

Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5 – 6 tahun di RA Al-Ittihad Krangkeng Indramayu

Muidatul Faziyah, Suci Muzfirah, Muhamad Rizka Saomi

Institut Agama Islam Pangeran Dharma Kusuma Indramayu

evafajriah309@gmail.com, sucimussoffah15@gmail.com, rzkasaomi0904@gmail.com

DOI : 10.55656/ijpiaud.v3i1.379

Submitted: (2025-05-06) | Revised: (2025-05-12) | Approved: (2025-06-30)

Abstract

This research raises problems regarding how to improve the social emotional abilities of children aged 5-6 years which was carried out at RA Al-Ittihad, Krangkeng District, Indramayu Regency. This research aims to determine the increase in children's social emotional abilities with role playing activities at RA Al-Ittihad Indramayu. This research uses a type of Classroom Action Research (PTK) with a qualitative descriptive approach. Data collection was carried out using observation and performance techniques. The subjects in this study were 12 children aged 5-6 years who attended RA Al-Ittihad Indramayu. The data analysis technique in this research is a qualitative descriptive technique. The research results show that this role playing method can improve the social emotional abilities of children aged 5-6 years at RA Al-Ittihad Indramayu. This is proven by the results of research carried out in the second cycle. In the first cycle, the results showed that 9 students whose development (BSH) was not optimal and only 3 students who developed well. This result still did not reach the criteria for completeness and the second cycle was carried out again and there was an increase in developing according to expectations (BSH) of 5 children and developing very well (BSB) increasing to 10 children. It can be concluded that role playing can improve the social emotional skills of children aged 5-6 years at RA Al-Ittihad Indramayu and it can be seen that children are able to share, cooperate, tolerate and communicate well between peers

Keywords: *Social Emotional Development, Role Playing, Early Childhood*

Abstrak

Penelitian ini mengangkat masalah-masalah tentang bagaimana Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun yang di lakukan di RA Al-Ittihad Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan sosial emosional anak dengan kegiatan bermain peran di RA Al-Ittihad Indramayu. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi dan unjuk kerja. Subjek dalam penelitian ini adalah 12 anak yang berusia 5-6 tahun yang bersekolah di RA Al-Ittihad Indramayu. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif kualitatif. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran ini dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Ittihad Indramayu. Hal ini terbukti dengan hasil Penelitian yang telah dilakukan dengan II siklus.

<https://ojs.staisdharma.ac.id/index.php/ijpiaud/index>



Pada siklus I menunjukkan hasil 9 siswa yang perkembangannya (BSH) belum maksimal dan yang berkembang baik hanya 3 siswa. Hasil ini masih belum mencapai kriteria ketuntasan dan dilakukan lagi siklus ke II dan terjadi peningkatan pada berkembang sesuai harapan (BSH) 5 orang dan berkembang sangat baik (BSB) bertambah menjadi 10 orang anak. Dapat di simpulkan dengan bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Al-Ittihad Indramayu dan terlihat bahwa anak sudah mampu saling berbagi, bekerjasama, bertoleransi, dan berkomunikasi dengan baik antara teman sebaya.

Kata kunci: Perkembangan Sosial Emosional, Bermain Peran, Anak Usia Dini

Pendahuluan

Pendidikan yang diberikan pada masa usia dini ini sangat penting karena pada masa ini potensi kecerdasan dan karakter dasar seorang individu dibentuk (Trianto, 2011). Pendidikan yang diberikan pun harus berdasarkan pada kebutuhan tumbuh kembang anak. Selain itu juga, pendidikan harus dilaksanakan dengan dukungan penuh dari orangtua, guru, masyarakat, dan lingkungan. Pendidik (orangtua dan guru) harus mampu menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan bagi anak (Aqib, 2009). Maka dari itu, pada masa ini anak harus mendapatkan pendidikan yang optimal agar pertumbuhan dan perkembangannya berjalan dengan baik hingga ia dewasa.

