dibaca. Poling dan Hupp (2009) melakukan penelitian tentang metode bermain peran dalam mengajarkan materi dalam pelatihan dimana siswa menjadi

lebih tertarik terhadap materi dan lebih aktif dalam belajar.

Berdasarkan angket yang disebar kepada 30 guru-guru TK di Kecamatan Jetis, Kabupaten Bantul, metode bermain peran belum pernah dilakukan oleh guru dalam pendidikan karakter terutama mengajarkan pengetahuan terhadap perilaku prososial kepada anak.

Penerapan metode bermain peran dalam pendidikan karakter kepada anak usia dini telah dilakukan Tarnoto (2013) untuk meningkatkan sikap peduli lingkungan pada anak usia dini yang diberikan sebanyak enam kali pertemuan, setiap pertemuan membutuhkan waktu kurang lebih 30 menit. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Febriani (2010), menunjukkan bahwa bermain peran terbukti efektif untuk meningkatkan kecerdasan moral pada anak usia dini dengan skenario bermain peran sesuai jumlah indikator dari tujuh aspek kecerdasan moral.

Modul dikembangkan sebagai acuan dalam proses pembelajaran. Menurut Russell (dalam Ahmad dkk., 2009), dalam melakukan konstruksi modul agar layak digunakan meliputi berbagai langkah yaitu menetapkan target, menetapkan tujuan modul, menetapkan material, instrumen dan penyusunan aktivitas, mengembangkan aitem pengukuran untuk menganalisa dan menentukan performansi peserta, ujicoba modul dan validasi modul. Ujicoba modul dilakukan untuk mengetahui apakah implementasi dari modul bisa memberikan perubahan positif bagi partisipan dan untuk mendapatkan *feedback* bagi perbaikan modul ke depan. Uji coba modul merupakan hal penting karena menentukan pencapaian tujuan pembuatan modul (Russell dalam Ahmad dkk., 2009).

Validitas mempunyai arti sejauhmana akurasi suatu tes atau skala dalam menjalankan fungsi pengukurannya (Azwar,

2013). Pengertian validitas berkaitan dengan masalah tujuan suatu pengukuran. Validitas isi merupakan validitas yang di estimasi lewat pengujian terhadap kelayakan atau relevansi isi tes melalui analisis rasional oleh panel yang berkompeten atau melalui *expert judgment*. Menurut Noah dan Ahmad (dalam Ahmad dkk., 2011), modul yang baik harus memiliki validitas isi.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melakukan validasi modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" dalam meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini. Hipotesis uji coba modul dalam penelitian ini adalah ada perubahan peningkatan pengetahuan tentang perilaku prososial pada partisipan yang mendapatkan perlakuan bermain peran "Aku Sayang Kawan" (kelompok eksperimen) dibandingkan partisipan yang tidak mendapatkan perlakuan (kelompok kontrol). Pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen akan lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol setelah mendapatkan perlakuan bermain peran. Implikasi dari penelitian ini adalah modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" bisa diterapkan pada pendidikan anak usia dini untuk menstimulasi terbentuknya pengetahuan tentang perilaku prososial.

Metode

Variabel Penelitian

Variabel tergantung dalam penelitian ini adalah pengetahuan tentang perilaku prososial. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode bermain peran "Aku Sayang Kawan" yaitu metode pemecahan masalah dalam kelompok yang memungkinkan anak untuk menggali masalah manusia, direspons secara spontan dan diikuti diskusi secara terarah.

Partisipan Penelitian

Partisipan dalam penelitian ini adalah 24 siswa Taman Kanak-Kanak Kelas B dari dua sekolah yang berbeda yang akan dibagi menjadi kelompok kontrol (13 anak) dan kelompok eksperimen (11 anak). Kriteria inklusi partisipan dalam penelitian ini adalah: (1) Anak usia 5-6 tahun yang duduk di kelas TK B, (2) Memiliki pengetahuan tentang perilaku prososial kategori sedang, dan (3) Terletak di daerah geografis yang sama dan memiliki akreditasi yang sama.

Alat Ukur Pengetahuan Tentang Perilaku Prososial

Alat ukur penelitian berupa cerita tentang situasi dalam kehidupan sehari-hari anak usia dini yang berkaitan dengan aspek-aspek pengetahuan tentang perilaku

prososial dari Jackson & Tisak (2001). Alat ukur dilengkapi dengan gambar yang digambar pada kertas berukuran 21 cm x 14,5 cm.

Sebelum digunakan, alat ukur terlebih dahulu dinilai oleh *professional judgement* dan dua guru TK untuk mengetahui validitas isi. Di bawah ini hasil perhitungan validitas isi aitem alat ukur pengetahuan tentang perilaku prososial.

