



**PENGEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK MELALUI
METODE BERMAIN PERAN (*ROLE PLAYING*)
KELOMPOK B DI TK ASOKA MAKASSAR**

Andi Rezky Nurhidaya

Prodi Pendidikan Guru
Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Islam Makassar

Email : andirezkynurhidaya.dty@uim-makassar.ac.id

Article info	Abstract
<p><u>Article History</u></p> <p><u>Received :</u> <u>25/03/2021</u></p> <p><u>Accepted :</u> <u>29/03/2021</u></p> <p><u>Published :</u> <u>02/04/2021</u></p>	<p>Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang difokuskan pada situasi kelas. Pengumpul data terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan dalam rangkaian langkah dengan beberapa siklus, dimana dalam satu siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan/tindakan, pengamatan, dan refleksi. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada siklus I dan siklus II maka dapat penulis simpulkan bahwa metode bermain peran (<i>Role Playing</i>) dapat mengembangkan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Asoka Makassar. Hal ini terlihat dari adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak, pada siklus I indikator memahami dan menaati aturan mencapai 18,75%, sedangkan indikator sabar menunggu giliran mencapai 12,5% dan pada siklus II indikator memahami dan menaati aturan mencapai 87,5%, sedangkan indikator sabar menunggu giliran mencapai 87,5%.</p> <p><i>Keywords: Anak Usia Dini, Sosial Emosional, Bermain Peran</i></p>

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini merupakan pendidikan yang diperuntukan bagi anak-anak sebelum memasuki pendidikan pada jenjang sekolah dasar. Pendidikan anak usia dini sangat penting bagi anak, sebagai bekal persiapan pada jenjang pendidikan. Selanjutnya Maimunnah Hasan mengungkapkan bahwa pendidikan anak usia dini (PAUD) adalah jenjang pendidikan sebelum jenjang pendidikan dasar yang merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut. Anak usia dini adalah sosok individu yang sedang menjalani suatu proses perkembangan dengan pesat dan fundamental bagi kehidupan selanjutnya. Proses pembelajaran sebagai bentuk perlakuan yang diberikan pada anak, harus memperhatikan karakteristik yang dimiliki setiap tahapan perkembangan anak. Berdasarkan Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang berkaitan dengan Pendidikan Anak Usia Dini tertulis pada Pasal 28 ayat 1, yang berbunyi “ Pendidikan anak usia dini diselenggarakan bagi anak sejak lahir sampai dengan enam tahun dan bukan merupakan prasyarat untuk mengikuti pendidikan dasar”.

Sosial emosional menjadi suatu keharusan karena pendidikan tidak hanya menjadikan anak didik menjadi cerdas, tetapi juga harus mempunyai budi pekerti dan sopan santun sehingga keberadaannya sebagai anggota masyarakat menjadi bermakna baik bagi dirinya sendiri, orang lain dan bagi nusa bangsa.

Agar mendapatkan sosial emosional yang kuat maka diperlukan sebuah pembentukan nilai mengenai baik dan buruknya suatu perbuatan. Orang yang memiliki sosial emosional responsibilitas yang tinggi terhadap lingkungannya yang

pada akhirnya akan dimanifestasikan dalam tindakan nyata melalui tingkah laku yang baik, jujur, bertanggung jawab, menghormati orang lain serta nilai sosial mulia lainnya. Pendidikan sosial emosional perlu dikembangkan karena akan mendorong kebiasaan dan perilaku terpuji sejalan dengan nilai-nilai universal, tradisi budaya, kesepakatan sosial, dan religiusitas agama.

Bermain peran (*role playing*) sebagai suatu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu anak didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran anak didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan orang lain.

Untuk mengembangkan kognisi anak dapat dipergunakan metode-metode yang mampu menggerakkan anak agar menumbuhkan berpikir, menalar, mampu menarik kesimpulan, dan membuat generalisasi. Caranya adalah dengan memahami lingkungan di sekitarnya, mengenal orang dan benda-benda yang ada, memahami tubuh dan perasaan mereka sendiri, melatih memahami untuk mengurus diri sendiri. Selain itu melatih anak menggunakan bahasa untuk berhubungan dengan orang lain, dan melakukan apa yang dianggap benar berdasar nilai yang ada dalam masyarakat “Hildebrand”.