Selain itu, masa usia dini ini disebut juga sebagai periode sensitif (*critical period*). Dimana pada periode ini kematangan fungsi fisik dan psikis anak sudah siap untuk merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan (Musringati, 2017). Oleh karena itu, seluruh kebutuhan tumbuh kembang anak harus dipenuhi dengan baik agar tumbuh kembang anak berlangsung dengan optimal. Kebutuhan tumbuh kembang itu meliputi asupan gizi, pemberian stimulasi dan intervensi, serta lingkungan yang mendukung. Jika salah satu atau sebagian kebutuhan itu tidak terpenuhi, maka akan menyebabkan terganggu atau kurang optimalnya tumbuh kembang anak. Misalkan, seorang anak yang diasuh dan distimulasi dengan baik, namun asupan gizinya tidak terpenuhi dengan baik maka tumbuh kembang anak itu terhambat (Anwar, dan Ahmad, 2016).

Perkembangan sosial emosional ini dapat dioptimalisasikan dengan cara mengajak anak mengenal dirinya sendiri dan lingkungan. Proses pengenalan ini dapat berupa interaksi anak dengan keluarga yang akan membuat anak belajar membangun konsep diri. Juga dapat dengan cara bermain bersama teman sebaya yang akan melatih dan meningkatkan kemampuan sosialisasi anak (Musringati, 2017). Kemudian, orangtua maupun guru dapat mengembangkan aspek ini melalui beberapa keteladanan (Nurjannah, 2017), seperti beribadah, saling interaksi dengan orang lain, bekerja sama, berpakaian, cara belajar, gaya hidup, dan lainnya. Semakin sering perilaku sosial emosional anak dilatih, maka kemampuan problem solving-nya pun akan semakin baik (Wahyuni, S., Syukri, M., dan Miranda, 2015). Maka dari itu orangtua maupun guru harus sesering mungkin mengajak anak bermain permainan yang dapat melatih kemampuan sosial emosional anak. Orangtua dan guru dapat melakukannya melalui metode bercerita, bermain peran, dan sebagainya. Ketika orangtua maupun guru memberikan stimulasi dan intervensi yang baik serta

<https://ojs.staisdharma.ac.id/index.php/ijpiaud/index>



didukung oleh lingkungan yang baik pula, maka kemampuan sosial emosional anak akan berkembang dengan optimal.

Perkembangan sosial emosional erat kaitannya dengan interaksi, baik dengan sesama atau benda- benda lainnya. Jika interaksinya tidak baik, maka pertumbuhan dan perkembangan anak menjadi tidak optimal. Namun kebanyakan orangtua kurang memerhatikan hal tersebut pada anak padahal perkembangan sosial emosional setiap anak berbeda. Dalam hal ini peran pendidik sangat diperlukan untuk memahami perkembangan sosial emosional pada anak agar mereka dapat mengembangkan kemampuannya dengan baik.

Kemampuan sosial emosional pada diri anak sangat penting untuk bakal bagi anak ketika anak memasuki dunia baru di luar lingkungan keluarga terutama dalam lingkup bersosial dengan teman sebaya atau pada saat anak usia prasekolah. Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 menyatakan tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional pada lingkup perkembangan perilaku prososial menjelaskan bahwa anak umur 5-6 tahun sudah bisa a) bermain dengan teman sebaya b) mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar, c) berbagi dengan orang lain.

Hasil observasi di RA Al-Ittihad Desa Dukuhjati, Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun belum berkembang. Hal ini dilihat ketika pada saat proses pembelajaran berlangsung. Kurangnya interaksi dengan teman sebaya dimana anak lebih memilih untuk menyendiri dan tidak mau bergaul dengan teman lainnya, anak tidak mau dalam bekerjasama, kurangnya rasa toleransi terhadap teman dan anak belum mampu dalam berbagi sehingga hal ini dapat menghambat perkembangan sosial emosional dalam diri anak dimana seharusnya di usia 5-6 tahun perkembangan sosial emosional anak sudah mulai berkembang dengan baik.

Definisi Anak Usia Dini

Anak usia dini adalah anak yang dalam rentang usia di bawah enam tahun, dan pada usia ini anak pada posisi pertumbuhan dan perkembangan yang membuat menjadi pondasi terhadap pembentukan karakter atau kepribadian seseorang (Bahri, 2019). Seorang anak dalam rentang usia 0 sampai 8 tahun adalah dalam masa emas pertumbuhan dan perkembangan otaknya atau sering disebut dalam dunia pendidikan dengan “golden age”.