Azwar (2005) menyatakan bahwa aitem yang memiliki koefisien validitas yang berada disekitar angka 0,50 lebih dapat diterima dan dianggap memuaskan. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari rumus Aiken's V, dapat disimpulkan bahwa semua aitem alat ukur penelitian memiliki koefisien validitas isi yang baik dan mendukung validitas isi secara keseluruhan.

Tabel 1

Blue Print Alat Ukur Penelitian

Aspek	Indikator Perilaku	Nomor Gambar
Menolong	Anak memberikan bantuan kepada orang lain pada situasi yang tidak darurat	1
	Anak memberikan bantuan kepada orang lain pada kondisi darurat	2
Berbagi	Anak memberikan makanan yang dimiliki kepada orang lain	3
	Anak memberikan benda atau peralatan yang dimiliki kepada orang lain	4
Menghibur	Anak menghibur orang lain yang sedang merasa ketakutan	5
	Anak menghibur orang lain yang sedang dalam kondisi sedih	6
Kerjasama	Anak mau bekerjasama dalam mengerjakan tugas	7
	Anak mau bekerjasama dalam permainan	8

Tabel 2

Koefisien Validitas Isi dari Alat Ukur Penelitian

No Aitem	Nilai dari <i>Expert Judgement</i>			Koefisien Validitas
	I	II	III	
1	5	5	4	0,92
2	5	5	4	0,92
3	5	5	4	0,92
4	5	5	5	1
5	4	5	5	0,92
6	5	5	4	0,92
7	5	5	5	1
8	5	4	4	0,83

Alat ukur telah diujicobakan pada 64 siswa kelas B TK di Kecamatan Jetis, Bantul. Koefisien reliabilitas alpha alat ukur penelitian adalah 0,77. Koefisien korelasi aitem total berkisar antara 0,33 0,68. Menurut Azwar (2005), semua aitem yang mencapai koefisien korelasi minimal 0,30 daya pembedanya dianggap memuaskan.

Desain Penelitian

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan kuasi eksperimen *the untreated control group design with dependent pretest and posttest samples*. Metode ini adalah bagian dari desain eksperimen dua kelompok (*between subject design*) yang dirancang dengan membagi partisipan tanpa penugasan dengan *non-random* ke dalam kelompok eksperimen dan kontrol (Sadish, Cook, & Campbell, 2002).

Metode Bermain Peran

Modul berisi landasan konsep bermain peran, tahapan dan prosedur bermain peran, dan *setting* atau dilemma masalah yang akan diperankan. Materi bermain peran merupakan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Modul disusun dalam delapan sesi berdasarkan aspek-aspek

pengetahuan terhadap perilaku prososial yang meliputi membantu, berbagi, menghibur dan bekerjasama. Menurut Shaftel dan Shaftel (1982), bermain peran meliputi beberapa proses yaitu pemanasan atau konfrontasi masalah, pemilihan partisipan, menyiapkan panggung, menyiapkan penonton untuk berpartisipasi sebagai pengamat, bermain peran, membicarakan isi tema dan evaluasi, bermain peran kembali dan berbagi pengalaman dan generalisasi

H a s i l

Professional Judgement Modul Bermain Peran

Validasi isi dilakukan untuk mengetahui relevansi atau kesesuaian materi dalam sesi-sesi bermain peran dengan tujuan pembuatan modul yaitu untuk meningkatkan pengetahuan terhadap perilaku prososial. Validasi isi dilakukan dengan *professional judgement* oleh tiga orang dosen yang memiliki minat dan kompetensi pada perkembangan anak usia dini dan empat orang guru TK yang sudah berpengalaman lebih dari sepuluh tahun. Dibawah ini hasil perhitungan validitas isi setiap sesi dari modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" dengan formula Aiken's V:

Tabel 3
Koefisien Validitas Isi Modul Bermain Peran "Aku Sayang Kawan"