Kemampuan sosial emosional anak usia dini umumnya masih relatif kurang karena pendidikan anak usia dini merupakan awal atau permulaan untuk belajar memahami lingkungan sekitarnya. Hasil wawancara dengan guru TK Asoka Makassar bahwa menggunakan metode bermain peran (*role playing*) masih jarang dilaksanakan di sekolah untuk menstimulus perkembangan sosial emosional anak. Memang menggunakan metode ini membutuhkan waktu yang panjang, akan tetapi hasilnya cukup memuaskan karena melalui bermain peran anak dapat mengeksplorasi perasaan-perasaan, sikap, dan nilai. Berdasarkan latar belakang yang telah

diuraikan diatas, maka penulis mengambil judul “Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Kelompok B di TK Asoka Makassar”.

KAJIAN PUSTAKA

Sosial adalah suatu proses dimana individu (anak) melatih kepekaan dirinya terhadap lingkungan disekitarnya dan kepekaan terhadap orang-orang yang ada disekitar dirinya, terutama tekanan-tekanan dan tuntutan kehidupan serta belajar bergaul dengan bertingkah laku seperti kebanyakan orang yang ada didalam lingkungan sosialnya.

Emosi adalah suatu perasaan atau reaksi yang ditunjukkan seseorang kepada seseorang lainnya atau sesuatu apapun yang berada disekitar mereka, sehingga mereka mampu menunjukkan emosi mereka. Kebanyakan yang kita ketahui emosi itu hanya akan dirasakan oleh orang dewasa dan remaja saja dan apakah anak usia dini tidak bisa merasakan emosi. Jelas bisa karena anak usia dini juga memiliki emosi. Dan peran emosi pada anak usia dini sangatlah berpengaruh pada kepribadian anak tersebut.

Perkembangan anak usia dini sangat penting dipelajari oleh setiap orang tua agar kelak pertumbuhan anak-anak mereka bisa maksimal baik secara fisik maupun secara psikologi. Ini adalah saat ketika otak mereka mulai dengan tumbuh berkembang dan menanggapi jutaan potongan informasi yang datang kepada mereka. Maka segala sesuatu yang datang kepada mereka adalah hal yang baru untuk dipelajari dan dipahami. Selama tahun-tahun awal kehidupan seorang anak, banyak yang sangat berbeda dibandingkan dengan orang dewasa. Ini adalah periode dalam kehidupan mereka ketika pondasi moral, harga diri, berbicara, visi dunia, dan berjalan, ditetapkan.

Role playing atau bermain peran adalah sejenis permainan gerak yang didalamnya ada tujuan, aturan dan sekaligus melibatkan unsur senang (Jill Hadfield). Dalam *role playing* anak didik

dikondisikan pada situasi tertentu di luar kelas, meskipun saat itu pembelajaran terjadi di dalam kelas. Selain itu, *role playing* sering kali dimaksudkan sebagai suatu bentuk aktivitas dimana anak didik membayangkan dirinya seolah-olah berada di luar kelas dan memainkan peran orang lain.

Metode *Role Playing* adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan anak didik. Pengembangan imajinasi dan penghayatan dilakukan anak didik dengan memerankannya sebagai tokoh hidup atau benda mati. Permainan ini pada umumnya dilakukan lebih dari satu orang, hal itu bergantung kepada apa yang diperankan.

Role playing atau bermain peran sebagai satu metode pembelajaran bertujuan untuk membantu anak didik menemukan makna diri (jati diri) di dunia sosial dan memecahkan dengan dilema dengan bantuan kelompok. Artinya, melalui bermain peran anak didik belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran-peran yang berbeda dan memikirkan perilaku orang lain dan dirinya.

Dunia anak itu dunianya bermain. Jadi sudah selayaknya pembelajaran dikelola dengan cara bermain, apa lagi pembelajaran untuk anak usia dini. Dalam *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, bermain berasal dari kata dasar main yang berarti yang melakukan aktivitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati (dengan menggunakan alat-alat tertentu atau tidak). Artinya bermain adalah aktifitas yang membuat hati seorang anak menjadi senang, nyaman, dan bersemangat. Adapun yang dimaksud bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang-senang.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan upaya yang digunakan dalam memperbaiki atau meningkatkan mutu pembelajaran. Penelitian tindakan kelas merupakan model pengembangan profesi dimana guru mempelajari cara anak didik belajar dalam kaitannya dengan cara guru mengajar, sehingga guru dapat memperbaiki

kekurangannya dalam mengajar agar berdampak pada perbaikan proses belajar

Penelitian ini direncanakan terdiri dari 2 siklus tiap siklus dilaksanakan 4 kali pertemuan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai, hasil observasi dan penilaian dalam setiap siklus sebagai dasar untuk menentukan tindakan yang tepat dalam rangka mengembangkan prestasi belajar.

