

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA
DINI KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ISMARIA AL-
QUR'ANNIYAH RAJABASA
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Oleh:

NUR'AINI

NPM : 1411070187

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1439/2019 M**

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA
DINI DI RAUDHATUL ATHFAL ISMARIA RAJABASA
BANDAR LAMPUNG**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Pembimbing I : Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Pd.

Pembimbing II : Andi Thahir, S.Psi, MA.ED.D

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN
LAMPUNG
1440/2019 M**

ABSTRAK

PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI RAUDHATUL ATHFAL ISMARIA AL-QUR'ANNIYAH RAJABASA BANDAR LAMPUNG

OLEH:

NUR'AINI

Sosial emosional adalah suatu kemampuan bertingkah laku dan berinteraksi dengan masyarakat lingkungan yang sesuai dengan menggunakan nilai-nilai dan norma-norma yang ada. Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di kelompok B di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur’anniyah?”, Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui cara penggunaan playdough di kelompok B umur 5-6 tahun di RA Ismaria Al-Qur’anniyah Rajabasa Bandar Lampung.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan subyek penelitian adalah guru dan siswa. Alat pengumpulan data yang penulis gunakan dalam penelitian adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Penggunaan metode bermain peran dalam Mengembangkan kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di RA Ismaria Al-Qur’anniyah Rajabasa Bandar Lampung, bahwa guru memang sudah menerapkan Langkah-Langkah Penggunaan metode bermain peran sesuai dengan pendapat Mardian dan Kurniati yang mereka pahami. Pertama, persiapan sebelum pembelajaran diantaranya menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan playdough. Kedua, pada saat pembelajaran diantaranya guru membagi anak dalam beberapa kelompok kecil, memperkenalkan metode bermain peran, membagikan peran untuk setiap anak, dan anak diperkenankan membentuk benda-benda yang diinginkan. Hanya saja guru sering menerapkan anak untuk meniru peran dari yang sudah guru buat.

Kata Kunci : Bermain Peran dan Sosial Emosional



KEMENTERIAN AGAMA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Let. Kol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung Telp. 0721 703260

PERSETUJUAN

**Judul Skripsi : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL
ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATFAL ISMARIA
RAJABASA BANDAR LAMPUNG**

**Nama : NUR'AINI
NPM : 1411070187
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan**

MENYETUJUI

Untuk Dimunaqasahkan Dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqasah
Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.Pd
NIP. 195508261983032002

Andi Thahir, S.Psi, MA, ED.D
NIP. 197604272007011015

Mengetahui

Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Hj. Meriyati, M.Pd
NIP. 196906081994032001



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN

Alamat: Jl. H. Endro Suratmin, Sukarame Bandar Lampung, Telp. ☎ (0721) 703289

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul, **“PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI DI RAUDHATUL ATFAL ISMARIA RAJABASA BANDAR LAMPUNG”**, disusun oleh **NUR’AINI, NPM.1411070187**, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Telah di Ujikan dalam sidang Munaqasyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan pada hari, Senin, tanggal 31 Desember 2018, pukul 08.00 – 10.00 WIB, tempat: Ruang Sidang I RIAUD.

TIM MUNAQOSYAH

Ketua Sidang : Dr. Hj. Meriyati, M.Pd

Sekretaris : Neni Mulya, M.Pd

Penguji Utama : Dr. Hj. Romlah, M.Pd.I

Penguji Pendamping I : Dr. Hj. Nilawati Tajuddin, M.si

Penguji Pendamping II : Andi Tahrir, S.Psi, MA, ED.D

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd

NIP. 19560810.1987031001



MOTTO

وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ

Artinya : “ Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, di waktu ia memberi pelajaran kepadanya: "Hai anakku, janganlah kamu mempersekutukan Allah, sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar”.¹



¹ Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemah*. (Jakarta: Gema Insani, 2009). H. 412

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur kepada Allah SWT, atas keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, bimbingan, kritik dan saran, serta banyak do'a dari berbagai pihak yang diberikan selama pembuatan skripsi ini. Untuk itu penulis dengan segala kerendahan hati dan tulus ingin menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ayahanda Drs. Fathuddin, Mm dan Ibunda Sriasih yang tiada henti memberikan doa yang ikhlas, menyemangati, memberikan segalanya apa yang mereka miliki kepadaku, selalu mendukung setiap jalan yang aku ambil.
2. Suamiku Mulyadi yang memberikan dukungan yang sangat luar biasa, dalam hal moril maupun materi yang tiada henti. Memanjakan ku lebih dari siapapun. Kakaku Umi Hasanah yang memberikan semangat dengan ungkapan bercanda yang membuat ku senang dalam mengerjakan skripsi.
3. Sahabat-sahabatku, Ani, Hilda, yang selalu menemaniku dalam menjalankan tugas ku dikampus.
4. Almamaterku UIN Raden Intan Lampung tercinta.

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Nur'aini dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 31 Januari 1997, anak kedua dari enam bersaudara merupakan buah hati dari Bapak Drs. Fathuddin, Mm dan Ibu Sriasih.

Penulis memulai pendidikan di SDN 03 pasar krui pesisir barat tahun 2002-2008, melanjutkan pendidikan menengah pertama di MTs NU Pasar krui Pesisir Barat tahun 2008-2011 dan pendidikan sekolah menengah atas di MA Darusalam Bojong Loa Tangerang tahun 2011-2014. Tahun 2014 penulis terdaftar sebagai Mahasiswa Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini di perguruan tinggi di UIN Raden Intan Lampung pada jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini melalui Tes jalur Mandiri. Kemudian mengikuti Program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sumber Rejo Kecamatan Pagelaran Kabupaten Pringsewu tahun 2017. Kemudian pada tahun yang sama mengikuti Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung.