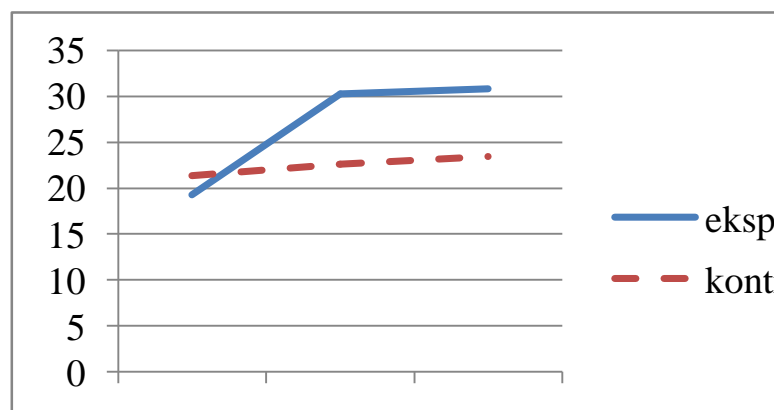
Sesi	Nilai Dari <i>Expert Judgment</i>							Koefisien Validitas
	I	II	III	IV	V	VI	VII	
1.	5	5	5	4	5	4	4	0,89
2.	5	5	5	4	5	4	5	0,93
3.	5	4	5	4	5	5	5	0,93
4.	5	4	5	5	5	4	5	0,93
5.	5	5	5	5	5	4	5	0,96
6.	5	5	5	4	5	4	5	0,93
7.	5	5	5	5	5	5	5	1
8.	5	5	5	4	5	5	5	0,96

Azwar (2005) menyatakan bahwa aitem yang memiliki koefisien validitas yang berada disekitar angka 0,50 lebih dapat diterima dan dianggap memuaskan. Berdasarkan perhitungan yang diperoleh dari rumus Aiken's V, dapat disimpulkan bahwa semua sesi dari modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" memiliki validitas isi yang baik dan mendukung validitas isi secara keseluruhan.

Uji Hipotesis Penelitian

Data penelitian melibatkan tiga orang rater dalam melakukan penilaian untuk mengetahui obyektifitas penilaian. Koefisien reliabilitas *inter rater* alpha data *pretest*, *posttest* dan *follow up* yang digunakan dalam penelitian ini adalah 0,985. Hasil analisis data menggunakan anava campuran diperoleh nilai $F=27,20$ ($p<0,01$). Hal tersebut berarti terdapat perbedaan perubahan skor pengetahuan tentang perilaku prososial dari *pretest* ke *posttest* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang signifikan. Perubahan skor rerata dari *pretest* ke *posttest* pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen adalah 11,00 ($p<0,01$) dengan skor rerata *pretest* 19,27 dan *posttest* 30,27. Hal tersebut menunjukkan

adanya peningkatan yang signifikan skor pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen setelah diberikan metode bermain peran. Perubahan skor rerata dari *pretest* ke *posttest* pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok kontrol adalah 1,23 ($p>0,01$) dengan skor *pretest* 21,38 dan *posttest* 22,62. Hal tersebut menunjukkan tidak adanya peningkatan yang signifikan skor pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok kontrol setelah dilakukan *posttest*. Perubahan skor rerata dari *posttest* ke *follow up* pengetahuan terhadap perilaku prososial pada kelompok eksperimen dan kontrol adalah sebesar 0,55 ($p>0,01$) untuk kelompok eksperimen dan sebesar 0,85 ($p>0,01$) untuk kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, rerata pengetahuan tentang perilaku prososial pada saat *follow up* adalah 30,82, sedangkan kelompok kontrol adalah 23,46. Hal tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perubahan yang signifikan pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen dan kontrol setelah dilakukan *follow up*. Gambar 1 menunjukkan grafik rerata skor pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen dan kontrol.



Gambar 1. Grafik skor rerata pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen dan kontrol

Hasil analisis data penelitian menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima yaitu terdapat perubahan peningkatan pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen setelah diberikan modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal tersebut berarti modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" dapat meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini. Sumbangan efektif modul bermain peran dapat dilihat dari nilai *partial eta squared* sebesar 0,801. Angka tersebut berarti bahwa modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" dapat meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini sebesar 80,1 %.

Hasil Cek Manipulasi

Dari hasil observasi menggambarkan keterlibatan dan antusiasme peserta selama mengikuti kegiatan bermain peran "Aku Sayang Kawan". Pada setiap akhir sesi fasilitator menggunakan *talk aloud* dengan memberikan beberapa pertanyaan untuk mengetahui pengetahuan yang didapat peserta setelah mengikuti bermain peran. Pada sesi pertama "Menolong itu Hebat, *part 1*", sebagian besar peserta tampak antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran. Peserta dapat menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan fasilitator di akhir sesi misalnya apa yang akan dilakukan ketika teman kehilangan pensil.

Pada sesi 2 "Menolong itu Hebat, *part 2*", sebagian besar peserta tampak antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran. Peserta mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diberikan oleh fasilitator di akhir sesi misalnya apa yang dilakukan ketika teman sedang terjatuh dari ayunan maupun sepeda.

Pada sesi 3 "Berbagi Itu Menyenangkan, *part 1*", peserta tampak antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran. Di akhir sesi, peserta dapat menjawab pertanyaan yang diberikan fasilitator misalnya apa yang akan dilakukan ketika di sekolah anak membawa makanan namun teman-temannya tidak membawa bekal.