Menurut Bacharuddin Musthafa, anak usia dini merupakan anak yang berada pada rentang usia antara satu hingga lima tahun (Susanto, 2018). Pengertian ini didasarkan pada batasan psikologi perkembangan yang meliputi bayi berusia 0-1 tahun, usia dini berusia 1-5 tahun, masa kanak-kanak akhir berusia 6-12 tahun.

Menurut Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 “Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Beberapa pernyataan di atas maka dapat disimpulkan bahwa anak usia dini pada hakikatnya dilabelkan terhadap anak maksimal pada taraf usia 8 Tahun. Selain itu anak usia dini secara tegas dinyatakan mereka yang belum mengenyam pendidikan dasar. Ia masih menikmati masa main dirumah, lembaga pendidikan anak usia dini seperti PAUD, TK, Tempat Penitipan Anak (TPA), Kindergarten dan sejenisnya.

Definisi Pengembangan Sosial Emosional

Pekembangan sosial-emosional anak usia dini adalah aspek penting yang mencakup kemampuan untuk memahami dan mengelola emosi, membangun hubungan yang sehat dengan orang lain, dan mengembangkan rasa kepercayaan diri serta rasa empati. Perkembangan ini sangat berpengaruh terhadap kemampuan anak untuk berinteraksi dalam lingkungan sosial, yang berdampak panjang pada kesejahteraan mental dan keberhasilan akademis (Muidatul Fazyiah, Wma Aprianti, Agus Gunawan, 2024).

Perkembangan sosial emosional merupakan sebuah proses yang berpengaruh terhadap hubungan interaksi sosial anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku dalam masyarakat serta bagaimana anak dapat bergaul dengan orang-orang disekitarnya seperti teman sebaya, guru, dan masyarakat sekitar.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Permendikbud) Republik Indonesia No.137 Tahun 2014 meliputi:

1. Kesadaran diri, terdiri atas memperlihatkan kemampuan diri, mengenal perasaan sendiri dan mengendalikan diri, serta mampu menyesuaikan diri dengan orang lain.
2. Rasa tanggung jawab untuk diri dan orang lain, mencakup kemampuan mengetahui hak-haknya, menaati aturan, mengatur diri sendiri, serta bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan bersama.
3. Perilaku prososial, mencakup kemampuan bermain dengan teman sebaya, memahami perasaan merespon, berbagi, serta menghargai hak dan pendapat orang lain, bersikap kooperatif, toleran, dan berperilaku sopan.

Faktor yang Mempengaruhi Sosial Emosional Anak

Faktor-faktor yang mempengaruhi sosial emosional dapat dipaparkan sebagai berikut:

1. Lingkungan keluarga, dalam lingkungan keluarga anak diajarkan dan dibiasakan dengan norma-norma sosial untuk dapat berpartisipasi dengan lingkungan sosial. Kemampuan anak bersosialisasi dapat mengarahkan emosionalnya secara wajar dan tepat.
2. Lingkungan sekolah, dalam lingkungan sekolah juga berpengaruh besar terhadap kemampuan sosial emosional anak, karena anak menggunakan sebagian waktunya di sekolah, di sekolah anak belajar bergaul dan beraktivitas bersama teman sebayanya.
3. Lingkungan masyarakat, lingkungan masyarakat memberi pengaruh besar terhadap kemampuan anak dalam bersosialisasi, selain tiga faktor di atas faktor pribadi anak dalam proses perkembangan sosial emosional memiliki pengaruh yang besar (Kartono, 2014).

Tujuan Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial sangat penting untuk dikembangkan pada anak usia dini Hurlock (dalam (Abdulatif, S., & Lestari, 2021)) mengemukakan bahwa tujuan perkembangan sosial anak adalah untuk membantu dan mempermudah anak memulai bersosialisasi dengan orang-orang yang ada disekitar anak yaitu orang tua, guru, saudara, teman sebaya serta untuk membantu anak bergaul dengan lingkungan yang baru ditemui.