Bandar Lampung, April 2019
Penulis,

NUR:AINI
NPM: 14111070187

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	8
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian.....	9
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Bermain Peran	9
1. Pengertian Metode Bermain Peran	9
2. Macam-macam dan Bentuk Bermain Peran	11
3. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran	12
4. Langkah-Langkah Metode Bermain Peran	15
B. Kemampuan Sosial Emosional	19
1. Pengertian Sosial Emosional	19
2. Tahap Perkembangan Sosial.....	23
3. Tujuan Mengembangkan Sosial Emosional.....	26

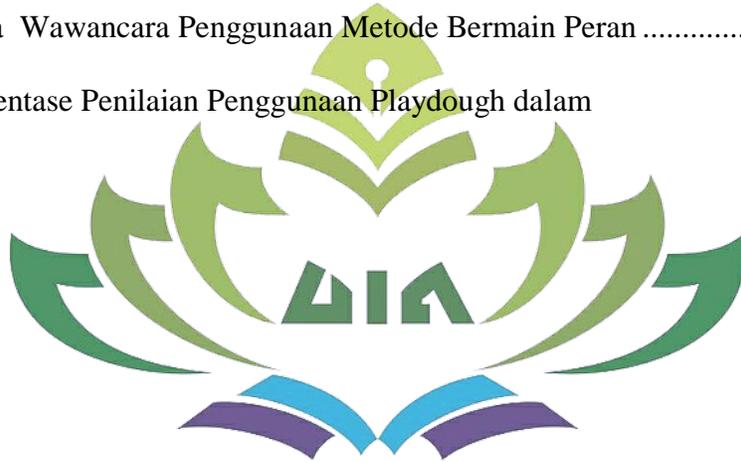
C. Pendidikan Anak Usia Dini	28
1. Pengertian PAUD	28
2. Prinsip-Prinsip PAUD	29
3. Fungsi PAUD.....	31
4. Penelitian Terdahulu yang Relevan	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Jenis Penelitian	34
B. Subjek dan Objek Penelitian.....	35
C. Tempat Penelitian	37
D. Instrument Penelitian	37
E. Teknik Pengumpulan Data	39
F. Teknik Analisis Data	49
BAB IV ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN.....	52
A. Analisa Data.....	52
B. Pembahasan	73
BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	77
C. Penutup	77

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1	Teori Tentang Perkembangan Sosial Emosional Anak 5-6 Tahun.....	7
Tabel 2	Data Tenaga Pendidik RA Ismaria Al-Qur'anniyah.....	34
Tabel 3	Data Peserta Didik RA Ismaria Al-Qur'anniyah	36
Tabel 4	Pedoman Observasi Penggunaan Metode Bermain Peran.....	40
Tabel 5	Kisi-Kisi Observasi Perkembangan Sosial Emosional	41
Tabel 6	Pedoman Observasi Perkembangan Sosial Emosional.....	42
Tabel 7	Kisi-Kisi Wawancara Penggunaan Metode Bermain Peran	46
Tabel 8	Pedemona Wawancara Penggunaan Metode Bermain Peran	47
Table 9	Data Presentase Penilaian Penggunaan Playdough dalam	



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 3 Kartu Konsultasi
- Lampiran 4 Lembar Observasi Untuk Guru Penggunaan Metode Bermain Peran
- Lampiran 5 Lembar Hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional
- Lampiran 6 Kisi-Kisi Wawancara Penggunaan Metode Bermain Peran
- Lampiran 7 Lembar Hasil Wawancara Penggunaan Metode Bermain Peran
- Lampiran 8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH)
- Lampiran 9 Foto Kegiatan



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu aspek dalam meningkatkan sumber daya manusia yang terus diperbaiki dan direnovasi dari segala aspek. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap tempat yang memiliki sejumlah populasi manusia pasti membutuhkan pendidikan. Perkembangan zaman sekarang ini, menuntut peningkatan kualitas individu. Sehingga dimana pun dia berada dapat digunakan (siap pakai) setiap saat. Hal ini tentunya tidak lepas dari peran pendidikan dalam pembentukan tingkah laku individu.¹

Pendidikan anak usia dini merupakan salah satu jenjang pendidikan yang ada pada satuan pendidikan yaitu antara 0-6 tahun. Dimana Pendidikan anak usia dini menjadi tahap awal anak sebelum masuk kedalam satuan pendidikan dasar. Sedangkan pendidikan anak usia dini adalah pemberian upaya untuk menstimulasi, membimbing, mengasuh, dan pemberian kegiatan pembelajaran yang akan menghasilkan kemampuan dan keterampilan pada anak.²

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 Ayat 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik dapat berperan aktif dan positif dalam mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki spiritual agama, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.”³

Menurut Moeslichatoen dalam bukunya yang berjudul Metode Pengajaran di Taman Kanak-kanak, metode merupakan bagian dari strategi kegiatan serta alat untuk mencapai tujuan

¹ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad. *Op. Cit*, h.135.

² Mansur, *Op. Cit*, h. 84-88

³ Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, h. 1

kegiatan.⁴ Metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.

Setiap anak memiliki tahap-tahap perkembangan tertentu sesuai dengan perkembangan umurnya. Faktor lingkungan serta perlakuan orang dewasa (pendidikan) hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan mereka. Oleh karena itu, Montessori percaya bahwa lingkungan haruslah merupakan tempat yang menyenangkan (*loving area*), tempat yang kondusif (*nourishing*) untuk membantu perkembangan, tempat dimana guru atau orang dewasa dapat mengobservasi perkembangan mereka dan membuat perubahan-perubahan sesuai dengan kebutuhan perkembangan mereka.

Dalam metode pendidikan di luar kelas (*outdoor study*) Montessori ada beberapa aspek pendidikan yang lingkungan dan merupakan prinsip metode pendidikan di luar kelas (*outdoor study*) Montessori. Diantaranya adalah:

1. konsep kebebasan
2. struktur dan urutan
3. realistis dan kealamian
4. keindahan dan nuansa
5. serta prinsip alat permainan Montessori.⁵

Konsep kebebasan: melalui kebebasan-kebebasan dalam kelas Montessori, maka anak akan memperoleh kesempatan-kesempatan unik terhadap tindakan sendiri. Mereka akan menyadari segala konsekuensi atas apa yang ia lakukan baik terhadap dirinya maupun orang lain. Mereka belajar membuktikan atau menguji dirinya terhadap batasan-batasan realitas, mereka akan belajar tentang apa saja yang membuat ia atau orang lain merasa puas atau sebaliknya merasa kosong dan tidak puas atau kecewa. Peluang untuk mengembangkan pengetahuan diri (*self-knowledge*) inilah yang merupakan hasil penting dari kebebasan yang kita ciptakan dalam kelas Montessori.