Pada sesi 4 "Berbagi Itu Menyenangkan, *part 2*", peserta tampak antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran. Di akhir sesi, peserta dapat menjawab pertanyaan fasilitator dengan baik tentang apa yang dilakukan ketika teman tidak membawa pensil ke sekolah dan ketika teman meminta bergantian bermain bandulan.

Pada sesi 5 "Ceria denganku, *part 1*", peserta tampak antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan bermain peran. Peserta dapat menjawab pertanyaan fasilitator tentang apa yang dilakukan ketika teman sedang ketakutan karena tidak sengaja mematahkan pensil teman maupun tidak sengaja merusakkan mainan teman yaitu dengan menghiburnya dan mengajak teman minta maaf.

Pada sesi 6: "Ceria denganku, *part 2*", peserta cukup antusias dan terlibat aktif dalam bermain peran. Peserta mampu menjawab dengan baik pertanyaan yang diberikan oleh fasilitator di akhir sesi yaitu ketika ada teman yang sedih.

Pada sesi 7 "Kerja sama Membuat Mudah, *part 1*", peserta tampak antusias dan mengikuti semua tahap bermain peran dengan baik. Peserta mampu menjawab pertanyaan yang diberikan fasilitator di akhir sesi misalnya apa yang akan dilakukan ketika mendapat tugas kelompok dari guru.

Pada sesi ke-8, "Kerjasama Membuat Mudah, *part 2*", peserta terlibat aktif dan antusias mengikuti kegiatan bermain peran.

Peserta dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan fasilitator dengan baik misalnya apa yang akan dilakukan ketika sedang bermain dalam kelompok agar mudah dan cepat diselesaikan.

Antusiasme dan keterlibatan aktif peserta dalam mengikuti kegiatan bermain peran merupakan hal penting dalam pendekatan belajar (Copple & Bredecamp, 2009). Hal tersebut memperlihatkan atensi peserta dalam kegiatan belajar yang dilakukan melalui metode bermain peran sehingga membuat tertarik dan berfokus pada aktivitas belajar yang dilakukan. Selain itu, juga menunjukkan motivasi peserta dalam mengikuti proses belajar sehingga terus terlibat dalam aktivitas belajar.

Diskusi

Berdasarkan hasil penilaian para ahli yaitu tiga dosen dan empat guru TK diperoleh koefisien validitas isi yang baik dari masing-masing sesi modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" yaitu memiliki koefisien validitas diatas 0,50. Hal tersebut menunjukkan ada kesesuaian antara materi di tiap sesi modul dengan indikator-indikator pengetahuan tentang perilaku prososial yang hendak ditingkatkan. Modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" memiliki validitas isi yang baik dan selanjutnya bisa digunakan dalam uji coba modul pada partisipan penelitian.

Berdasarkan hasil penelitian, pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini mengalami peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan modul bermain peran "Aku Sayang Kawan". Perubahan skor rerata pengetahuan tentang perilaku prososial dari *pretest* ke *posttest* pada kelompok eksperimen dan kontrol memiliki perbedaan yang signifikan. Peningkatan yang signifikan pada skor rerata pengetahuan tentang perilaku prososial terjadi pada

kelompok eksperimen, namun tidak pada kelompok kontrol, dimana skor pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Hasil analisis data pengetahuan tentang perilaku prososial menunjukkan bahwa hipotesis penelitian ini diterima yaitu metode bermain peran "Aku Sayang Kawan" dapat meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini.

Peningkatan skor pengetahuan tentang perilaku prososial pada kelompok eksperimen dipengaruhi oleh proses pembelajaran melalui kegiatan bermain. Hal tersebut sesuai dengan teori bahwa bermain mampu menstimulasi perkembangan anak (Hetherington & Parke, 1979) dan salah satu cara dimana anak dapat belajar dan meningkatkan kemampuan (Smith, Cowie, & Blades, 2011). Metode bermain peran yang digunakan dapat meningkatkan perkembangan kognitif anak (Bergen, 2002). Hal ini sesuai dengan studi yang dilakukan Wee, Sin, dan Kim (2013), dimana penggunaan metode bermain peran mampu meningkatkan kemampuan intelektual anak.

Menurut Lickona (2012), dalam membangun suatu karakter yang baik terdiri dari tiga hal yang berhubungan yaitu pengetahuan moral, perasaan moral dan perilaku moral. Stimulasi yang diberikan kepada peserta adalah dengan menanamkan pengetahuan tentang perilaku prososial. Pengetahuan tentang perilaku prososial yang dimiliki peserta akan mampu membuat peserta memahami situasi dan bagaimana caranya menerapkan nilai prososial yaitu menolong, berbagi, menghibur dan bekerjasama dalam situasi tersebut. Pengetahuan tentang perilaku prososial yang dimiliki tersebut diharapkan dapat menumbuhkan semangat untuk mencintai melakukan tindakan yang memberikan kebaikan

kepada orang lain dan selanjutnya menerapkan dalam tindakan.

