

e-ISSN 2615-5524

p-ISSN 2615-5532



PROSIDING SEMINAR NASIONAL PG PAUD UNTIRTA 2019

PERMAINAN
TRADISIONAL **VS** DIGITAL



JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA





PROSIDING SEMINAR NASIONAL PG PAUD UNTIRTA 2019

PERMAINAN TRADISIONAL VS DIGITAL



Penasihat:

Dr. H. Aceng Hasani, M.Pd.

Ketua:

Atin Fatimah, M.Pd.

Sekretaris:

dr. Trichyani E.Y., M.PH., Sp.EM.

Bendara:

Laily Rosidah, M.Pd.

Narasumber Seminar:

Dr. Cipi Riyana, M.Pd.

(Universitas Pendidikan Indonesia)

Dr. Hapidin, M.Pd.

(Universitas Negeri Jakarta)

Tim Prosiding:

Ratih Kusumawardani, M.Pd.

Kristiana Maryani, M.Pd.

Reviewer:

Ila Rosmilawati, Ph.D

Yuli Kurniawati, Ph.D

Kesekretariatan:

1. Dr. Luluk Asmawati, M.Pd.

2. Rr. Dina Kusuma Wardani, M.Pd.

Cover dan Tata Letak:

Desma Yuliadi Saputra, S.Pd.

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SULTAN AGENG TIRTAYASA**

Kata Pengantar

Salah satu misi pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi anak bangsa sejak usia dini. Misi ini memberikan pandangan bahwa pendidikan harus mampu membentuk manusia seutuhnya sebagai manusia yang berkarakteristik personal dan mampu memahami dinamika psikososial dan lingkungan kulturalnya. Maka proses pendidikan harus mencakup (1) Penumbuhkembangan keimanan dan ketakwaan, (2) Pengembangan wawasan kebangsaan, kenegaraan, demokrasi, dan kepribadian, (3) Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, (4) Pengembangan penghayatan, apresiasi, dan ekspresi seni, serta (5) Pembentukan manusia yang sehat jasmani dan rohani.

Tujuan paling utama program PAUD adalah untuk meningkatkan kapasitas anak dalam berkembang dan belajar. Kegiatan PAUD, baik dalam program pengajaran, penelitian, maupun pengabdian diarahkan untuk mendukung dan memberikan layanan pada praktisi, akademisi, maupun anak-anak agar dapat mengembangkan kapasitasnya dan menggunakan komunikasi massa untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan praktikal.

Berdasarkan hasil curah pendapat dalam seminar nasional PGPAUD yang diselenggarakan kedua kalinya oleh Jurusan PGPAUD di Serang pada bulan Agustus 2019 dengan bertajuk "Permainan Tradisional Vs Digital" disepakati bahwa stimulasi untuk peningkatan kapasitas anak dalam berkembang dan belajar dapat ditempuh melalui multi metode dengan tidak menanggalkan identitas budaya setempat sebagai bagian dari upaya filtrasi budaya. Demi tujuan dan komitmen tersebut, maka Jurusan S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sultan Ageng Tirtayasa memandang perlu mengadakan kegiatan seminar nasional di mana dalam momentum ini berkumpul semua pihak terkait pendidikan anak usia dini, mulai dari akademisi, praktisi (para pengelola lembaga PAUD dan pendidik anak usia dini, baik guru, pengasuh, maupun orang tua) untuk mendapatkan hasil dari desiminasi penelitian guna menuju profesionalitas dalam pendidikan anak usia dini.

Seminar ini telah diikuti oleh berbagai unsur yang semuanya memiliki komitmen yang sama yakni profesionalisme dalam penyelenggaraan pendidikan bagi anak usia dini yang kelak akan tampil di masa yang akan datang sebagai generasi penerus pemimpin-pemimpin bangsa yang akan mengukir prestasi bagi Bangsa Indonesia.

Seminar nasional ini dapat berlangsung berkat dukungan dari berbagai pihak. Kami ucapkan terima kasih kepada Rektor Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dan seluruh panitia yang telah mendukung acara ini. Terkhusus kepada seluruh penulis yang telah berkontribusi pada prosiding ini, kami ucapkan terima kasih. Semoga prosiding seminar nasional 2 PGPAUD 2019 dengan tajuk "Permainan Tradisional Vs Digital" ini dapat bermanfaat bagi penelitian dan pengembangan pendidikan anak usia dini di masa yang akan datang.

Ketua Jurusan PG PAUD FKIP Untirta

Atin Fatimah

DAFTAR ISI

PELAKSANAAN PENDIDIKAN INKLUSI DI PAUD BINA BANGSA ISLAMIC SCHOOL KOTA SERANG Aas Asmawati	1
PENGARUH MANAJEMEN SARANA PRASARANA PENDIDIKAN TERHADAP KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN Amalia Sahara, Cucu Atikah, dan Reza Mauldy Raharja	9
MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI MEDIA CERITA BERGAMBAR Aninda Kusuma Wardhany	21
MENINGKATKAN KECERDASAN KINESTETIK MELALUI KEGIATAN SENAM IRAMA Anisa Qurotul Aeni, Alis Triena Permanasari, dan Siti Khosiah	31
PERAN GURU DALAM MENGOPTIMALKAN KEDISIPLINAN ANAK USIA 4-5 TAHUN Anna Karina	41
PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI KEGIATAN BERMAIN SAINS Annisa Nabila	51
MENINGKATKAN KONSENTRASI ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE BERCERITA DENGAN BERBAGAI MEDIA Asry Pratiwi	63
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN OLAH TUBUH Dea Elma Pavitta	73
MENGEMBANGKAN ALAT PERMAINAN TRADISIONAL ENKLEK UNTUK MENINGKATKAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 4-5 TAHUN DI PAUD MUTIARA HATI TAHUN AJARAN 2017/2018 Dwi Istati Rahayu, Nurhasanah, dan Baiq Nunike Resti Aulia	79

- 95 PENERAPAN PEMBELAJARAN TERPADU MODEL WEBBED
PADA ANAK USIA TAMAN KANAK-KANAK
Em Khujaemah
- 103 MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS
MELALUI MEDIA *CLAY* PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN
Elma Tresia
- 113 KREATIVITAS SENI RUPA ANAK DALAM KEGIATAN MOZAIK
DI TK AL HUSNA BURING KOTA MALANG
Emmalia Marta Hapsari dan Wuri Astuti
- 119 MODEL BIMBINGAN MELALUI PERMAINAN SOSIODRAMA
UNTUK MENGEMBANGKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK
Evi Afiati
- 133 EFEKTIVITAS PARENTING DALAM PENINGKATAN
PROSES STIMULASI TUMBUH KEMBANG ANAK
DI PAUD/TK KOTA MATARAM TAHUN 2017
Fahrudin, Muazar Habibi, Nurhasanah, dan Ika Rahmayani
- 147 PENGARUH GIZI SEIMBANG TERHADAP PERKEMBANGAN
KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN
Fida Fitria Ahadiyani
- 161 MENINGKATKAN KEMAMPUAN EMOSIONAL
ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI BERMAIN KONTUKTIF
Fitri Haryati
- 173 PENGARUH METODE PEMBELAJARAN BERMAIN PERAN
TERHADAP KEDISIPLINAN ANAK USIA 5-6 TAHUN
Gita Kurniawati
- 181 PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK USIA DINI
Kristiana Maryani
- 189 MENGEMBANGKAN NILAI-NILAI KARAKTER MELALUI UPACARA
BENDERA
Kristina Uli
- 199 MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIVITAS
MELALUI KEGIATAN ME-WARNAI DENGAN TEKNIK GRADASI
Misshita Dwita

MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK KELOMPOK B Nani Yulia	207
PENGARUH POLA ASUH ORANG TUA TERHADAP KECERDASAN EMOSI ANAK USIA 4-6 TAHUN Nia Prasetyaningsih	219
MENINGKATKAN KEMAMPUAN BER CERITA MELALUI MEDIA CERITA BERGAMBAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN Nina Rakhmawati, Luluk Asmawati, dan Laily Rosidah	229
PENINGKATAN KEMANDIRIAN MELALUI METODE BER CERITA Nopiana	239
PENERAPAN PENGELOLAAN PEMBELAJARAN DI TAMAN PENITIPAN ANAK Noviyana Furyanti	251
PERAN GURU DALAM MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN BERBICARA MELALUI MEDIA KARTU GAMBAR PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI PAUD SMART KECAMATAN SERANG, KOTA SERANG-BANTEN Nunu Astuti	263
MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI METODE PROYEK DI PAUD AL-HUDA KOTA SERANG Nurul Ashila Tri Utami	275
PEMBELAJARAN ENTREPRENEURSHIP ANAK USIA DINI DI TK KHALIFAH 2 SERANG Nurul Fathia	283
KREATIVITAS GURU DALAM MENCIPTAKAN PERMAINAN KREATIF UNTUK ANAK USIA DINI Nuryati	293
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK KELOMPOK B MELALUI MEDIA AUDIO VISUAL Ridha Indah Fajarwati	305
MENINGKATKAN KOSAKATA MELALUI MEDIA GAMBAR Rifkiyanti Azizah	315

- 325 *SMARTPHONE*: ANAK ATAU ORANGTUA YANG SESUNGGUHNYA TIDAK DAPAT TERLEPAS DARINYA?
Rina Windiarti
- 335 PENGARUH METODE BERNYANYI TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA ANAK USIA 4 – 5 TAHUN
Riska Novianti
- 345 MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK HALUS ANAK MELALUI KEGIATAN PENGOLAHAN BAHAN BEKAS
Siska Fahrunisa Aulia
- 355 PENGARUH PERMAINAN PUZZLE TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA
Siti Maprudoh
- 363 MENINGKATKAN KEMAMPUAN MATEMATIKA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN BALOK
Siti Marifah
- 377 PENGARUH PENDEKATAN BCCT (*BEYOND CENTRE AND CIRCLE TIME*) TERHADAP KREATIVITAS GURU DI KECAMATAN CIBEBER KOTA CILEGON BANTEN
Siti Nur Asiyah
- 385 MENINGKATKAN KREATIVITAS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN *FUN COOKING*
Siti Nuraeni dan Tricahyani Endah Yuniarti
- 393 PENGUASAAN BAHASA LISAN ANAK USIA 4 TAHUN
Siti Nurhayati
- 401 PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *MAKE A MATCH* TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK
Siti Nurlaeli
- 409 MENINGKATKAN KETERAMPILAN MOTORIK KASAR MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL INDONESIA
Siti Restu Utami Fatmawati
- 417 PENGARUH MODEL *ACTIVE LEARNING* TERHADAP PENGEMBANGAN ENTREPRENEURSHIP ANAK USIA DINI
Siti Rokimah dan Fadlullah

PERKEMBANGAN SOSIAL ANAK DI SENTRA BALOK Sri Purwathi dan Fahmi	427
MENINGKATKAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN KLASIFIKASI Sri Wahyuningsih dan Isti Rusdiyani	435
MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SAINS ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN KREATIF Sulastina dan Ratih Kusumawardani	443
MENINGKATKAN KREATIVITAS MELALUI BERMAIN LEGO PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK TUNAS MERAK PANDEGLANG Upiah dan Atin Fatimah	453
PEMBERIAN ASI EKSKLUSIF TERHADAP KEMAMPUAN MOTORIK KASAR ANAK USIA 0-24 BULAN Wiwin Supriatin	459
PENTINGNYA KETERAMPILAN GURU DALAM MENGELOLA KELAS Yonia Ilma Insyira	467
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI PEMBIASAAN DI TK ISLAM TIRTAYASA Yoyoh Khumaeroh	477
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN ANAK USIA 5-6 TAHUN MELALUI MEDIA LEGO HURUF Zahrotul Uyun dan Tri Sayekti	485

MODEL BIMBINGAN MELALUI PERMAINAN SOSIODRAMA UNTUK MENGEMBANGKAN PERILAKU PROSOSIAL ANAK

Evi Afiati

Bimbingan dan Konseling, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa
eviafiati@untirta.ac.id

ABSTRACT

The purpose of the study was to determine the effectiveness of the guidance model through sociodrama games to develop children's prosocial behavior. Research uses a mixed methods approach. The results showed that the guidance model through sociodrama games was effective in developing child prosocial behavior so that it could be used as an appropriate pedagogic strategy in the development of prosocial behavior. By applying the guidance model through sociodrama games, the prosocial behavior of children has increased significantly, sequentially the highest increase starting from the dimensions of empathy, cooperation, sharing, helping, honest and contributing. Empathy is included in the category of Very Good Developing (BSB), in theory this can be explained that empathy is the basis of all prosocial behavior.

Keywords: Guidance, prosocial, sociodrama

ABSTRAK

Tujuan penelitian adalah mengetahui efektivitas model bimbingan melalui permainan sosiodrama untuk mengembangkan perilaku prososial anak. Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa model bimbingan melalui permainan sosiodrama efektif mengembangkan perilaku prososial anak sehingga dapat dijadikan strategi pedagogik yang tepat dalam pengembangan perilaku prososial. Dengan menerapkan model bimbingan melalui permainan sosiodrama, perilaku prososial anak mengalami peningkatan yang signifikan, secara berurutan peningkatan tertinggi mulai dari dimensi empati, kerja sama, berbagi, menolong, jujur dan menyumbang. Empati masuk dalam kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), secara teori hal ini dapat dijelaskan bahwa empati merupakan dasar dari semua perilaku prososial.

Kata kunci: Bimbingan, prososial, sosiodrama

PENDAHULUAN

Manusia pada hakikatnya adalah makhluk sosial (Latief, 2006), makhluk yang tidak dapat berdiri sendiri tanpa bantuan orang lain. Manusia memerlukan mitra untuk mengembangkan kehidupan yang layak bagi kemanusiaan. Aristoteles (Latief, 2006) menyatakan dalam ajarannya bahwa manusia adalah *zoon politicon*, artinya pada dasarnya manusia adalah makhluk yang ingin selalu bergaul dan berkumpul dengan manusia lain, jadi makhluk yang bermasyarakat. Sifat suka bergaul dan bermasyarakat menjadikan manusia dikenal sebagai makhluk sosial. Manusia dilahirkan dengan kebutuhan dasar yang tidak dapat dipenuhi sendiri melainkan harus kerja sama dengan manusia lain, oleh karena itu manusia disebut sebagai makhluk sosial.