⁴ Moeslichatoen, *Op Cit*, h. 7

⁵ David Gettman, *Basic Montessori Learning Activities for Under-Fives*. (New York: St. Martin' Press, 1987), h. 30

Struktur dan keteraturan: hanya dalam lingkungan yang dirancang dengan tepat dan benar, yaitu terstruktur dan teratur, anak dapat mengkategorikan persepsinya yang pada akhirnya nanti akan membentuk pemahaman mereka yang benar terhadap realistik dunia.

Realistik dan alami: dalam konsep pendidikan Montessori, segala sesuatunya harus dirancang sedemikian rupa agar sealami dan serealistik mungkin, baik lingkungan indoor ataupun outdoor. Dengan cara ini mereka mengembangkan disiplin diri dan keamanan yang diperlukan untuk menggali dunia eksternal dan internal mereka dan untuk menjadikan mereka pengamat realistik hidup yang aktif dan apresiatif.

Keindahan dan nuansa: unsure-unsur keindahan, keceriaan, baik secara fisik maupun non fisik dalam lingkungan kelas Montessori sangat penting untuk mengundang anak berpartisipasi aktif dengan bebas dan spontan.

Benda dan alat bermain Montessori: harus membantu pembentukan internal anak. Oleh karenanya benda atau alat bermain tersebut harus sesuai dengan kebutuhan internal anak. Artinya, benda-benda dan atau alat-alat bermain tersebut harus disajikan atau diberikan pada momen yang sesuai dengan perkembangan.

Metode bermain peran “adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran”. Misalnya, bermain jual beli sayur, bermain menolong anak jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain.⁶ “Bermain peran diartikan sebagai pemberian atribut tertentu terhadap benda, situasi dan anak memerankan tokoh yang ia pilih”.⁷

⁶Departemen Pendidikan Nasional, *Pedoman Pembelajaran Di Taman Kanak-kanak* (Jakarta: Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2010), h. 13.

⁷ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain dan Permainan* (Jakarta : PT. Gramedia Widiasmara Indonesia, 2012.), h .57.

Pengertian bermain peran menurut didatik metodik di Taman Kanak-kanak adalah memerankan tokoh-tokoh atau benda-benda di sekitar anak dengan tujuan mengembangkan daya hayal (imajinasi) dan penghayatan terhadap bahan yang dilaksanakan.⁸

Menurut Gilstrap dan Martin, bermain peran adalah memerankan karakter/tingkah laku dalam pengulangan kejadian yang diulang kembali, kejadian masa depan kejadian yang masa kini yang penting, atau situasi imajinatif.⁹ Permainan metode bermain peran/drama menimbulkan kesenangan bagi anak dan menghilangkan rasa bosan-bosan yang dialaminya apabila tidak ada teman bermain. Adapun kelebihan dari metode bermain peran adalah sebagai berikut :

1. Melibatkan anak secara aktif dalam pembelajaran yang dibangunnya sendiri
2. Anak memperoleh umpan balik yang cepat/segera
3. Memungkinkan siswa memperaktekkan keterampilan berkomunikasi
4. Sangat menarik minat dan antusiasme anak
5. Membuat guru dapat mengajar pada ruang lingkup yang luas dalam mengoptimalkan kemampuan banyak anak pada waktu yang bersamaan
6. Mendukung anak untuk berfikir kritis dan analitis
7. Menciptakan percobaan situasi kehidupan dengan model lingkungan yang nyata¹⁰

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu; Mempertahankan keseimbangan, meningkatkan kemandirian anak, menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang, meningkatkan keterampilan sosial anak dan meningkatkan keterampilan bahasa.

Menurut pendapat Brewer mengamati bahwa bermain peran/sosio-dramatik memiliki beberapa elemen :

1. Bermain dengan melakukan imitasi. Anak bermain pura-pura dengan melakukan peran orang sekitarnya, dalam menirukan tingkah laku dan pembicaraannya.
2. Bermain pura-pura seperti suatu objek. Anak melakukan gerakan dan menirukan suara yang sesuai dengan objeknya, misalnya, anak pura-pura menjadi mobil sambil lari dan menirukan suara mobil.
3. Bermain pura-pura dengan menirukan gerakan. Misalnya bermain menirukan pembicaraan antara guru dan murid atau orang tua dengan anak.

⁸ Depdikbud, *Metode Pengembangan Bahasa* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010), h .37.

⁹ Winda Gunarti Dkk, *metode pengembangan perilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*, (Jakarta : universitas terbuka,2010) hlm 10.9

¹⁰ Ibid 10.17

4. Persisten. Anak melakukan kegiatan bermain dengan tekun sedikitnya selama 10 menit.
5. Interaksi. Paling sedikit ada 2 orang dalam satu adegan
6. Komunikasi verbal. Pada setiap adegan ada interaksi verbal antar anak yang bermain.¹¹

Guru menggunakan metode bermain peran dalam proses belajar mengajar memiliki tujuan agar siswa dapat memahami perasaan orang lain; tepo seliro dan toleransi. Kita mengetahui sering terjadinya perselisihan dalam pergaulan hidup antar kita; dapat disebabkan karena salah paham. Maka dengan sosiodrama mereka dapat menghayati peranan apa yang dimainkan, mampu menempatkan diri dalam situasi orang lain yang dikehendaki guru.¹²

Menurut Catherine Garvey menemukan bahwa “pada umumnya anak-anak menyukai bermain peran (dramatic), mulai main ibu-ibuan dengan bonekanya, main sekolah-sekolahan, atau menjadi ayah dan ibu”. Butir-butir berikut yang dapat digunakan dalam memberi pijakan pengalaman sebelum bermain peran :

1. Membaca buku yang terkait dengan pengalaman atau mendatangkan nara sumber
2. Mengenalkan kosa kata baru dan peran-peran
3. Menjelaskan urutan kegiatan main peran
4. Menjelaskan cara menggunakan alat
5. Mendiskusikan semua gagasan main¹³

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memikirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk :

1. Menggali perasaanya
2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
4. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.¹⁴

¹¹ Soemiarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah*(Jakarta : Rineka Cipta, 2008) hlm 107

¹²*Loc. Cit.*, h .90

¹³ *Ibid.*, h. 30

¹⁴Hamzah B. Uno, *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta : Bumi aksara, 2010), h. 26.