Penelitian ini merupakan tindakan kelas, karena penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah pada penelitian tindakan yang meliputi penyusunan perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan atau observasi dan refleksi terhadap hasil observasi. Penelitian ini dilaksanakan di TK Asoka Makassar

Subyek penelitian tindakan kelas ini adalah anak didik usia 5-6 tahun dengan jumlah 16 peserta didik terdiri dari 7 anak perempuan dan 9 anak laki-laki.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang tetap

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Karena alat atau instrumen ini menggambarkan juga alat pelaksanaannya, maka sering juga disebut dengan teknik penelitian. Instrumen dari penelitian ini terdiri dari indikator-indikator pembelajaran yang berkaitan dengan pendidikan sosial emosional dapat bermain peran sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Kemampuan anak dalam melakoni satu peran atau melakoni kepribadian orang lain dan memahami makna sosial emosional tersebut, yaitu dimana anak bisa berperan sebagai orang lain yang diterapkan dalam bermain peran (*role playing*)

Validasi data keobjektifan merupakan persoalan penting dalam kegiatan ilmiah. Eisner¹ mengungkapkan bahwa validasi data adalah istilah alternatif dengan standar yang

rasional untuk menilai kredibilitas penilaian kualitatif. Dalam hal ini para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen tersebut apakah dapat dipakai tanpa perbaikan atau perbaikan digunakan dalam penelitian nanti

Analisis data adalah penyelidikan terhadap suatu peristiwa untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya. Data merupakan bahan nyata yang dapat dijadikan sebagai dasar kajian. Jadi analisis data dapat diartikan sebagai penyelidikan yang dilakukan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya dari data yang telah dikumpulkan. Selanjutnya untuk mengetahui keefektifan suatu metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan analisis deskriptif kualitatif. Data kualitatif dalam penelitian ini adalah hasil observasi selama dilakukannya proses kegiatan belajar mengajar menggunakan metode bermain peran (*role playing*). Sosial emosional anak ditingkatkan melalui kegiatan bermain peran ini dengan membandingkan hasil observasi sebelum tindakan dan sesudah tindakan.

Model analisa data yang dilakukan adalah membandingkan antara sebelum dan sesudah diberikan kegiatan bermain peran

Indikator keberhasilan penelitian ini adalah apabila terjadi peningkatan persentase sosial emosional anak melalui metode bermain peran (*role playing*) di TK Asoka Makassar yang mana anak didik minimal sebanyak 80 % berhasil mencapai kategori memiliki kemampuan sosial emosional yang baik (BSB/Berkembang Sangat Baik).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan bermain peran sangat jarang digunakan dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sehingga ketika kegiatan bermain peran digunakan untuk pembelajaran bagi anak didik adalah hal yang baru sehingga sangat antusias untuk bermain. Pada pertemuan awal, anak didik masih bingung karena belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran bermain peran menggunakan aturan. Sehingga mereka sering lupa dengan aturan yang berlaku, dan tidak mau menerima konsekuensi bila melanggar aturan, tidak mau berbagi

mainan dan tidak mau berhenti bermain pada waktunya, serta belum sabar menunggu giliran.

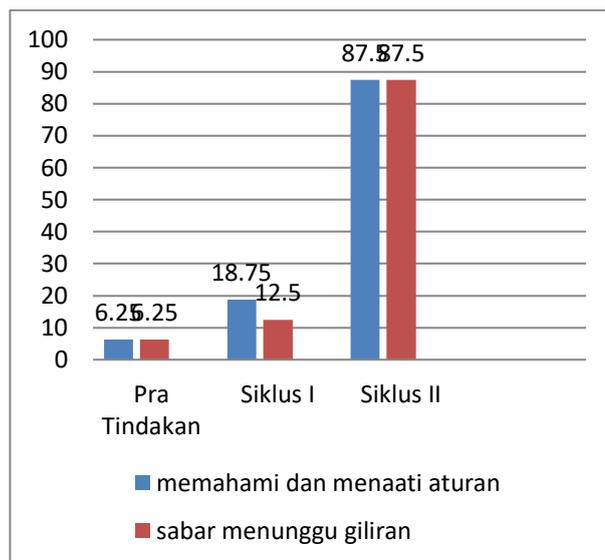
Pada siklus I pertemuan pertama persentase perkembangan sosial emosional anak melalui metode bermain peran dengan indikator memahami dan menati aturan mencapai 6,25% sedangkan dalam indikator sabar menunggu giliran mencapai 6,25%. Pada pertemuan ke 2 dengan indikator memahami dan menati aturan mencapai 6,25% sedangkan dalam indikator sabar menunggu giliran mencapai 12,5%. Pada pertemuan ke 3 dengan indikator memahami dan menati aturan mencapai 18,75%, sedangkan dalam indikator sabar menunggu giliran mencapai 12,5%.