Perkembangan sosial merupakan proses pembentukan *social self* dalam masyarakat, yakni pribadi dalam keluarga, budaya, bangsa, dan seterusnya. Adapun perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial. Sejalan dengan hal tersebut Sears (Asih dan Pratiwi, 2010) memberikan pemahaman mendasar bahwa masing-masing individu bukanlah semata-mata makhluk tunggal yang mampu hidup sendiri, melainkan sebagai makhluk sosial yang sangat bergantung pada individu lain, indi-

vidu tidak dapat menikmati hidup yang wajar dan bahagia tanpa lingkungan sosial.

Perkembangan sosial anak ditunjukkan melalui cara anak berinteraksi dengan teman sebaya, orang dewasa dan masyarakat luas agar dapat menyesuaikan diri dengan baik (Beaty, 2015; Mayar, 2013), namun demikian anak dilahirkan belum memiliki kematangan sosial, dalam arti dia belum memiliki kemampuan untuk bergaul dengan orang lain. Anak harus berinteraksi dan bergaul dengan teman sebaya, belajar tentang cara-cara menyesuaikan diri dengan orang lain untuk mencapai kematangan sosial. Vygotsky (Berk and Winsler, 1995; Berk, 1994; Cole, *at al.*, 1978) menjelaskan bahwa kemampuan sosial anak untuk akur dengan teman sebaya juga bergantung pada pengetahuan sosial. Anak perlu mengetahui tujuan yang diinginkan ketika situasi ambigu. Perspektif kognitif sosial memandang anak yang tidak mampu menyesuaikan diri mengalami kekurangan kemampuan kognitif sosial untuk berinteraksi secara efektif dengan orang lain. Masih menurut Vygotsky, anak tidak mengonstruksi pemahamannya tentang konsep dalam suatu isolasi tetapi dalam suatu proses interaksi dengan yang lain. Pengalaman sosial selama berinteraksi dengan orang lain membentuk cara anak berpikir dan menginterpretasi tentang lingkungan.

Dilihat dari pandangan para ahli, tidak ada alasan untuk mengabaikan peran pendidikan awal. Pendidikan awal merupakan pengalaman yang melandasi perkembangan dan pendidikan anak selanjutnya (Solehuddin, 2009). Namun sungguh memprihatinkan, ketika pendidikan awal yang memiliki peran fundamental dalam menyiapkan generasi baru, masih belum berhasil dalam menyiapkan anak melakukan penyesuaian terhadap lingkungan yang semakin hari semakin penuh tantangan (Matthews, 2008). Bentuk kegagalan pendidikan awal dapat disaksikan ketika membuka koran, menyaksikan televisi atau radio, masyarakat disuguhkan dengan berbagai berita kekerasan, kejahatan, kekejaman dan ketidakadilan. Sedikit sekali berita yang menayangkan kebaikan, perilaku membantu dan saling berbagi (Eisenberg dan Mussen, 1989: 1). Perilaku agresif dan *bullying* sebagai perilaku sosial yang negatif terjadi di tanah air. Salah satu contoh peristiwa *bullying* yang sempat menghebohkan masyarakat Indonesia terjadi di Sekolah Dasar di Bukittinggi Sumatra Barat yang terekam oleh kamera HP. Kejadian *bullying* yang terjadi di Bukittinggi menjadi perhatian serius bagi Menteri Pendidikan dan Kebudayaan M. Nuh, yang menyatakan di media bahwa mencegah *bullying* harus terus menerus diupayakan melalui pendidikan yang berbasis pada penanaman nilai-nilai cinta kasih, mulai dari PAUD sampai Perguruan Tinggi yang diupayakan melalui K13 (Detikcom, 14 Oktober 2014).

Laporan yang diterima oleh Komisi Nasional Perlindungan Anak Indonesia mengenai *bullying* yang dilakukan oleh anak mengalami peningkatan dari tahun ke tahun. Tahun 2010 terdapat 2.413 kasus, tahun 2011 terdapat 2.508 kasus, tahun 2012 terdapat 2.637 kasus, tahun 2013 terdapat 2.792 kasus, dan dari Januari sampai Mei 2014 tercatat sudah ada 3.339 kasus dan diprediksi setiap tahun akan terus mengalami peningkatan (Andina, 2014: 9). Selama kurun waktu 2011-

2017 Komisi Perlindungan Anak Indonesia menerima laporan sebanyak 26.000 kasus *bullying* yang dilakukan oleh anak (Indrawan, 2017). Data peningkatan kejadian *bullying* mencerminkan betapa masih rendahnya perilaku prososial anak. Perilaku prososial merupakan kebalikan dari perilaku agresif ataupun pasif (Marion, 1991). Pendapat yang sama diungkapkan oleh McGrath, *et.al.* (2003: 54) dalam penelitiannya, bahwa bentuk kekerasan yang terjadi dewasa ini mengindikasikan perilaku prososial yang dimiliki oleh anak-anak masih rendah. Rendahnya perilaku prososial pada anak menurut McGrath dikarenakan orang tua lebih mengutamakan nilai akademik daripada pengembangan perilaku prososial.

Tindak kekerasan yang dilakukan oleh anak sebagai tindakan antisosial saat ini semakin mengkhawatirkan karena setiap tahun terus mengalami peningkatan dan kecenderungan tindak kekerasan yang dilakukan semakin buruk bahkan mengarah kepada tindak pidana. Tercatat bahwa telah terjadi tindak pemerkosaan yang berujung pembunuhan di beberapa daerah yaitu Jawa Tengah, Banten, Jawa Barat, dan Sumatra (Detikcom, 2016), namun hukuman bagi tindakan kriminal yang dilakukan oleh anak di bawah umur ini dianggap masih sangat ringan yaitu hanya dikenakan wajib lapor.

Fenomena yang telah dipaparkan harus segera diatasi sehingga kegagalan pendidikan awal tidak menjadi fenomena dalam pendidikan di Indonesia. Ironisnya, data menunjukkan kecenderungan perilaku antisosial semakin lama semakin meningkat (Andina, 2014: 9). Fakta membuktikan perlunya upaya inovatif untuk meningkatkan kemampuan prososial pada anak.

Beragam upaya telah dilakukan untuk mengembangkan perilaku prososial. Salah satunya melalui pendidikan sebagai motor penggerak dalam pengembangan karakter. Komponen penting dalam pendidikan adalah pemberian layanan bimbingan dan kon-

seling yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Salah satu pendekatan bimbingan yang sesuai dengan perkembangan anak usia dini adalah teknik yang bersifat permainan. Menurut Vygotsky di antara jenis-jenis permainan, bermain sosiodrama merupakan satu-satunya permainan yang tepat dimainkan anak Taman Kanak-kanak (Bodrova, *et al.*, 2015). Vygotsky (Bodrova, *et al.*, 2015) menjelaskan bahwa *children engage in sociodramatic play as they wish to imitate adults' roles and perform their activities that the child is too young to attempt in their real lives*. Ditegaskan oleh Beaty (2015: 420) bahwa permainan drama dapat membantu anak dalam mengembangkan kemampuan sosial, intelektual, bahasa dan kreativitas.