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan sebagainya.

Bermain peran (Sosiodrama) merupakan permainan yang sangat penting dalam mengembangkan kreativitas, pertumbuhan, dan keterampilan intelektual, dan keterampilan sosial. Memang tidak semua anak memiliki pengalaman bermain sosiodrama, oleh sebab itu diharapkan guru dapat memberikan pengalaman dalam bermain peran (sosiodrama).¹⁵

Menurut Pamela A. Coughlin, bermain peran berdampak kepada beberapa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan social, perkembangan emosional dan perkembangan intelektual.¹⁶

Menurut Smilansky setelah mempelajari tentang inisiatif mandiri anak dalam kegiatan sosiodrama, menyimpulkan bermain sosiodrama membangun tiga area penting pada diri anak, yang merupakan bagian-bagian penting tidak hanya bermain tetapi juga permainan/stimulasi sekolah dan permainan stimulasi kehidupan ketiga aspek itu yaitu, perkembangan kreativitas, perkembangan intelektual dan bahasa dan keterampilan sosial.¹⁷

Sedangkan menurut Fledman di dalam area drama anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikkan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan social dan mengekspresikan diri dengan kreatif.¹⁸

¹⁵Soemarti Patmonodewo, *Pendidikan Anak Prasekolah* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 103

¹⁶ Winda Gunarti Dkk, *metode pengembangan prilaku dan kemampuan dasar anak usia dini*, (Jakarta : universitas terbuka, 2010) h. 10.37

¹⁷ *Ibid.*, h. 10.32-10.33

¹⁸ *Ibid.*, h. 10.21

Dari ketiga pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran itu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan salah satunya perkembangan sosial emosional anak usia dini.

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi yaitu perkembangan sosial emosional. Kemampuan sosial emosional anak usia dini ditandai oleh berkembangnya kemampuan anak dalam mengadakan hubungan interaksi sosial dengan lingkungannya, disiplin dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.¹⁹

Steinberg menjelaskan tentang karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun adalah anak lebih suka bekerjasama dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri atau berpasangan, mulai mengikuti dan memahami aturan, bertanggung jawab membereskan mainan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu menyalurkan emosi serta mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri dan berinisiatif.²⁰ Mastinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan mengemukakan beberapa aspek kemandirian sosial emosional, intelektual dan fisik (tindakan). Aspek-aspek tersebut kemudian diturunkan pada indikator tidak bergantung pada orang lain, memiliki rasa percaya diri, mempunyai inisiatif dalam bertindak, mampu memenuhi kebutuhan dirinya dan menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain.²¹

Menurut Erik Erikson tahap perkembangan sosial emosional pada usia 5-6 tahun sebagai berikut: Mandiri versus tidak mandiri merupakan tahap psikologis Erikson ketiga, terjadi pada umur 4-5 tahun pada tahap ini anak sudah lebih banyak memiliki kecakapan. Serta upaya versus inferioritas/ tidak upaya merupakan tahap psikologis Erikson keempat yaitu pada umur 6-11 tahun. Pada tahapan ini anak semakin aktif. Mereka sangat bersemangat untuk mengetahui dunia luar serta berbuat sesuatu.²²

¹⁹ Rosmala Dewi, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak..* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.18

²⁰ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.*(Jakarta: Kencana, 2011), h.152

²¹ Martinis amin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini.* (Tangerang: Referensi, 2013), h.80-85

²² Sally Wendkos olds, dkk, *Human Development.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup. 2008), h. 25-26



A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah muncul berbagai masalah yang teridentifikasi seperti

:

1. Kurangnya kemampuan anak untuk membangun hubungan baik dengan orang lain, seperti merebut sesuatu milik teman, terkadang membeda-bedakan teman, berbicara kasar kepada teman dan lain sebagainya
2. Anak terkadang tidak mau bergabung dan berbagi dengan teman yang lain selain dengan teman yang akrabnya
3. Kemampuan dalam menengahi konflik yang terjadi antar teman belum banyak dimiliki oleh peserta didik
4. Kecenderungan untuk bekerjasama kurang nampak pada anak, seperti pada saat bekerja kelompok tidak mau berbagi tugas dengan teman atau terkadang tidak mau menyelesaikan tugas bersama.
5. Kurangnya pemahaman guru secara lengkap dalam penggunaan metode bermain peran serta guru lebih menekankan pada membaca, menulis dan berhitung.



B. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, penelitian ini dibatasi pada mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, maka perumusan masalah dapat dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimanakah Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung?”.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yaitu untuk melihat bagaimanakah mengembangkan kemampuan sosial emosioanl anak usia dini di RA Ismaria Rajabasa Bandar Lampung.

E. Manfaat Penelitia

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan sisal emosional anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran di RA Ismaria Rajabasa. Menambah pengetahuan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak usia dini.