Dalam penelitian ini menggunakan proses belajar dengan pendekatan konstruktivis sosial dimana interaksi dari faktor interpersonal (sosial), perangkat kultural, dan faktor individu merupakan kunci perkembangan dan pembelajaran individu (Vygotsky dalam Schunk, 2008). Dalam proses bermain, anak membentuk *Zone of Proximal Development* (ZPD) nya, dimana anak bergerak di dalamnya dan meningkatkan perkembangannya (Vygotsky dalam Rogers & Evans, 2008). Menurut Vygotsky, ZPD merupakan celah antara *actual development* dan *potensial development* (Schunk, 2008). Peserta akan mendapatkan keuntungan dari proses pembelajaran, dimana peserta akan mencapai *potensial development* yaitu menguasai pengetahuan terhadap perilaku prososial. Anak akan efektif belajar dalam konteks sosial dimana mereka terlibat dalam mengkonstruksikan pengetahuan dalam ZPD-nya (Whitebread, 2012).

ZPD membutuhkan peran orang yang lebih mampu sebagai tutor yang diaplikasikan dalam proses belajar. Dalam bermain peran, fasilitator berperan sebagai tutor yang membimbing proses belajar peserta. Menurut Wood (1998), adanya tutor akan memberikan jembatan antara pengetahuan anak yang ada dengan kemampuan melakukan suatu tugas baru dan mendukung penyelesaian masalah anak.

Scaffolding diberikan fasilitator untuk mengarahkan proses kognitif anak dan menjaga anak dalam ZPD, sebagai sarana mengembangkan kemampuan (Vygotsky dalam Langford, 2005). *Scaffolding* yang diberikan dalam proses bermain peran ini adalah disesuaikan dengan karakteristik anak usia dini. Dalam merencanakan pembelajaran anak usia dini, guru diharapkan mengenali kealamian anak dan membuat sesuatu yang sesuai dengan dunia anak

(Copple & Bredecamp, 2009). *Scaffolding* menggunakan arahan langsung baik berupa pertanyaan, penjelasan terhadap masalah maupun tugas yang harus dilakukan dan memberikan penekanan kepada anak agar mudah memahami dan mengikuti proses kegiatan bermain peran serta mengambil kesimpulan dari yang didapat setelah melakukan kegiatan. Fasilitator juga memberikan motivasi pada peserta agar mengikuti kegiatan dengan baik. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami anak usia dini sehingga peserta bisa memahami dengan mudah. Hal ini juga di perkuat dengan cara-cara yang dilakukan fasilitator yang bisa menarik peserta untuk mengikuti kegiatan dengan baik misalnya dengan ekspresi yang menarik dan memperagakan arahan.

Dalam bermain peran terdapat *problem story* dimana situasi manusia yang terdapat dalam cerita tersebut berada dalam dilema. Fasilitator tidak memberikan solusi sehingga peserta harus menganalisis apa yang terjadi dan membuat ide untuk tindakan yang memungkinkan dalam menyelesaikan masalah yang ada dalam cerita. Cerita yang disampaikan sangat familiar dengan kejadian anak sehari-hari sehingga peserta tidak kesulitan dalam memahami dan memerankannya. Situasi dalam cerita untuk anak-anak adalah natural dan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari seperti dalam tempat bermain atau di kelas, merupakan representasi pengalaman nyata anak dan mudah untuk di eksplorasi (Shaftel & Shaftel, 1982).

Peserta bermain dengan spontan dalam mengekspresikan tindakan yang hendak dilakukan ketika tahap bermain peran. Menurut Mcnamee dan Balley (2010), bermain dilakukan dengan sesuatu yang menyenangkan dan spontan. Peserta tampak antusias ketika maju kedepan dan melakukan peran yang disepakati bersama

fasilitator. Dalam bermain peran, membuat seolah-olah anak-anak dihadapkan pada kehidupan nyata karena anak dituntut untuk berfikir, merasakan dan bertindak yaitu membuat keputusan dari berbagai sudut kemungkinan (Shaftel & Shaftel, 1982). Dengan bermain peran, anak bisa mengekspresikan kreativitas dan mengembangkan imajinasinya serta menyelesaikan permasalahan (Roger & Evans, 2008).