Permainan sosiodrama merupakan permainan dalam bentuk kerja sama yang dilakukan paling sedikit oleh dua anak. Anak ditugaskan untuk mengambil peran berpura-pura menjadi orang lain baik secara lisan dan tindakan yang dilakukan (Smilansky, 1990). Manfaat dari bermain sosiodrama antara lain: memungkinkan anak untuk mengungkapkan perasaan terpendam, memberi kesempatan kepada anak untuk mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, mendefinisikan pemahaman anak tentang dunia, memecahkan masalah dalam konteks yang aman, memiliki fungsi pengontrol atas apa yang anak alami dan lakukan, mendorong seseorang untuk menjalani "*golden rule*" nya secara mental dan praktis, bukan hanya memberikan efek kognitif tetapi juga efek terapeutik, menciptakan empati, kasih sayang dan refleksi diri, serta belajar bagaimana berhubungan dengan teman dengan cara yang positif (Moreno, *et al.*, 1955; Piaget, 1962; Leutz, 1985; Ments, 1989; Smilansky & Sheftaya, 1990; Thompson, 2003; McCain, *et al.*, 2007; Geldard & Geldard, 2012; Saracho & Spodek dalam Rajapaksha, 2016; Jakovina & Jakovina, 2017).

Beberapa penelitian membuktikan keberhasilan teknik permainan sosiodrama dalam membantu perkembangan anak usia dini. Penelitian Rajapaksha (2016) mengenai peran guru dalam melakukan *scaffolding* pada aktivitas bermain sosiodrama yang dilaksanakan anak prasekolah, menyimpulkan bahwa anak prasekolah menunjukkan minat yang lebih besar dalam bermain sosiodrama dibandingkan dengan kegiatan lain yang biasa dilakukan di kelas. Hasil studi kasus Parsai (2014) mengenai cara anak prasekolah menunjukkan kemampuan prososial dan perilaku empati selama bermain sosiodrama di kelas, mengungkapkan bahwa terdapat lima perilaku umum anak yang muncul saat bermain sosiodrama, yaitu: empati, kerja sama, rasa hormat dan penerimaan, negosiasi, serta ketenangan emosi. Bluiett (2009) meneliti perkembangan bahasa awal anak prasekolah pada saat berinteraksi selama bermain sosiodrama. Hasil penelitian Bluiett menunjukkan bahwa interaksi anak selama bermain sosiodrama dapat mengembangkan kemampuan bahasa dan 'melek huruf'. Penelitian lain dari Matthews (2008) menyimpulkan bahwa terdapat hubungan antara pengaturan diri, permainan sosiodrama, dan kesiapan anak prasekolah untuk masuk TK. Berbagai hasil penelitian tersebut, menguatkan pentingnya permainan sosiodrama bagi perkembangan anak usia dini. Meskipun penelitian permainan sosiodrama sudah dilakukan banyak orang, namun belum ada penelitian yang menguraikan secara mendalam bagaimana model bimbingan melalui permainan sosiodrama khususnya untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini.

Peran orang dewasa sangat diperlukan sebagai pembimbing dalam perkembangan anak. Menurut pandangan agama Islam mencari ilmu merupakan suatu kewajiban bagi setiap mukmin sejak lahir hingga meninggal dunia, maka pada dasarnya wajib belajar itu berlaku bagi setiap orang tanpa

mengenal usia, termasuk anak usia dini. Tetapi, karena anak masih terbebas dari hukum agama dan berada dalam tanggung jawab orang tuanya, dengan sendirinya kewajiban untuk mengondisikan anak belajar dan mengembangkan diri dengan baik itu menimpa orang tua yang mendapat amanat dari Allah *Subhanahu wata'ala*. Vygotsky (Sujiono, 2005) menyatakan bahwa penekanan utama teori belajar adalah pada cara seseorang belajar dengan bantuan orang lain dalam suatu zona keterbatasan dirinya, yang disebut dengan *Zona Proximal Development (ZPD)*, di mana anak dalam perkembangannya membutuhkan orang lain untuk memahami sesuatu dan memecahkan masalah yang dihadapi. Orang dewasa yang memiliki cukup pengetahuan berperan penting dalam memberikan *scaffolding* dalam zona perkembangan proximal pada pembelajaran. Anak tidak hanya bermain ketika ada kesempatan, tetapi guru menciptakan kesempatan (*play by design*) agar anak dapat bermain dan mengembangkan berbagai kemampuannya (Kurniati, 2016). Apabila dikaitkan dalam konteks sosiodrama, orang dewasa memiliki peran membantu anak dalam memperluas tema dan minat bermain mereka, memperkaya bahasa dan mengembangkan plot serta memfasilitasi saat anak mengeksplorasi dan mempraktekkan percakapan (Cooper & Dever, 2001 dalam Rajapaksha, 2016).

Upaya pengembangan perilaku prososial perlu menjadi bagian utama dari program pendidikan di TK. Guru perlu mendorong dan mengarahkan anak pada perilaku yang diharapkan serta menyediakan banyak kesempatan untuk mengambil inisiatif dan membangun kompetensi, dalam konteks ini, kelas berperan sebagai laboratorium kehidupan bagi anak untuk belajar tentang hubungan manusia. Solehuddin (2009) mengatakan bahwa di kelas, anak perlu memiliki kesempatan untuk bermain

dan bekerja sama dengan anak yang lain, membuat pilihan-pilihan dan menghadapi akibat-akibatnya, memahami bagaimana cara memasuki situasi-situasi bermain dengan anak lain, menegosiasikan konflik-konflik sosial secara verbal, dan mengembangkan keterampilan-keterampilan lain yang secara sosial mengarakterisasikan manusia yang kompeten. Senada dengan hal tersebut Star, *et al.* (2016) mengatakan bahwa guru harus menyediakan iklim belajar dengan struktur fisik dan program pembelajaran yang mendorong dan menjamin kebermanfaatan bagi perkembangan anak selaras dengan perspektif perilaku prososial, karena kemampuan prososial hanya dapat berhasil diajarkan di lingkungan positif.

Guru TK berperan sebagai pengajar dan pembimbing, sehingga memiliki konsekuensi harus menguasai keterampilan mengajar dan sekaligus membimbing dalam mengembangkan kompetensi anak. Kaitannya dengan pengembangan perilaku prososial anak, maka guru dituntut memiliki keterampilan membangun hubungan yang berkualitas dengan anak. Hubungan yang terjalin antara guru dengan anak dapat membawa pengaruh yang signifikan terhadap perkembangan anak, penelitian Dombro, Jablon, and Stetson (2011) mengatakan bahwa. "*relationships affect virtually all aspects of children's development*". Masih menurut Dombro, Jablon, and Stetson dikatakan pula bahwa "*the quality of teacher-child relationships influences children's achievement in school*".