Dapat kita lihat penjelasan diatas bahwa, anak didik TK Asoka Makassar sudah mulai menunjukkan peningkatan. Dari penelitian yang dilakukan meskipun sudah terjadi peningkatan. Namun peningkatan tersebut belum mampu memenuhi kriteria indikator keberhasilan sebesar 80%. Maka dari itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Pada siklus II ini guru melakukan kegiatan pra bermain, dimana dengan kegiatan ini agar anak didik dapat bermain peran dengan baik, dapat menaati aturan saat bermain. Pada pertemuan pertama persentase perkembangan sosial emosional anak melalui metode bermain peran dengan indikator memahami dan menati aturan mencapai 37,5%, sedangkan dalam indikator sabar menunggu giliran mencapai 12,5%. Pada pertemuan ke 2 dengan indikator memahami dan menati aturan mencapai 62,5%, sedangkan dalam indikator sabar menunggu giliran mencapai 62,5%. Pada pertemuan ke 3 dengan indikator memahami dan menati aturan mencapai 87,5%, sedangkan dalam indikator sabar menunggu giliran mencapai 87,5%.

Hasil penelitian ini, peneliti telah membuktikan melalui metode bermain peran yang dilakukan pada anak kelas B TK Asoka Makassar, peneliti telah memperkuat hasil penelitian yang berjudul “Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Kelompok B Di Tk Asoka Makassar. Peneliti memperkuat bahwa metode bermain peran

dapat digunakan untuk pendidikan sosial emosional anak usia dini.



Berdasarkan grafik diatas dapat dilihat bahwa ada peningkatan dari Siklus I dan Siklus II. Pada siklus I pertemuan 1 anak mempunyai nilai BSB 6.25%. Pada siklus I pertemuan ke-2 mulai adanya peningkatan nilai dari BSB 6.25% menjadi BSB 12.5%. Pada siklus I pertemuan ke-3 tidak ada peningkatan nilai dari BSB 12.5%. Pada Siklus II pertemuan 1 anak mempunyai nilai BSB 12.5%. Pada siklus II pertemuan ke-2 mulai adanya peningkatan nilai dari BSB 12.5% menjadi BSB 62.5%. Pada siklus II pertemuan ke-3 adanya peningkatan dari BSB 62.5% menjadi BSB 87.5 %.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan dapat diketahui Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan oleh peneliti disimpulkan bahwa keterampilan sosial emosional anak mengalami peningkatan sesuai indikator keberhasilan yang telah ditentukan dengan berdasarkan pada aspek penilaian yang tertera pada instrumen penelitian. Hasil penelitian dapat diketahui dari pengamatan perkembangan pada tiap siklus. Keberhasilan penelitian pada Siklus II dapat mencapai hasil yang diinginkan. Kegiatan bermain dilakukan dengan senang sehingga anak-anak dapat bermain optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal. 2014. *Pendidikan Karakter Membangun Perilaku Positif Anak Bangsa*. Bandung: CV. YRAMA WIDYA.
- Asmani, Jamal, Ma'mur. 2015. *Panduan Praktis Manajemen Mutu Guru PAUD*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Elizabeth, Hurlock B. 1990. *Perkembangan Anak*. Jakarta : Erlangga.
- Hartati, Sofia. 2005. *Perkembangan Belajar Pada Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan.
- Hasan, Maimunah. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jogjakarta: Diva Press.
- Hasbullah. 2012. *Dasar-dasar Ilmu Pendidikan*. Jakarta: PT. Rarajagrafindo Persada.
- Jatengng, PAUD. 2015. *Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. (Online) <https://www.paud.id>.
- Kamus Bahasa Indonesi*, KBI. 2008. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan nasional. Kencana Prenadamedia Group.
- Lie, Tan Giok. 2007. *Pentingnya Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*. Jakarta : Erlangga.
- M. Fadlillah, dkk. 2014. *Edutainment Pendidikan Anakn Usia Dini (menciptakan pembelajaran menarik, kreatif, dan menyenangkan)*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: PRENADA MEDIA GROUP.
- Nurgiantoro. 1999. *Perkembangan Bahasa Anak Usia 4-5 Tahun*. Yogyakarta : Perdana Media Kencana.
- Piaget. *Santrocks*. 1995. Jakarta : Erlangga
- R, Moeslichatoen. 2004. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: PT. Prineka.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:
- Sudran, Ridwan Abdullah Sani. 2016. *Penelitian Tindakan Kelas Pengembangan Profesi Guru*. Tangerang: Tsmart.
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2016. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Suyanto, Slamet. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional RI.
- Winarsunu, Tulus. 2002. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi Dan Pendidikan*. Malang: UMM Press.
- Wiratmadja. 2008. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.