Tindakan yang dilakukan pada saat bermain tersebut di diskusikan pada tahap membicarakan isi tema dengan mendapat saran dan masukan dari teman-teman lain yang tidak maju. Pada saat membicarakan isi tema, anak-anak berpikir tentang tindakan yang dilakukan. Anak-anak akan mendengarkan dan memperhatikan apa yang dikemukakan oleh teman dengan bimbingan fasilitator. Setelah itu, diadakan bermain peran kembali untuk melakukan tindakan yang tepat sesuai saran sehingga peserta mengerti tindakan yang seharusnya dilakukan. Dalam bermain peran selalu ada kesempatan untuk mencoba ide baru dan anak bisa belajar dari kesalahan (Shaftel & Shaftel, 1982).

Pada tahap akhir di tiap sesi, peserta dengan arahan dari fasilitator dapat berbagi pengalaman dan melakukan generalisasi dari kegiatan bermain peran yang telah diikuti. Pada saat tahap ini, peserta diajak fasilitator untuk berbagi tentang pengalaman dan apa yang dapat mereka pahami selama bermain bersama teman-teman serta menggeneralisasikan ke kejadian lain yang serupa dengan tema bermain peran yang sudah dilakukan. Dalam kegiatan ini, anak membawa pemahaman dirinya dalam interaksi sosial dan mengkonstruksikan pengetahuan dengan mengintegrasikan pemahaman yang mereka miliki dengan pengalaman yang didapat ketika berinteraksi sosial (Schunk, 2008).

Bermain peran memberikan keuntungan baik bagi anak maupun fasilitator. Peserta lebih tertarik terhadap materi yang disampaikan fasilitator. Hal tersebut sesuai dengan studi dari Poling dan Hupp (2009) dimana metode bermain peran membuat siswa lebih tertarik terhadap materi. Peserta merasa senang ketika mengikuti proses bermain peran yang terbukti peserta selalu berlari ke lokasi ketika jadwal bermain peran akan berlangsung dan mereka bersemangat ketika hari berikutnya dijadwalkan ada sesi bermain peran lagi. Peserta merasa senang dan tidak terpaksa ketika mengikuti bermain peran. Peserta tidak menolak untuk maju kedepan bermain peran dan mengemukakan pendapatnya. Bermain peran juga mampu meningkatkan rasa percaya diri anak. Menurut Mcnamee dan Balley (2010), bermain akan mampu membantu anak mengembangkan kepercayaan diri. Anak-anak yang pada awalnya malu setelah mengikuti beberapa sesi bermain peran lebih percaya diri untuk menjadi pemeran dan mengemukakan pendapat ketika tahap membicarakan tema dan berbagi pengalaman. Selain itu, bermain peran membuat anak terlibat aktif. Belajar merupakan hasil dari partisipasi aktif individu dan keterlibatan dalam situasi sosial praktis bukan hanya sekedar transmisi pengetahuan (Roger & Evans, 2008).

Pelaksanaan bermain peran berkisar sekitar 30 menit di tiap sesi. Semua peserta dapat maju kedepan menjadi pemain karena dibagi dalam kelompok-kelompok. Setiap kelompok akan bergantian dalam tahap bermain peran maupun bermain peran kembali (*replay*). Pengelompokan adalah strategi yang penting dalam mengorganisir anak untuk pembelajaran khusus dalam konteks sekolah sebagai upaya guru dalam meningkatkan pengalaman positif anak (Blatchford dalam Rogers & Evans, 2008). Penggunaan perlengkapan dan media

dalam bermain peran sudah mendukung proses pelaksanaan dengan baik. Peserta dapat mengikuti semua tahap-tahap dalam proses kegiatan bermain peran dengan baik.

Penelitian ini tidak terlepas dari keterbatasan dalam proses pelaksanaannya. Empat anak dari kelompok eksperimen tidak bisa mengikuti bermain peran selama delapan sesi dan dua anak dari kelompok kontrol tidak bisa mengikuti *posttest* dan *follow up* karena sakit sehingga menyebabkan terjadinya mortalitas pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Penelitian ini tidak melakukan simulasi modul di semua sesi sebelum penelitian karena jadwal sekolah yang padat menyebabkan pihak sekolah keberatan simulasi dilakukan di semua sesi. Simulasi dilakukan pada perwakilan di tiap aspek pengetahuan terhadap perilaku prososial yaitu sesi 1, 3, 5 dan 7. *Scaffolding talk* pada tahap pemilihan partisipan dalam modul menggunakan bahasa yang kurang sesuai dengan anak usia dini.

Kesimpulan

Hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya perbedaan perubahan skor pengetahuan tentang perilaku prososial dari *pretest* ke *posttest* yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan sedangkan kelompok kontrol tidak signifikan. Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa implementasi modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" dapat memberikan perubahan positif yaitu meningkatkan pengetahuan tentang perilaku prososial pada anak usia dini.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, ada beberapa hal yang dapat peneliti sarankan.