Berdasarkan paparan, maka dapat dikemukakan bahwa urgensi perilaku prososial sebagai fondasi tercapainya kematangan sosial anak perlu dibentuk sejak usia dini. Keterbatasan guru TK dalam memberikan layanan BK untuk membentuk perilaku prososial anak perlu segera diatasi. Hal ini mendorong penulis untuk melakukan penelitian lebih mendalam terhadap model

bimbingan melalui permainan sosiodrama untuk mengembangkan perilaku prososial anak usia dini.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di TK yang berada di Kecamatan Cipocok Serang Banten dengan jumlah enam TK, yang kemudian dikelompokkan menjadi tiga TK sebagai kelompok eksperimen dan tiga TK sebagai kelompok kontrol. Subjek penelitian adalah anak usia dini dengan rentang usia 5 – 6 tahun di kelompok B Taman Kanak-kanak Kecamatan Cipocok Serang Banten.

Penelitian menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan rancangan *explanatory sequential*. Rancangan *explanatory sequential* dipilih untuk menjelaskan dan menginterpretasikan hasil data kuantitatif berdasarkan hasil pengumpulan dan analisis data kualitatif (Creswell, 2012).

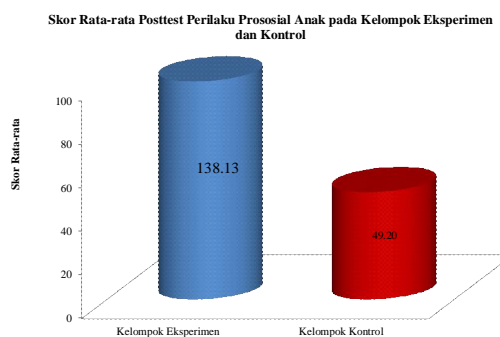
Peneliti mengumpulkan informasi melalui teknik pengumpulan data observasi, wawancara, dan studi dokumenter mengenai model bimbingan melalui permainan sosiodrama untuk mengembangkan perilaku prososial anak, bagaimana efektivitas model tersebut dan bagaimana perkembangan perilaku prososial anak sebelum dan setelah diterapkan model.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengujian hipotesis kedua dilakukan dengan uji *t independent* dengan menggunakan SPSS versi 22. Selain dilihat dari skor rata-rata sebelum dan setelah diberikan tindakan pada kelompok eksperimen, keberhasilan penelitian juga dapat dilihat dari hasil pengujian *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol. Melalui pengujian ini, akan terlihat perbedaan kelompok yang mendapatkan tindakan model bimbingan melalui permainan sosiodrama dengan kelompok yang tidak mendapatkan tindakan. Pengujian dilakukan dengan uji *t independent* menggunakan program SPSS versi 22.

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan menggunakan uji *t independent*, dapat diketahui bahwa skor *posttest* perilaku prososial anak kelompok eksperimen lebih besar dari pada skor *posttest* perilaku prososial anak kelompok kontrol. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai probabilitas dan perbandingan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} . Dengan menggunakan batas signifikansi 0.05, nilai probabilitas (*sig. 1-tailed*) lebih kecil dari taraf 5% ($0,001 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_A diterima, dengan demikian maka hipotesis diterima. Sedangkan nilai t_{hitung} dengan t_{tabel} menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3.45 > 1.77$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara perilaku prososial kelompok eksperimen dibanding kelompok kontrol setelah mendapat tindakan model bimbingan melalui permainan sosiodrama.

Selain itu juga, data tersebut menunjukkan rata-rata perilaku prososial anak pada kelompok eksperimen yang mendapatkan tindakan model bimbingan melalui permainan sosiodrama dengan 138.13 poin lebih besar dibandingkan dengan rata-rata kelompok kontrol yang tidak diberi tindakan dengan skor rata-rata sebesar 49.20 ($138.13 > 49.20$). Grafik 1 menyajikan skor rata-rata *posttest* kelompok eksperimen dan kontrol.



Grafik 1. Skor Rata-rata *Posttest* Perilaku Prososial

Pengukuran dan analisis dilakukan pada perilaku prososial anak yang dapat diamati berdasar deskripsi statistik hasil pengukuran

pretest dan *posttest* baik pada kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol.

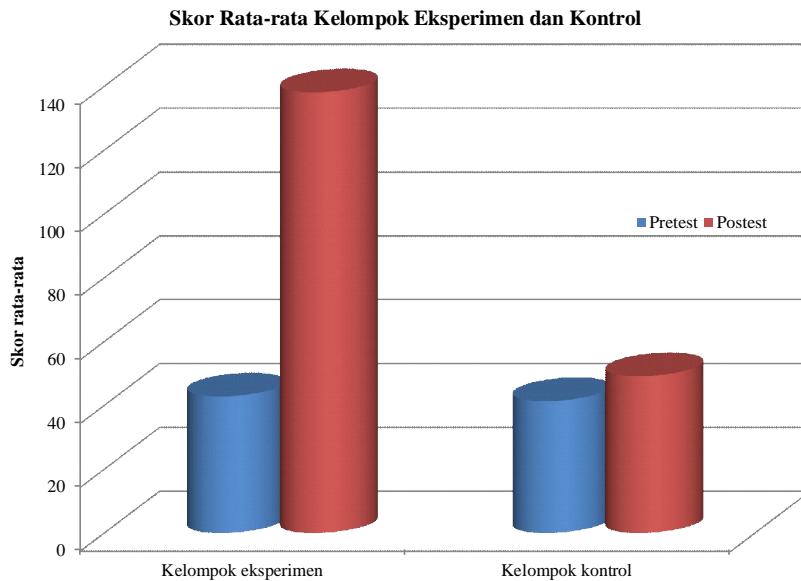
Hasil analisis deskriptif dapat diamati dari tabel 1 berikut.

Tabel 1. Deskripsi Statistik Skor Nilai Perilaku Prososial Anak

Data	Waktu Pengukuran	N	Rata-rata	Standar Deviasi
Kelompok eksperimen	<i>Pretest</i>	15	42.86	16.60
	<i>posttest</i>	15	138.13	93.58
Kelompok kontrol	<i>Pretest</i>	15	41.40	31.69
	<i>posttest</i>	15	49.20	34.65

Berdasar skor rata-rata nilai perilaku prososial pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dapat diketahui bahwa skor *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan rata-rata sebesar 138.13 dengan standar deviasi 93.58. Standar deviasi ini bermakna bahwa perbedaan skor antar subjek dalam kelompok eksperimen sangat beragam, mulai dari skor terendah sampai