Menurut Maria & Amalia menambahkan bahwa terdapat tiga tujuan perkembangan sosial yaitu:

1. Mencapai pemahaman diri (sense of self) dan berhubungan dengan orang lain.
2. Bertanggung jawab atas diri sendiri yang meliputi kemampuan mengikuti aturan dan rutinitas, menghargai orang lain, dan mengambil inisiatif.
3. Menampilkan perilaku sosial seperti empati, berbagi, dan mengantri dengan tertib (Maria, I., & Amalia, 2018).

Perkembangan sosial anak dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor baik dari dalam diri anak maupun dari luar seperti keluarga dan lingkungan bermain. Sejalan dengan Mayar (Rahmadiani, 2020) faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan sosial pada anak usia dini yaitu lingkungan keluarga seperti keharmonisan keluarga, perlakuan orang tua, dan harapan orang tua terhadap anak. Sedangkan faktor dari luar rumah seperti teman sebaya, guru serta hubungan orang anak dengan orang dewasa. Menurut Susanto dalam (Nandwijiwa, V., & Aulia, 2020) faktor yang memengaruhi perkembangan sosial anak adalah keluarga, kematangan diri, status sosial, pendidikan dan intelegensi.

Definisi Bermain

Beberapa para ahli sepakat menyatakan bahwa bermain merupakan dunia bagi anak. Bermain bagi anak dilakukan saat berlari, berjalan, menggali tanah, mandi, melompat, memanjat pohon, menggambar, menyanyi dan masih banyak lagi. Secara bahasa, bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak secara spontan atau langsung, atau kegiatan yang dilakukan melalui interaksi baik itu dengan orang lain maupun benda-benda di sekitarnya, dilakukan dengan senang hati, kemauan sendiri, penuh imajinasi, menggunakan lima indera dan seluruh anggota tubuh.

Brooks, J.B. dan D.M. Eilliot mengemukakan bahwa bermain adalah istilah yang dipakai secara luas sehingga arti yang sebenarnya mungkin hilang. Arti yang lebih tepat adalah tiap-tiap kegiatan yang menimbulkan rasa senang, dan tanpa memikirkan hasil akhir. Bermain dilakukan dengan suka rela tanpa adanya tekanan dan paksaan dari siapapun (Latif, 2016).

Alat permainan yang digunakan anak untuk bermain biasanya berbentuk nyata, hal itu tentu dapat menstimulasi perkembangan anak seperti mengenal warna, bentuk, ukuran, ringan berat, kecil besar, halus kasar dan lain sebagainya. Anak bermain dengan mengeksplorasi lingkungan sekitar untuk memperoleh sesuatu dan memenuhi rasa ingin tahu yang berhubungan dengan pengetahuannya dan mengembangkan keterampilan, serta meningkatkan kreativitas anak yang mempengaruhi perkembangan otak kanan dan otak kiri (Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, 2020).

Berdasarkan pengertian bermain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa bermain merupakan kegiatan yang dilakukan anak dengan suka rela tanpa tekanan dan tuntutan dari siapapun serta menggunakan seluruh indera yang dimiliki dan penuh imajinasi.

Tujuan dan Manfaat Bermain Peran

Kegiatan bermain pada anak mempunyai tujuan yaitu agar anak dapat meningkatkan tumbuh kembangnya secara optimal. Kegiatan bermain dengan teman sebaya akan meningkatkan kemampuan sosial dalam diri anak, selain itu dengan bermain dapat menjadikan potensi kreativitas anak semakin meningkat. Selain itu menurut Hughes menyatakan bahwa ciri bermain adalah :

1. Menggembirakan dan menyenangkan
2. Dorongan bermain muncul dari dalam diri anak dan bukan dorongan dari orang lain.
3. Anak bermain dengan spontan dan sukarela.
4. Anak bermain bersama sesuai peran masing-masing.
5. Anak berpura-pura (tidak sesungguhnya), berpura-pura menangis atau marah.
6. Menetapkan aturan main sendiri, dan harus dipatuhi oleh setiap pemain
7. Anak aktif menggerakkan tubuh dan tidak hanya sekedar melihat teman bermain.
8. Bersifat fleksibel, anak bebas memainkan permainan yang disukai atau beralih ke permainan yang lain

Setelah melihat tujuan dan karakteristik dari bermain, orangtua maupun orang dewasa di sekitar anak hendaklah memberikan kesempatan, memberikan ruang bagi anak untuk bermain, mengeksplorasi lingkungan sekitar, mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan mencoba memecahkan masalahnya sendiri. Dengan begitu anak akan dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan yang ada dalam dirinya.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran adalah kegiatan memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan untuk mengembangkan imajinasi anak. Bermain peran memberikan kesempatan pada anak untuk mengembangkan pengertian mereka tentang dunia sekitarnya melalui peran-peran yang dimainkan mulai dari lingkungan terdekatnya.