2. Secara Praktis

Setelah diadakan penelitian pada anak usia 5-6 tahun di RA Ismaria Rajabasa Bandar Lampung diharapkan secara praktis dapat bermanfaat untuk :

- a. Guru : Memberikan inovasi baru agar guru mampu mengolah pembelajaran dengan menggunakan metode pengajaran yang mampu meningkatkan kelima aspek perkembangan anak secara holistik yang menarik perhatian anak
- b. Anak : Meningkatkan sosial emosional melalui metode bermain peran.
- c. Sekolah : Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan yang positif kepada penyelenggara lembaga pendidikan.

d. Peneliti : Memberikan pengalaman dan wawasan pribadi dalam melakukan penelitian pendidikan, khususnya tentang penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di PAUD.



A. Metode Bermain Peran

1. Pengertian Metode Bermain Peran

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, maka metode menyangkut masalah cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan dicapai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan terpicik secara baik untuk mencapai tujuan yang ditentukan.²³

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai optimal.²⁴ Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar.²⁵ Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki keterkaitan dengan dimensi perkembangan anak-anak, dan beberapa perkembangan dimensi tersebut yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial.²⁶

Berdasarkan pengertian/definisi metode yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh guru seorang agar tercipta proses belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Bermain peran disebut juga bermain simbolis, pura-pura, fantasi, imajinasi, dan main drama, sangat penting untuk perkembangan kognisi, sosial emosional anak usia tiga sampai empat tahun.²⁷ Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono bermain peran

²³Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2010), h. 581.

²⁴Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2010), h. 90.

²⁵Moejono Hasibian, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), h. 3.

²⁶Moeslichatoen, *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-kanak*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h.38.

²⁷Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini* (Jakarta: Kencana, 2010), h. 115.

adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi.²⁸ Sosiodrama atau bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran.²⁹

Menurut moeslichatoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.³⁰

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bermain peran dalam suatu kegiatan pembelajaran di mana anak memerankan tokoh-tokoh tertentu atau benda-benda tertentu dalam situasi sosial yang mengandung suatu masalah atau problem agar peserta didik mampu memecahkan masalah yang muncul.

Dalam bermain peran ini membolehkan anak memproyeksikan dirinya ke masa depan dan mengulang kembali ke masa lalu. Hubungannya sosial yang dibangun antara anak sehingga menjadi main peran sebaliknya didukung untuk semua anak baik yang berkebutuhan khusus maupun tidak karena kemampuan setiap anak tidaklah sama. Akan tetapi mereka semua berhak yang sama untuk mengembangkan potensinya.

Orang dewasa harus tanggap dan peduli terhadap wajah anak sehingga anak dapat menikmati peranan yang dimainkan, maka anak akan benar-benar menjiwai setiap setiap peranannya dengan baik, serta dapat mengembangkan kreativitas dalam menuangkan imajinasinya.

²⁸Yuliani Nuraini Sujiono dan Bambang Sujiono, *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak* (Jakarta: PT Indeks, 2010), h. 81.

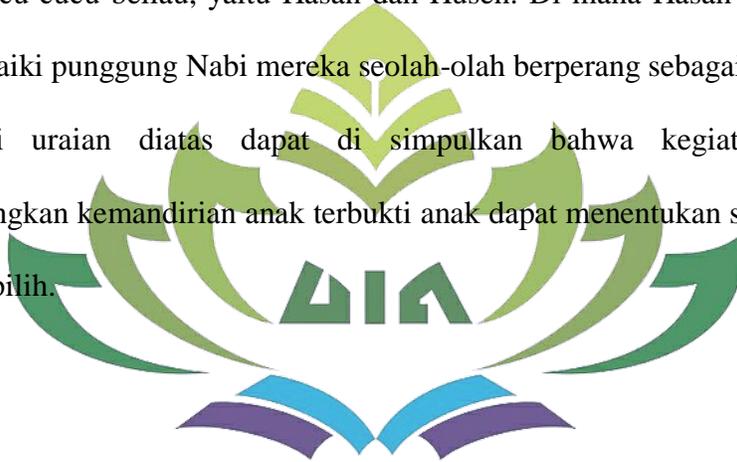
²⁹Samsudin, *Pembelajaran Motorik Di Taman Kanak-kanak* (Jakarta, PT Fajar Interpratama, 2010), hlm.

³⁰ Moeslichatoen, *Op.Cit*, h. 38.

Bermain merupakan salah satu bentuk permainan pendidikan yang dipergunakan untuk menjelaskan perasaan, sikap, tingkah laku, dan nilai dengan tujuan untuk menghayati perasaan, dilihat dari sudut pandang dan cara berfikir orang lain. Menurut vygostky anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbaaur menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan abstrak mereka. Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, dalam berinteraksi social didepan umum.

Kegiatan bermain peran ini pernah dilakukan oleh nabi muhammmad SAW bersama cucu-cucu beliau, yaitu Hasan dan Husen. Di mana Hasan dan Husen bermain seraya menaiki punggung Nabi mereka seolah-olah berperang sebagai kuda.³¹

Dari uraian diatas dapat di simpulkan bahwa kegiatan bermain dapat mengembangkan kemandirian anak terbukti anak dapat menentukan sikap atas permainan yang anak pilih.



2. Macam-macam Bentuk Metode Bermain Peran

Pembentukan pola dalam bermain peran disesuaikan dengan tujuan-tujuan yang menuntut bentuk partisipasi tertentu, yaitu pemain, pengamat dan pengaji. Ada tiga macam bentuk dalam kegiatan bermain peran yaitu:

1. Bermain Peran Tunggal/*Single Role-Playing*
Pada pada organisasi ini mayoritas siswa bertindak sebagai pengamat terhadap permainan yang sedang dipertunjukkan. Adapun tujuan yang akan dicapai yaitu membentuk siap dan nilai.
2. Bermain Peran Jamak/*Multiple Role Playing*

³¹ Imam Musbiin, *Buku Pintar PAUD (dalam perspektif islam)* (Yokyakarta: Laksana, 2010), h. 107.

- Para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan.
3. Bermain Peran Ulangan/Role Repetition
Peranan utama pada suatu drama dapat dilakukan oleh siswa secara bergilir. Dalam hal ini setiap siswa belajar melakukan, mengamati, dan membandingkan perilaku yang dimainkan pemeran sebelumnya.³²

Dengan adanya tiga pola organisasi dalam kegiatan bermain peran ini setiap anak mempunyai hak yang sama, baik sebagai pengamat, bermain kelompok maupun peranan utama, karena dalam kegiatan ini anak akan diberikan tugas secara bergiliran.

3. Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran

Pembelajaran melalui metode bermain peran ialah suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan peristiwa/peranan yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran peristiwa/peranan tersebut yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang profesi seseorang.

Kegiatan bermain peran ini memiliki manfaat yang besar dalam meningkatkan keterampilan anak karena dengan bermain peran ini menyediakan waktu dan ruang bagi anak untuk belajar bertanggung jawab terhadap yang diperankannya, serta adanya komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi, dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain.

Melalui bermain peran anak akan belajar menggunakan konsep peran, menyadari adanya peran yang berbeda dan memiirkan perilaku dirinya dan perilaku orang lain. Proses bermain peran ini memberikan contoh kehidupan perilaku manusia yang berguna sebagai sarana yang positif bagi anak untuk :

1. Menggali perasaanya

³²Roestiyah, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 20.

2. Memperoleh inspirasi dan pemahaman yang berpengaruh pada sikap, nilai, dan persepsinya.
3. Mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah.
4. Memahami pelajaran dengan berbagai macam cara.³³

Hal ini akan bermanfaat bagi anak pada saat terjun langsung ke masyarakat kelak karena ia akan mendapatkan diri dalam situasi dimana begitu banyak peran terjadi, seperti dalam lingkungan keluarga, bertetangga, lingkungan kerja dan sebagainya.

Menurut Hartely, Frank dan Goldenson dalam Moeslichatoen ada 8 manfaat/fungsi bermain bagi anak, yang dapat diterapkan dalam bermain peran yaitu :

1. Menirukan apa yang dilakukan oleh orang dewasa. Contohnya, meniru ibu memasak di dapur, dokter mengobati orang sakit, sopir yang sedang membawa penumpang dll.
2. Untuk melakukan berbagai peran yang ada di dalam kehidupan yang nyata. Seperti guru mengajar di kelas, petani menggarap sawah dll.
3. Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya, ibu mendidik adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR dll.
4. Untuk menyalurkan perasaan yang kuat seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air dll.
5. Untuk melepaskan dorongan-dorongan yang tidak dapat diterima seperti berperan sebagai pencuri, melanggar lalulintas, dan menjadi nakal.
6. Untuk kilas balik peran-peran yang biasa yang dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan dll
7. Mencerminkan pertumbuhan seperti pertumbuhan misalnya, semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badanya, dan semakin dapat berlari cepat.

³³Hamzah B. Uno, *Metode Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta : Bumi aksara, 2010), h. 26.

8. Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagi penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jaman makan, suatu acara/pesta dll.³⁴

Metode bermain peran di taman kanak-kanak mempunyai beberapa fungsi yaitu:

1. Mempertahankan keseimbangan

Bermain juga dapat memberikan penyaluran dorongan emosi secara aman.

Dengan adanya kegiatan bermain peran anak dapat mengekspresikan perasaan serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi harus pada peraturan permainan yang telah ditentukan sebelum anak bermain.

2. Meningkatkan kemandirian anak

Dengan adanya peran yang dimainkan, anak akan menghayati dan belajar bertanggung jawab dalam memerankannya, seperti: peran menjadi anak soleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya, dll.

3. Menginspirasi peran yang akan dijalani di masa yang akan datang.

Meskipun anak-anak berpura-pura berperan sebagai ibu/ayah, supir truk, perawat dan lain sebagainya, sebenarnya kegiatan tersebut merupakan upaya untuk mempersiapkan anak melaksanakan peran tersebut kelak

4. Meningkatkan keterampilan sosial anak

Dengan kegiatan ini akan membantu anak mengembangkan keterampilan sosialnya, tidak memaksakan kehendak, berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan sebagainya.

5. Meningkatkan keterampilan bahasa

Bermain peran ini adalah permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk

³⁴Moeslichatoen, *Op.Cit*, Hlm. 33

menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antara pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan berbahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah banyak.³⁵

4. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Agar proses persalinan pembelajaran menggunakan metode bermain peran ini tidak mengalami kekakuan, maka perlu adanya langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Langkah-langkah tersebut perlu diperhatikan dalam pelaksanaan pembelajaran melalui metode bermain peran ini sehingga tujuan pembelajaran yang hendak dicapai berjalan dengan semaksimal mungkin.

Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono langkah-langkah bermain peran diantaranya sebagai berikut :

1. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam permainan.
2. Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain.
3. Guru memberi pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.
4. Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain.
5. Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.
6. Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan.
7. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak /guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.³⁶

Sedangkan menurut Winda Gunarti dkk langkah-langkah pelaksanaan kegiatan bermain peran diantaranya sebagai berikut :

1. Pilihlah sebuah tema yang akan dimainkan (diskusikan kemungkinan-kemungkinan dan urutan waktunya dengan anak)
2. Buatlah rencana/scenario/naskah jalan cerita
3. Buatlah scenario kegiatan yang fleksibel, dapat diubah sesuai dengan dinamika yang terjadi dan mencakup berbagai ragam aspek perkembangan anak (keaksaraan, matematis, sains terpadu, social dan kesehatan)
4. Sediakan media, alat dan kostum yang diperlukan dalam kegiatan.
5. Apabila kemungkinan buatlah media/alat dari bahan daur ulang, jadilah guru yang kreatif

³⁵*Ibid.*, h. 35.

³⁶Yuliana Nuraini dan Bambang Sujiono, *Op.Cit.*, h. 82.