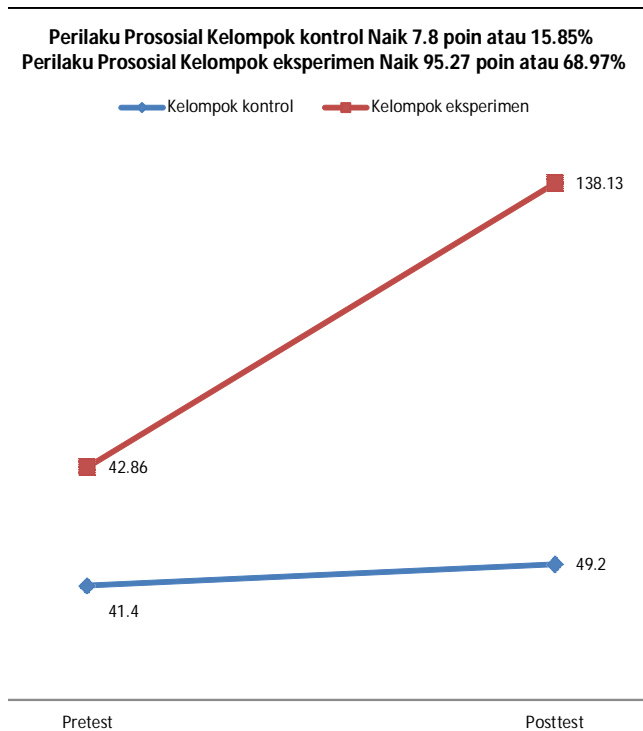
tertinggi. Rata-rata *posttest* pada kelompok kontrol sebesar 49.20 dengan standar deviasi sebesar 34.65, hal ini berarti perbedaan skor antar subjek dalam kelompok kontrol lebih tidak beragam dibanding perbedaan yang terdapat pada skor antar subjek kelompok eksperimen. Perbandingan skor rata-rata antar kelompok eksperimen dan kontrol dapat secara mudah diamati pada grafik 2 berikut.



Grafik 2. Skor Rata-rata *Pretest-Posttest* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Berdasar grafik 2 tersebut diketahui bahwa rata-rata skor *pretest* dan *posttest* kelompok eksperimen menunjukkan selisih yang cukup tinggi yakni sebesar 95.27 poin atau sebesar 68.97%, di mana skor rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan skor rata-rata *pretest* ($138.13 > 42.86$). Sedangkan

skor rata-rata *posttest* kelompok kontrol menunjukkan selisih sebesar 7.8 poin atau 15.85% dari skor rata-rata *pretest*, di mana skor rata-rata *posttest* lebih besar dibandingkan skor rata-rata *pretest* ($49.20 > 41.40$). Jika digambarkan dalam sebuah grafik kenaikan, sebagai berikut.



Grafik 3. Kenaikan Skor pada Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Selain berdasar nilai probabilitas dan nilai t, perubahan skor perilaku prososial anak dapat juga diamati dari perubahan kategori skor perilaku prososial anak.

Ditinjau dari kategori skor, berikut disajikan pada tabel 4 perubahan kategori data masing-masing kelompok sebelum dan setelah tindakan.

Tabel 4. Kategori Skor Kelompok Penelitian

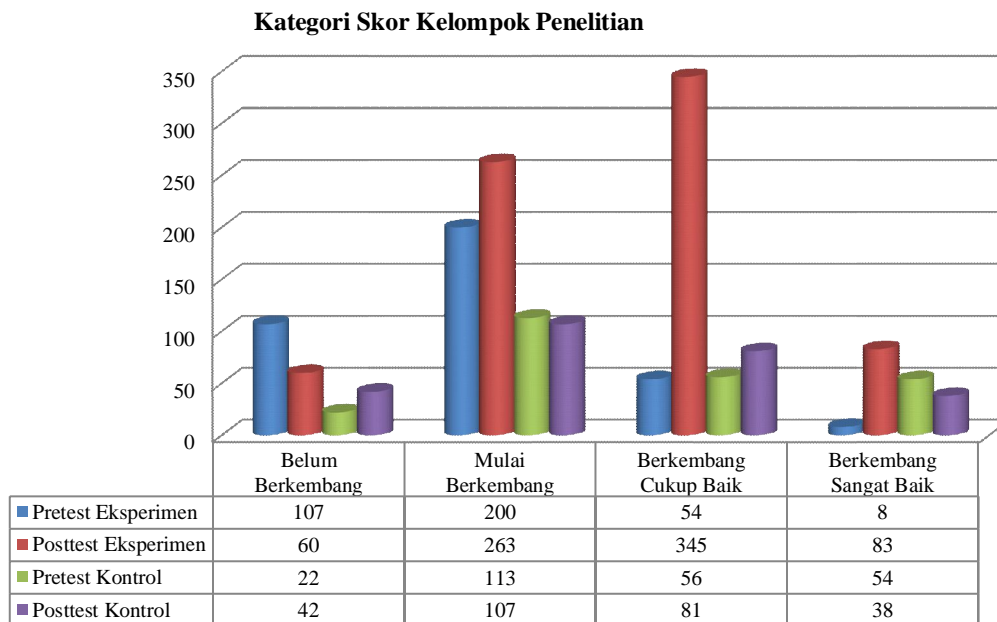
Kategori	Eksperimen		Kontrol	
	Pretest	Posttest	Pretest	Posttest
Belum berkembang	107	60	22	42
Mulai berkembang	200	263	113	107
Berkembang cukup baik	54	345	56	81
Berkembang sangat baik	8	83	54	38
Jumlah	369	751	245	268

Berdasarkan tabel 4 di atas, dapat diamati bahwa perbedaan nilai perilaku prososial anak kelompok eksperimen dan kontrol berpengaruh terhadap jumlah skor perolehan berdasarkan kategori. Kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan skor 47 poin ($107 - 60 = 47$) dari kategori belum berkembang berubah menjadi kategori mulai berkembang dengan peningkatan skor sebanyak 63 poin ($263 - 200 = 63$). Selain itu

juga adanya peningkatan skor sebanyak 291 poin ($345 - 54 = 291$) dari kategori berkembang cukup baik dan mengalami perubahan menjadi kategori berkembang sangat baik dengan peningkatan skor 75 poin ($83 - 8 = 75$). Adapun kelompok kontrol yang tidak diberikan tindakan menunjukkan penurunan skor sebagian kategorinya, terkecuali pada kategori berkembang cukup baik mengalami peningkatan skor sebanyak

25 poin ($81-56 = 25$), dan kategori belum berkembang mengalami peningkatan skor sebanyak 20 poin ($42-22 = 20$), sedangkan kategori mulai berkembang mengalami penurunan skor 6 poin ($113-107 = 6$), dan kate-

gori berkembang sangat baik mengalami penurunan skor sebanyak 16 poin ($54-38 = 16$). Grafik 4 berikut menyajikan perolehan skor antar kategori pada kelompok eksperimen dan kontrol.



Grafik 4. Kategori Skor Kelompok Penelitian

Analisis kualitatif yang dilakukan menunjukkan hasil bahwa guru melihat adanya perbedaan perilaku prososial pada subjek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum dan setelah diterapkan strategi model bimbingan melalui permainan sosiodrama. Perbedaan perilaku prososial ini ditunjukkan dalam aktivitas anak selama berinteraksi dengan guru, teman maupun orang lain yang berada di lingkungan sekolah. Guru menyimpulkan bahwa anak lebih mudah memenuhi permintaan guru, bergiliran, melakukan kegiatan bersama-sama, saling berbagi dan menolong serta menunjukkan perilaku yang sesuai yang diharapkan seperti mengikuti aturan saat bermain secara sukarela. Pelaksanaan model bimbingan melalui permainan sosiodrama, menurut guru sangat membantu dan bermanfaat dalam pengembangan

perilaku prososial anak secara optimal.

Demikian juga hasil pengamatan yang dilakukan ko-observer, perilaku prososial anak di dalam kelas ditampilkan dengan anak lebih tertib ketika bergiliran, bermain dengan mengikuti aturan dan tidak curang, membantu teman serta anak lebih menunjukkan spontanitas dan kesukarelaan dalam melakukan perilaku-perilaku tersebut.