Bermain memiliki fungsi dan manfaat bagi anak yaitu dapat mengasah keterampilan fisik, kreativitas, kepribadian, serta dapat mengembangkan seluruh aspek perkembangan dalam diri anak. Selain itu dengan bermain dapat menstimulasi indera anak dan menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi lingkungan di sekitarnya. Dan tidak kalah pentingnya, dengan bermain bersama anggota keluarga akan lebih mengakrabkan hubungan antar anggota keluarga.

Jenis-jenis Kegiatan Bermain Peran

1. Main Peran Makro

Main peran makro merupakan tahapan alamiah yang muncul pada anak setelah dia memiliki pengalaman yang banyak dalam main fungsional (sensorik motor) dan main fungsional pembangunan, karena di saat bermain peran anak terlatih untuk menjalan

kan peran kehidupan, belajar bersosial, dan anak bebas mengekspresikan peran. Menurut mutiah “bermain peran makro adalah anak berperan dengan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu” (Mutiah, 2010).

2. Main Peran Mikro

Pada umumnya bermain peran mikro dapat dilakukan dengan menggunakan benda-benda kecil seperti: boneka, mainan masak-masakan kecil, serta objek kecil lainnya, anak dapat memainkan perannya dengan mempraktekkannya pada sentra bermain peran yang telah disediakan oleh pendidik pada kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung.

Manfaat Bermain Peran

Pengalaman bermain sangat penting di dalam perkembangan sosial dan emosional dari anak-anak. Anak dapat memainkan berbagai peran dan perilaku serta mendapatkan umpan balik tentang kecocokan dari perilaku dalam bermain. Mereka dapat memainkan “peran pamarah” atau “sebagai bayi” dan menemukan tanggapan seperti apa perilaku yang mereka timbulkan dalam suatu situasi yang tidak dikondisikan. Mereka juga dapat memainkan berbagai peran dari orang dewasa (Sujiono, 2012).

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kualitatif. Data kualitatif adalah jenis data yang dinyatakan dalam bentuk kata-kata atau deskripsi serta digunakan untuk menggambarkan atau mengelompokkan informasi tanpa menggunakan angka (Yapanto, 2023). Jenis Penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian Tindakan Kelas. Arikunto (2008:235) mengatakan bahwa “Penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja di munculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”. Tempat atau lokasi yang telah ditetapkan untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah RA Al-Ittihad Indramayu Lokasi penelitian ini berada di Desa Dukuhjati Blok Margunah Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu. Subjek penelitian adalah anak yang bersekolah di RA Al-Ittihad Indramayu berusia 5-6 tahun yang berjumlah 18 orang anak, 8 orang anak laki-laki dan 10 orang anak perempuan. Objek dalam penelitian ini yaitu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran. Teknik Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu melalui obsevasi dan unjuk kerja. Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penerikan kesimpulan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di RA Al-Ittihad yang berlokasi Desa Dukuhjati, Blok Margunah Kecamatan Krangkeng Kabupaten Indramayu. Sekolah ini di naungi oleh yayasan Yayasan KH. Hasyim AS-Syaerozi pada tahun 2009 dan memiliki lingkungan yang cukup baik jika dilihat dari lingkungan sekitar. Sekolah ini mempunyai dua ruang kelas A dan ruang kelas B.

Penelitian di RA Al-Ittihad memiliki sarana dan prasarana yang cukup baik untuk menunjang kegiatan pembelajaran, diantaranya terdiri 3 ruang kelas untuk pelaksanaan proses belajar mengajar, 1 ruang guru, 1 kamar mandi dan halaman depan untuk kegiatan senam pagi. Guru-guru di RA Al-Ittihad Indramyu terdiri dari kepala sekolah, guru kelompok A dan guru kelompok B.