6. Guru menerangkan teknik bermain peran dengan cara yang sederhana, apabila kelompok murid baru untuk pertama kalinya diperkenalkan dengan bermain peran, guru dapat memberi contoh satu peran
7. Guru memberi kebebasan bagi anak untuk memilih peran yang sukainya
8. Jika bermain peran untuk pertama kali dilakukan, sebaiknya guru sendirilah memilih siswa yang kiranya dapat melaksanakan peran-peran itu.
9. Guru menetapkan peran pendengar (anak didik yang tidak turut bermain peran)
10. Dalam diskusi perencanaan, guru memberikan kesempatan pada anak (dengan teknik curah pendapat/brainstorming) untuk merancang jalan cerita dan ending cerita
11. Guru menyarankan kalimat petama yang baik diucapkan oleh pemain untuk memulai
12. Anak bermain peran
13. Di akhir kegiatan, adakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak
14. Khusus di sentra, buatlah pra-rencana dan setting tempat yang mendukung untuk 2-4 minggu
15. Settinglah tempat bermain peran dengan gambar-gambar dan dekorasi yang mendukung jalan cerita.³⁷

Dengan adanya langkah-langkah di atas akan memudahkan guru mengajar jalannya kegiatan bermain peran. Selain itu anak juga memperoleh cara berperilaku baru untuk mengatasi masalah serta dapat mengembangkan keterampilan berbahasa.

5. Tema-tema Bermain Peran

Tema-tema yang dapat dipilih untuk kegiatan bermain peran, antara lain ; (a) Aku, keluargaku, rumahku, (b) Sajak Kanak-kanak, (c) Kebun Binatang, (d) Praktik dokter, (e) Rumah Sakit, (f) Rumah Sakit Hewan, (g) Pesta Ulang Tahun, (h) Perjalanan Liburan, (i) Pantai, (j) Kehidupan Laut, (k) Salon, (l) Toko Sepatu, (m) Toko Pakaian, (n) Reuni Keluarga, (o) Pernikahan, (p) Rumah Makan, (q) Hutan, (r) Pengarang dan Ilustrator, (s) Kegiatan Berkemah, (t) Musisi, (u) Kebun Sayur dan Pasar.³⁸

6. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap metode pasti memiliki kelebihan dan kekurangan yang berbeda-beda, untuk diterapkan di dalam setiap kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan. Maka dari

³⁷ Winda gunarti Dkk, metode pengembangan prilaku dan kemampuan dasar anak usia dini, (Jakarta : universitas terbuka,2010) hlm 10.52-10.53.

³⁸Winda gunarti Dkk, *Op.Cit.*, h 10.16-10.17.

itu seorang guru harus pintar memanfaatkan kelebihan suatu metode tersebut dan hendaknya mempunyai strategi untuk mengatasi kekurangan metode tersebut.

Kelebihan metode bermain peran yaitu :

- a. Peserta didik akan merasakan bahwa pembelajaran menjadi miliknya sendiri karena peserta didik diberi kesempatan yang luas untuk berpartisipasi
- b. Peserta didik memiliki motivasi yang kuat untuk mengikuti kegiatan pembelajaran
- c. Tumbuhnya suasana demokratis dalam pembelajaran sehingga akan terjadi dialog dan diskusi untuk saling belajar membelajarkan di antar peserta didik
- d. Dapat menambah wawasan pikiran dan pengetahuan bagi pendidik, karena sesuatu yang dialami dan disampaikan peserta didik mungkin belum diketahui sebelumnya oleh pendidik
- e. Anak melatih dirinya sendiri untuk mengingat dan memahami benda yang akan diperankannya (membantu daya ingat anak)
- f. Anak akan terlatih untuk kreatif dan inisiatif
- g. Menumbuhkan kerjasama antar pemain
- h. Bahkan yang masih terpendam pada diri anak dapat dikembangkan sehingga kemungkinan muncul bakat seninya
- i. Anak akan terbiasa untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya
- j. Perbendaharaan kata anak dapat dibina sehingga menjadi bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti.³⁹

Adanya kelemahan metode bermain peran ini ialah :

- a. Sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif
- b. Banyak memakan waktu, baik dari persiapan maupun pertunjukkan berlangsung

³⁹Sudjana, *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif* (Bandung: Falah Production, 2010), h. 231.

- c. Memerlukan waktu , baik dari persiapan maupun pertunjukkan berlangsung
- d. Bisa menyebabkan kelas yang lain terganggu

Adapun beberapa cara untuk mengatasi kelemahan dalam bermain peran ini ialah

:

- a. Guru harus menerangkan kepada anak, bahwasanya dengan metode bermain peran ini diharapkan anak lebih terampil dalam berbahasa karena guru menunjuk anak untuk berkomunikasi dengan anak lain
- b. Guru harus memilih masalah yang urgen sehingga ,menarik minat anak
- c. Agar anak dapat memahami peristiwa yang dilakukan, guru harus bisa menceritakan sembari mengatur adegan pertama
- d. Materi pelajaran yang akan disampaikan harus sesuai dengan waktu yang tersedia.⁴⁰

Dari beberapa kelebihan dan kekurangan metode bermain peran di atas dapat disimpulkan bahwasanya segala sesuatu tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana cara kita sebagai manusia/guru menyiasati suatu kekurangan menjadikan kelebihan.

B. Kerangka Berpikir

Pada masa (golden age) anak usia dini terjadi pematangan fungsi-fungsi fisik dan psikis yang siap merespon stimulasi yang diberikan oleh lingkungan sekitar. Sehat cerdas ceria dan berakhlak mulia adalah seabit ungkapan yang syarat makna dan merupakan semboyan dalam pengasuhan, pendidikan dan pengembangan anak usia dini di Indonesia (Jalal, 2005).⁴¹

Agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat menghasilkan karakter siswa yang memiliki kecerdasan interpersonal yang baik, maka guru harus menerapkan salah satu jenis pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama).

⁴⁰Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung: Alfabeta, 2012), h. 213.