Hasil analisis ini menguatkan pentingnya pemberian tindakan yang tepat bagi anak usia dini. Lingkungan yang berpengaruh positif disertai bimbingan yang intensif, akan memungkinkan berkembangnya potensi anak secara optimal. Kostelnik, *et al.* (1999) menyatakan bahwa fase anak merupakan fase yang memungkinkan anak untuk diintervensi oleh lingkungan secara lebih optimal mengingat masa kritis (*critical period*) dalam perkembangan dapat

menimbulkan perubahan secara signifikan sebagai interaksi yang kompleks antara struktur internal anak dengan otak dan pengalaman secara fisik dengan lingkungan sosial.

Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara kepada guru, dapat diketahui bahwa belum terdapat model bimbingan konseling yang khusus di desain bagi anak Taman Kanak-kanak terutama dalam pengembangan perilaku prososial dalam kegiatan permainan sosiodrama. Berikut petikan hasil wawancara dengan guru.

"Belum ada model bimbingan yang khusus untuk mengembangkan perilaku prososial anak, dengan bermain seperti permainan estafet air dan membacakan buku-buku dongeng baru itu yang sudah kami lakukan". (Wawancara, 5 April 2018)

Program bimbingan di Taman Kanak-kanak diselenggarakan secara terintegrasi dengan pembelajaran, seperti pendapat Syaodih & Agustin (2008) yang menyatakan bahwa pelaksanaan bimbingan terintegrasi dengan pembelajaran, bernuansa bermain serta melibatkan teman sebaya. Sejalan dengan hal tersebut Depdiknas (2008) menyatakan bahwa di jenjang Taman Kanak-kanak di tanah air tidak ditemukan posisi struktural bagi konselor. Fungsi bimbingan dan konseling masih bersifat *preventive* dan *developmental*.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian setelah melalui proses analisis dan pembahasan, disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Model bimbingan melalui permainan sosiodrama efektif dalam meningkatkan perilaku prososial anak usia 5 – 6 tahun yang dibuktikan dengan anak menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap permainan sosiodrama jika dibandingkan dengan aktivitas lain yang biasa dilakukan sehari-hari di kelas.

2. Efektivitas pelaksanaan model bimbingan dalam meningkatkan perilaku prososial anak ditentukan oleh beberapa hal, di antaranya: (1) kompetensi guru sebagai pembimbing dalam mengorganisir kegiatan main mulai dari persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi bimbingan, (2) variasi keterlibatan subjek dalam proses bimbingan berkaitan dengan bervariasinya tingkat pencapaian perilaku prososial. subjek yang mengikuti proses bimbingan dengan fokus, menunjukkan peningkatan perilaku prososial yang lebih tinggi, (3) penciptaan suasana positif di kelas yang dapat membangkitkan "*positive mood*" anak. Anak yang berada dalam suasana hati yang baik akan membantu, bekerja sama, dan berbagi dengan lebih mudah.
3. Bimbingan melalui permainan sosiodrama, mengoptimalkan peran guru dalam menjalankan fungsi bimbingan dan konseling yang bersifat "*Proventive Development*" (*Proactive, Preventive dan Development*), guru melakukan pencegahan secara proaktif terhadap gejala perilaku bermasalah yang ditampilkan anak dan guru memiliki target yang terfokus pada pengembangan potensi dan perilaku positif anak.
4. Intervensi permainan sosiodrama dapat meningkatkan kesadaran dan pengalaman guru, kesiapan guru dalam menyediakan berbagai macam media, serta menjadikan guru lebih terampil dan natural memberikan *scaffolding* dalam zona perkembangan proximal pembelajaran anak.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka rekomendasi diberikan kepada beberapa pihak terkait, dipaparkan sebagai berikut.

1. Guru

Bagi guru dalam menyelenggarakan permainan sosiodrama di kelas.

- a. Guru TK sebagai pembimbing perlu menguasai keterampilan berikut: (1) keterampilan dalam menemukan anak yang mengalami perilaku bermasalah, (2) keterampilan menggunakan cara bervariasi dalam mengajar, baik dengan menggunakan pendekatan kelompok maupun individu, (3) menerima anak dengan sungguh-sungguh, (4) empati, (5) keterbukaan, (6) kekonkretan dan kekhususan, serta (7) mempunyai sikap kesadaran diri, di mana guru akan mampu menghadapi berbagai rintangan dari diri sendiri maupun lingkungan
- b. Guru perlu membuat ide cerita dan skenario drama alternatif sebagai cadangan, mengingat pembelajaran di TK lebih bersifat fleksibel serta karakteristik minat anak terhadap suatu tema cenderung mudah berubah sangat tergantung pada peristiwa terkini yang sedang terjadi. Hal ini perlu dilakukan untuk membangkitkan antusias sehingga anak akan lebih mudah terlibat secara penuh dalam kegiatan main.
- c. Guru perlu memilih tema permainan yang "dekat" dengan anak, di mana anak pernah memiliki pengalaman langsung terkait dengan tema tersebut. Hal ini membantu anak menyadari di mana dan kapan harus mempraktikkan perilaku prososial dan bagaimana menerapkannya dalam berbagai situasi di kehidupan nyata.
- d. Guru perlu menjadwalkan secara rutin kegiatan bermain sosiodrama, hal ini bukan hanya mendukung efektivitas peningkatan perilaku prososial anak tetapi juga mendukung peningkatan kesiapan dan keterampilan guru dalam mengorganisir kegiatan main mulai

dari persiapan, pelaksanaan sampai evaluasi bimbingan.

- e. Guru inti memerlukan guru pendamping dalam melaksanakan permainan sosiodrama. Hal ini diperlukan untuk mengatasi beberapa hambatan dalam bermain sosiodrama, seperti sulitnya menumbuhkan partisipasi anak dalam keterlibatannya memainkan peran, sulit mengendalikan anak dalam jumlah yang banyak, sulitnya menjaga *mood* anak, lamanya waktu yang diperlukan untuk menyeting ruangan dan membuat media yang diperlukan.
- f. Untuk memperoleh data komprehensif tentang perilaku prososial anak, guru perlu melakukan pengamatan di sekolah dan di rumah, karena perilaku yang ditampilkan anak di sekolah hanya merupakan *sample* perilaku, terlebih lingkungan pendidikan di rumah berbeda dengan lingkungan pendidikan di sekolah, di rumah aktivitas anak cenderung lebih bebas.
- g. Guru perlu menerapkan sistem pendidikan integral (lengkap) antara sekolah, rumah dan lingkungan masyarakat untuk menghasilkan perilaku prososial anak yang dilakukan spontan, terinternalisasi dan dilakukan secara berulang-ulang dalam situasi apapun dan di manapun anak berada.

2. LPTK penyelenggara jurusan BK dan PG-PAUD

Penelitian ini dapat dikembangkan menjadi "*pilot project*" program pengembangan karakter dalam bentuk kerja sama antara LPTK dengan Taman Kanak-kanak di daerah setempat. Penyelenggara LPTK khususnya jurusan BK dan PG-PAUD dapat mengintegrasikan kajian nilai-nilai karakter dan program pengembangannya dalam mata kuliah yang terkait dengan bimbingan di Taman Kanak-kanak.

3. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini memiliki keterbatasan, sehingga direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya beberapa hal berikut.

- a. Mengkaji lebih dalam implementasi bimbingan terintegrasi dengan pengajaran di Taman Kanak-kanak. Secara programatik, komponen kurikulum bimbingan dan konseling yang dikembangkan di Taman Kanak-kanak membutuhkan alokasi waktu yang lebih besar dibandingkan dengan yang dibutuhkan oleh siswa pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi.
- b. Penentuan subjek dengan cara *purposive sampling* perlu dilakukan, dengan memilih anak yang berada pada kategori "belum berkembang" agar lebih fokus dan mendalam.
- c. Mempertimbangkan faktor-faktor lain di luar diri subjek penelitian seperti pola asuh orangtua, jenis kelamin anak, kecerdasan anak, lingkungan sosial dan budaya serta teknologi yang menjadi faktor penting yang turut mempengaruhi perkembangan perilaku prososial anak.
- d. Pengukuran perilaku prososial anak dapat lebih komprehensif dengan melibatkan peran orangtua dalam penelitian.
- e. Observasi perilaku prososial anak hendaknya dilakukan di sekolah dan di rumah untuk melihat konsistensi dan keajegan perilaku yang ditampilkan.
- f. Penelitian mengenai pengembangan perilaku prososial anak dapat dilakukan dengan mengeksplorasi berbagai jenis permainan lain. Efektivitas bimbingan melalui permainan sosiodrama dapat digali secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Andina, E. (2014). *Budaya Kekerasan Antar Anak di Sekolah Dasar*. [online]. Tersedia: <http://berkas.dpr.go.id/peng->

[kajian/files/](#). (diunduh 10/2/2016).

- Asih, GY. & Pratiwi, MMS. (2010). Perilaku Prosocial Ditinjau dari Empati dan Kematangan Emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*. 1(1), 33 - 42.
- Berk, L.E. (1994). *Infants, children, and adolescence*. America: Pearson. Education, Inc.
- Berk, L. E. dan Winsler, A. (1995). *Scaffolding children's learning: Vygotsky. Early Childhood Education*. New York: National Assotiation for the Education
- Beaty, J.J. (2015). *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini (Edisi Ketujuh)*. Jakarta: Kencana.
- Bluiett, T.E. (2009). Sociodramatic play and the potentials of early language development of preschool children, (doctoral dissertation). [online] Available: http://acumen.lib.ua.edu/content/u0015/0000001/0000137/u0015_000001_0000137.pdf.
- Bodrova, E, et al. (2015). *Developing self-regulation in kindergarten. beyond the journal young children on the web*. [Online]. Tersedia: [www.naeyc.org / files/yc/file/200803/BTJ_Primary_Interest.pdf](http://www.naeyc.org/files/yc/file/200803/BTJ_Primary_Interest.pdf). Diakses pada 4 Juni 2018.
- Cole, M. at al. (Eds) (1978). *Mind in Society*. Cambridge, Massachsetts: Harvad University Press.
- Creswell, J.W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating, Quantitative and Qualitative Research (Fourth Edition)*. Boston: Pearson Education, Inc.
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Penataan Pendidikan Profesional Konselor dan Layanan Bimbingan dan Konseling dalam Jalur Pendidikan Formal*. Jakarta: Depdiknas.
- Dombro, AL., Jablon, J. and Stetson, C. (2011). *Powerful Interactions: How to Connect with Children to Extend their Learning*. USA: NAEYC.
- Eisenberg, N. & Mussen. (1989). *The Roots*

- of Prosocial Behavior in Children*. New York: Cambridge University.
- Geldard, K. & Geldard, D. (2012). *Konseling Anak-anak sebuah Pengantar Praktis (Edisi Ketiga)*. Jakarta: Indeks.
- Indrawan. (2017). KPAI Terima Aduan 26.000 kasus *bullying* selama 2011-2017. Tersedia: <https://m.detik.com/news/berita/d-3670079>.
- Jakovina, IZ dan Jakovina, T. (2017). Role Theory and Role Analysis in Psycho-drama: a Contribution to Sociology. *Journal Social Sciences*. Vol. 26 No. 3.
- Kostelnik, et al. (1999). *Developmentally Appropriate Curriculum, Best Practices in Early Childhood Education*. New Jersey: Prentice Hall.
- Latief, J.A. (2006). *Manusia, Filsafat, dan Sejarah*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Marion, M. (1991). *Guidance of Young Children*. New York: MacMillan Publishing Co.
- Matthews, S.B. (2008). *The Releationship Among Self-Regulation, Sociodramatic play, and Preschoolers' Readiness for Kindergarten*. The Dissertation. The Departement of Counseling and Applied Educational Psychology, Northeastern University Boston, Massachusetts.
- McCain, M., Mustard, F. & Shanker, S. (2007). *Early years study 2: Putting science into action*. Toronto, ON: Council for Early Child Development.
- McGrath, et al., (2003). Socialising Prosocial Behavior in Children. *Advances in Psychology Research Vol. 20*. New York: Nova Science Publisher.
- Mayar, F. (2013). Perkembangan Sosial Anak Usia Dini sebagai Bibit untuk Masa Depan Bangsa. *Jurnal Al-Ta'lim*. 1(6), 459-464.
- Ments, V. M. (1989). *The Effective Use of Role-Play (A Handbook for Teacher and Trainer)*. London: Kogan Page.
- Parsai. (2014). *A Case Study Of Preschool Children Exhibiting Prosocial And Empathic Behaviors During Sociodramatic Play*. A Dissertation. The University of Toledo.
- Piaget, J. (1962). *The Psychology of the Child*. New York: Basic Books.
- Rajapaksha, P.L.N.R. (2016). Schaffolding Sociodramatic Play in the Preschool Classroom: The Teacher's Role. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(4) 689-694. Doi:10.5901/mjss.2016.v7n4p689.
- Smilansky, S. (1990). Sociodramatik Play: Its Relevance to Behavior and Achievement in School. In E. Klugman & S. Smilansky (Eds.), *Children's playand learning: Perspectives and policy implications*. (pp. 18-42). New York: Teachers collage Press.
- Smilansky. S. & Shefatya. (1990). *The Smilansky Scale for Evaluation of Dramatic and Sociodramatic Play*. In S. Smilansky, *Facilitating Play*. Silver Spring, MD: Psychosocial and Educational Publications.
- Solehuddin, M. (2009). *Konsep Dasar Pendidikan Prasekolah*. Bandung: UPI.
- Star, Kam, et al. (2016). *Booklet D2.6 Prosocial Game Design Methodology*. Horizon 2020 Framework Programme of the European Union.
- Sujiono, Y. N. dkk. (2005). *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Syaodih, E. & Agustin, M. (2008). *Bimbingan dan Konseling untuk Anak Usia Dini*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Thompson, R.A. (2003). *Counseling Techniques: Improving Relationships with Other, Ourselves, Our Families, and Our Environment (Second Edition)*. New York: Routledge.