Pertama, metode bermain peran bisa menjadi metode yang bisa digunakan untuk pembelajaran pendidikan karakter anak usia dini yaitu mengajarkan pengetahuan tentang perilaku prososial. *Kedua*, perlu adanya pelatihan bagi guru Taman Kanak-Kanak tentang metode bermain peran karena masih sedikit guru yang menerapkannya dalam pembelajaran. *Ketiga*, perbaikan modul yaitu *scaffolding talk* pada tahap pemilihan partisipan perlu disesuaikan dengan bahasa yang lebih mudah dipahami anak usia dini dan penggunaan alat peraga pada saat membacakan *problem story* agar anak lebih mudah memahami cerita. *Keempat*, penelitian berikutnya dapat melakukan uji coba modul bermain peran "Aku Sayang Kawan" pada siswa TK dari berbagai kelompok yang berbeda untuk melihat efektivitas modul.

Daftar Pustaka

- Ahmad, J., Sulaiman, T., Abdullah, S. K., & Shamsuddin, J. (2009). Building a customized module for the treatment of drug addiction under the remedial programs to be implemented on inmates at the drug rehabilitation center in Malaysia. *US-China Education Review*, 6(11), 57-64.
- Ahmad, J., Amat, M. A. C., Yahaya, S. N., Yusof, R., & Alias, S. R. (2011). The construction, validity, reliability and effectiveness of drug rehabilitation module on self concept female addicts and motivation achievement of male addicts in Malaysia. *International Journal of Humanities and Social Sciences*, 1(10), 217-228.
- Ashiabi, G. S. (2007). Play in the preschool classroom: It's socioemotional significance and the teacher's role in play. *Early Childhood Educational Journal*, 35(2).

- Azwar, S. (2005). *Penyusunan skala psikologi. Edisi 7*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Reliabilitas dan validitas. Edisi 4*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baron, R. A., Branscombe, N. R., & Byrne, D. (2008). *Social psychology*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Battistich, V. (2003). Effect of a school based program to enhance prosocial development on children's peer relation and social adjustment. *Journal of Research in Character Education*, 1(1).
- Bergen, D. (2002). The role of pretend play in childrens cognitive development. *Early Childhood Research and Practice*, 4(1).
- Bowman, S. L. (2008). Role playing: An ethnographic exploration. *Disertation Abstract International*. (UMI No. 3233607).
- Brannon, D. (2008). Character education: A joint responsibility. *The Education Digest*, 73(8), 56.
- Caprara, G. V., & Steca, G. (2007). Prosocial agency: The contribution of values and self efficacy beliefs to prosocial behavior across ages. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 26(2), 218-239.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs (serving children from birth through age 8)*. Washington DC: National Association for the Education of Young Children.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Anak Usia Dini, Nonformal dan Informal. (2012). *Pedoman pendidikan karakter pada anak usia dini*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Eisenberg, N., Fabes, R. A., & Spinrad, T. (2006). Prosocial Development. In N. Eisenberg (Vol. Ed.), W. Damon & R.M. Lerner (Series Eds.). *Handbook of child psychology: Vol. 3. Social, emotional and personality development* (6th ed., pp. 646-718). New Jersey: John Willey & Sons, Inc.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (1989). *The roots of prosocial behavior in childrens*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Febriani, A. (2010). Efektivitas metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan moral anak usia prasekolah. (Tesis tidak dipublikasikan). Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Hanney, M. M., & Bissonette, V. (2011). Teacher perception about the use of play to fasilitate development and teach prosocial skills. *Creative Education*, 2(1), 41-46.
- Hetherington, E. M., & Parke, R. D. (1979). *Child psychology*. Tokyo: McGraw-Hill.
- Hurlock, B. (1980). *Psikologi perkembangan*. Alih bahasa: Istiwidayanti. Jakarta: Erlangga.
- Hooke, P. A. (2004). Tapestries of nurturance on children role play: A case study of childrens expression of nurturing on preschool classroom. *Disertation Abstract International*. (UMI No. 3128864)
- Jackson, M., & Tisak, M. S. (2001). Is prosocial behavior a good things? Developmental changes in children's evaluation of helping, sharing, cooperating and comforting. *British Journal of Developmental Psychology*, 19, 349-367.
- Johnson, R. C., & Medinus, G. R. (1974). *Child psychology*. New York: John Willey & Sons, Inc.
- Kail, R. V., & Nelson, R. W. *Developmental psychology*. New Jersey: Pearson, Inc.
- Kartner, J., Keller, H., & Chaudary, N. (2010). Cognitive and social influences on early prosocial behavior in two