Hasil penelitian dijabarkan dalam tahapan beberapa siklus yaitu dilakukan dalam proses belajar mengajar di kelas yang dilaksanakan pada bulan Agustus sampai bulan September 2024. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan dilakukan dalam beberapa siklus, dan di bantu oleh beberapa guru yang bertindak sebagai observer dan berfungsi sebagai teman dalam berdiskusi pada tahap untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini maka terlebih dahulu anak di evaluasi melalui kegiatan yang sederhana yaitu bermain peran mikro yang berupa peran dokter, perawat, dan pasien, apoteker. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak (STPPA) PAUD Kurikulum 2013. Tentang pencapaian perkembangan anak usia 5-6 tahun: Sosial Emosional 1.) Kesadaran diri 2.) Rasa tanggung jawab diri sendiri dan orang lain 3.) Berprilaku prososial (bermain dengan teman sebaya, bersikap kooperatif, menunjukkan sikap toleran, menghargai hak/pendapat orang lain) dalam hal ini peneliti belum merasa puas terhadap meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, dikarenakan kriteria perkembangan anak belum berkembang sesuai target yang diharapkan.

Hasil analisis refleksi pada siklus I menunjukkan adanya kekurangan dalam pelaksanaan tindakan baik dari aspek peneliti dan anak, hasil yang diperoleh pada siklus I belum mencapai target indikator yang telah ditetapkan dalam peningkatan kemampuan sosial emosional anak seperti berinteraksi dengan teman sebaya, bekerjasama, berbagi dan bertoleransi terhadap teman melalui bermain peran. Anak yang mendapatkan bintang (***) sebanyak 9 orang anak dan bintang (****) sebanyak 5 orang anak atau terlihat pada saat proses bermain peran. Sehingga dilanjutkan pada tindakan siklus II.

Pelaksanaan penelitian pada siklus II ini mengalami kemajuan dan indikator kinerja telah mencapai keberhasilan karna peneliti sudah lebih maksimal dalam mengajar dengan bercerita terlebih dahulu tentang penjual yang baik hati, pembeli yang budiman, mencontohkan tokoh yang ada dalam cerita dengan mempraktekkannya, dan menyiapkan bahan atau alat yang cukup untuk anak bermain peran. Sehingga anak bermain dengan baik aman dan nyaman serta tidak merasa bosan pada saat bermain.

Pembahasan

Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang menyenangkan juga bermakna, maka hal tersebut guru harus memiliki berbagai metode pembelajaran yang di aplikasikan kepada siswa. Berarti, guru dituntut untuk profesional dalam mengajar. Peningkatan mutu pendidikan tidak hanya bergantung pada kurikulum, tetapi juga pada mutu guru. Oleh karena itu, peningkatan mutu guru perlu terus dilakukan. Guru sebagai pendidik harus terus dididik agar menjadi guru yang mampu memberikan inspirasi bagi peserta didik. Dengan demikian peserta didik dapat menyelesaikan pendidikan dengan mutu yang tinggi disertai dengan akhlak yang baik (Muzfirah, 2021).



Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan, maka hasil yang diperolehnya yaitu kemampuan sosial emosional anak memiliki kemampuan untuk berbagi, bekerjasama, dan berkomunikasi dengan baik. Hal ini dikarenakan peneliti melakukan kegiatan melalui metode bermain peran mikro. Sebagaimana pendapat Mulyasa yang mengatakan “melalui bermain peran anak mengeksplorasi hubungan antar manusia dengan cara memperagakan dan mendiskusikannya sehingga secara bersama-sama dapat mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai, dan berbagi strategi pemecahan masalah” (Mulyasa, 2012). Oleh karena itu dengan metode bermain peran dapat memberikan kesempatan bagi anak untuk mencoba menjalin hubungan yang baik antara teman sebaya dengan sikap saling berbagi, bekerjasama dan berkomunikasi dengan baik antar teman-temannya.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran di RA Al-Ittihad Kecamatan Krangkeng kabupaten Indramayu telah dilakukan tindakan sebanyak 2 siklus mengalami peningkatan. Hal ini di tandai dengan anak mau berinteraksi dengan teman sebaya, bekerjasama, berbagi dan bertoleransi terhadap teman tanpa bantuan dari gurunya. Setiap siklus memiliki tahapan-tahapan pelaksanaan yaitu tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Pada tindakan di siklus II anak yang mendapat kriteria Berkembang Sangat Baik (BSB) sebanyak 12 orang anak. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran telah berkembang sesuai dengan indikator penilaian, sehingga metode ini dapat diterapkan pada proses pembelajaran selanjutnya.