- sociocultural contexts. *Developmental Psychology*, 46(4), 905-914.
- Kellin, D. A. (2007). The perspective from within: Drama and childrens literature. *Early Childhood Education*, 35, 277-284.
- Leiberg, S., Klimecki, O., & Singer, T. (2011). Short-term compassion training increases prosocial behavior in a newly developed prosocial games. *Plos One*, 6(3), e17798.
- Levine, L. E., & Munsch, J. (2011). *Child development: An active learning approach*. California: SAGE Publications, Inc.
- Lickona, T. (2012). *Mendidik untuk membentuk karakter: Bagaimana sekolah dapat memberikan pendidikan tentang sikap hormat dan bertanggung jawab, edisi pertama*. Alih bahasa: Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Mcnamee, J. K., & Balley, S. J. (2010). *The importance of play in early childhood development*. Bozeman: Montana State University.
- Musfiroh, T. (2011). *Karakter sebagai saripati tumbuh kembang anak usia dini*. Yogyakarta: Inti Media.
- Okvuran, A. (2009). Assesment of drama course from the preschool's point of view. *International Journal of Social Sciences*, 4(4).
- Papalia, D. E., Olds, S. W., & Feldman, R. D. (2004). *Human development, ninth edition*. New York: McGraw Hill Companies, Inc.
- Persson, G. E. B. (2005). Developmental perspective on prosocial and aggressive motives in preschooler's peer interaction. *International Journal of Behavioral Development*, 29(1), 80-91.
- Poling, D. A., & Hupp, J. M. (2009). Active learning through role playing. *Heldref Publication*, 57(64).
- Rogers, S., & Evans, J. (2008). *Inside role-play in early childhood education*. New York: Routledge.
- Romano, E., Tremblay, R. E., Boulerice, B., & Swisher, R. (2005). Multilevel correlates of childhood physical aggression and prosocial behavior. *Journal of Abnormal Child Psychology*, 33(5), 565-578.
- Sadish, W. R., Cook, T. D., & Campbell, D.T. (2002). *Experimental and quasi-experimental designs for generalized causal inference*. Boston: Houghton Mifflin Company.
- Santrock, J. W. (2004). *Life-span development*. New York: McGraw-Hill.
- Santrock, J. W. (2010). *Psikologi pendidikan*. Alih Bahasa: Tri Wibowo. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Schroeder, K. (2007). Kids need play. *Academic Research Library*, 72(5), 73.
- Schunk, D. H. (2008). *Learning theories: An educational perspective*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Schwartz, M. J., Beatty, A., & Dachnowijzc, E. (2006). Character education: Frill and foundation. *Proquest Research Library*, 7(4), 25.
- Shaftel, F., & Shaftel, G. (1982). *Role playing in the curriculum*. USA: Prentice-Hall, Inc.
- Slavin, R. E. (2009). *Educational psychology: Theory and practice*. New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Smirnova, E. O. (2011). Role play as a factor of interpersonal relationship development. *Cultural Hystorical Psychology*, 4, 2-8.
- Smith, M. R. (2006). Contemporary character education: Developing good character. *Principal Leadership*, 6(5), 16-20.

- Smith, P. K., & Hart, C. H. (2011). *Childhood social development. Second edition*. West Sussex: Blackwell Publishing, Ltd.
- Smith, P. K., Cowie, H., & Blades, M. (2011). *Understanding children's development. Fifth edition*. West Sussex: John Wiley & Sons, Ltd.
- Switt, C., & McMaugh, A. (2012). Relational aggression and prosocial behavior in Australian preschool children. *Australian Journal of Early Childhood*, 37(3).
- Tarnoto, N. (2013). *Peningkatan sikap peduli lingkungan melalui bermain peran "Aku Sayang Bumiku" pada anak prasekolah*. (Tesis tidak dipublikasikan) Yogyakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gadjah Mada.
- Wee, S. Shin, K., & Kim, M. (2013). Young children's role playing for enhancing personal intelligences in multiple intelligence theory. *International Research in Early Childhood Education*, 4(1), 53.
- Weiner, I. B. (2003). *Handbook of psychology*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Whitebread, D. (2012). *Developmental psychology and early childhood education*. London: Sage Publication, Ltd.
- Wolfgang, C. H., Mackender, B., & Wolfgang, M. E. (1981). *Growing and learning through play*. New York: Instructo.
- Wood, D. (1998). *How children learn and think*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Woolfolk, A. (2009). *Psikologi pendidikan. Edisi belajar aktif*. Alih Bahasa: Helly Prajitno Sutripto dan Sri Mulyantini Soetjipto. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.