Saran

Untuk meningkatkan kemampuan anak usia dini, Guru dapat menerapkan berbagai permainan yang memiliki banyak manfaat bagi tumbuh kembang anak seperti metode bermain peran. Bukan hanya metode bermain peran yang dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak tetapi permainan lainnya juga bisa seperti permainan bakiak, bermain puzzle dan permainan lainnya. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat melanjutkan penelitian ini. Bahwa melalui metode bermain peran dapat menjadi salah satu cara belajar untuk menstimulasi perkembangan anak karena memiliki banyak manfaat serta permainan yang dapat dilakukan beragam.

Daftar Pustaka

- Abdulatif, S., & Lestari, T. (. (2021). Pengaruh gadget terhadap perkembangan sosial anak di masa pandemi. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Anwar, dan Ahmad, A. (2016). *Pendidikan Anak Dini Usia: Panduan Bagi Ibu dan calon Ibu*.

<https://ojs.staisdharma.ac.id/index.php/ijpiaud/index>



Alfabeta.

- Aqib, Z. (2009). *Belajar dan Pembelajaran di Taman Kanak-Kanak*. Yrama Widya.
- Bahri, H. (2019). *Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. CV. Zigie Utama.
- Kartono, D. (2014). *Pemimpin dan Kepemimpinan*. PT. Raja Graaindo Persada.
- Latif, D. (2016). *Orientasi Baru Pendidikan Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi*. kencana.
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). *Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun*. Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto.
- Muidatul Faziyah, Wma Aprianti, Agus Gunawan, N. P. W. (2024). *Pendidikan Anak Usia Dini*. PT Media Penerbit Indonesia.
- Mulyasa. (2012). *Manajemen PAUD*. PT Remaja Rosda Karya.
- Musingati. (2017). *Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini pada Kelompok B melalui Metode Bercerita di TK Al Ikhlas*. STKIP Siliwangi.
- Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Muzfirah, S. (2021). The Importance of The Role of Teacher Professionalism in the 21st Century Education Process at SD Segoroyoso Bantul Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan: Riset Dan Konseptual*, 5, 187-196.
- Nandwijiwa, V., & Aulia, P. (2020). Perkembangan Anak Usia Dini Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Nurjannah. (2017). Mengembangkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Keteladanan. *Jurnal Bimbingan Konseling Dan Dakwah Islam*, 14.
- Rahmadiani, N. (2020). Pemahaman orang tua mengenai urgensi bermain dalam meningkatkan Perkembangan sosial anak usia dini. *Early Childhood : Jurnal Pendidikan*.
- Sarasehan, Y., Buaraheng, S., & Wahyuni, I. W. (2020). Pengembangan Seni Rupa Tiga Dimensi untuk Meningkatkan Kreativitas Anak melalui Media Playdough. *Nanaeke: Indonesian Journal of Early Childhood Education*.
- Sujiono, Y. N. (2012). *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Indeks Permata Puri Media.
- Susanto, A. (2018). *Pendidikan Anak Usia Dini (Konsep Dan Teori)*. Bumi Aksara.
- Trianto. (2011). *Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik bagi Anak Usia Dini TK/RA & Anak Usia Kelas Awal SD/MI*. kencana.
- Wahyuni, S., Syukri, M., dan Miranda, D. (2015). *Peningkatan Perkembangan Sosial Emosional melalui Pemberian Tugas Kelompok pada Anak Usia 5-6 Tahun*. Universitas Tanjungpura.
- Yapanto, L. M. S. M. N. R. M. A. N. S. (2023). *Analisis Data Statistik: Metode dan Teknik*. PT Media Penerbit Indonesia.