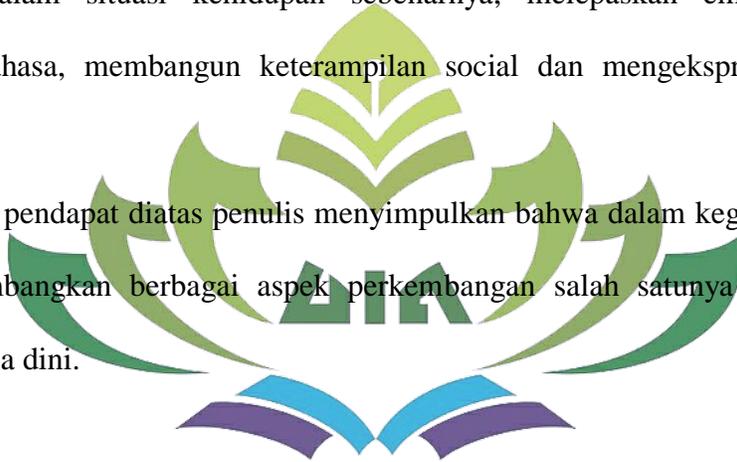
⁴¹ Martinis Yamin & Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2010), h. 1.

Metode Bermain peran disebut juga main simbolik, role play, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas dan berbahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir dan berfikir secara objektif.⁴²

Menurut Pamela A. Coughlin, bermain peran berdampak kepada beberapa aspek perkembangan anak yaitu perkembangan social, perkembangan emosional dan perkembangan intelektual.⁴³

Sedangkan menurut Fledman di dalam area drama anak-anak memiliki kesempatan untuk bermain peran dalam situasi kehidupan sebenarnya, melepaskan emosi, mempraktikan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan social dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Dari ketiga pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa dalam kegiatan bermain peran itu dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan salah satunya kemampuan sosial emosional anak usia dini.



A. KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL

1. Pengertian Sosial Emosional

⁴² Mukhtar Latif Dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta : Prenada media group, 2014) hlm 130

⁴³ Op-cit winda gunarti dkk hlm 10.37

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk distimulasi yaitu perkembangan sosial emosional. Kemampuan sosial emosional anak usia dini ditandai oleh berkembangnya kemampuan anak dalam mengadakan hubungan interaksi sosial dengan lingkungannya, disiplin dalam kehidupan sehari-hari serta dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar.⁴⁴

Steinberg menjelaskan tentang karakteristik perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun adalah anak lebih suka bekerjasama dengan dua atau tiga teman yang dipilih sendiri atau berpasangan, mulai mengikuti dan memahami aturan, bertanggung jawab membereskan mainan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mampu menendalikan emosi serta mempunyai kemauan untuk berdiri sendiri dan berinisiatif.⁴⁵ Mastinis Yamin dan Jamilah Sabri Sanan mengemukakan beberapa aspek kemandirian sosial emosional, intelektual dan fisik (tindakan). Aspek-aspek tersebut kemudian diturunkan pada indikator tidak bergantung pada orang lain, memiliki rasa percaya diri, mempunyai inisiatif dalam bertindak, mampu memenuhi kebutuhan dirinya dan menyelesaikan tugas sendiri tanpa bantuan orang lain.⁴⁶

Menurut Erik Erikson delapan tahap perkembangan akan dilalui oleh orang di sepanjang rentang kehidupannya. Masing-masing tahap punya sisi positif dan negatifnya yaitu:

1. Kepercayaan versus ketidakpercayaan merupakan tahap psikososial yang pertama yaitu pada saat berumur 0-1 tahun. Pada tahap ini bayi didorong untuk mempercayai dan tidak mempercayai orang-orang yang ada di sekitarnya.
2. Otonomi versus perasaan malu dan ragu merupakan tahap psikologis Erikson, tahap ini ada pada umur 2-3 tahun. Tahapan ini terjadi pada masa bayi akhir dan masa belajar berjalan. Pada masa ini anak sudah bisa berdiri dengan sendirinya tanpa bantuan orang tuanya, tetapi di pihak lain anak merasa ragu dan malu dengan apa yang diperbuatnya.
3. Inisiatif versus rasa bersalah merupakan tahap psikologis Erikson ketiga, terjadi pada umur 4-5 tahun pada tahap ini anak sudah lebih banyak memiliki kecakapan.

⁴⁴ Rosmala Dewi, *Berbagai Masalah Anak Taman Kanak-Kanak..* (Jakarta: Depdiknas, 2005), h.18

⁴⁵ Ahmad Susanto, *Perkembangan Anak Usia Dini. Pengantar dalam Berbagai Aspeknya.*(Jakarta: Kencana, 2011), h.152

⁴⁶ Martinis amin dan Jamilah Sabri Sanan, *Panduan Pendidikan Anak Usia Dini.* (Tangerang: Referensi, 2013), h.80-85

4. Upaya versus inferioritas merupakan tahap psikologis Erikson keempat yaitu pada umur 6-11 tahun. Pada tahapan ini anak semakin aktif. Mereka sangat bersemangat untuk mengetahui dunia luar serta berbuat sesuatu.
5. Identitas versus kekacauan identitas, identitas merupakan tahap psikologi Erikson ke lima. Terjadi pada individu saat berumur 12-20 tahun. Pada masa ini kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh seorang anak sudah lebih matang.
6. Keintiman versus isolasi merupakan tahap psikologis Erikson keenam. Tahap ini terjadi pada masa dewasa awal yaitu pada umur 21-40 tahun. Pada tahapan ini terjadi longgarnya hubungan dengan kelompok sebaya karena ada dorongan untuk dekat dengan orang yang sepaham.
7. Generativitas versus stagnasi merupakan tahap psikologis Erikson ketujuh. Tahapan ini terjadi pada masa dewasa pertengahan, sekitar 41-65 tahun. Pada tahap ini manusia sudah mencapai puncak dalam pengembangan diri mereka sendiri.
8. Integritas versus keputusasaan merupakan tahap psikologis Erikson yang kedelapan. Terjadi pada umur 65 tahun ke atas. Pada masa ini individu sudah memiliki integritas pribadi. Semua yang dikaji dan ditelaah oleh dirinya menjadi milik pribadi. Pribadi yang masih memiliki sebuah keinginan untuk melakukan sesuatu keputusan. Menurut Erikson, individu yang sampai pada tahap-tahap sebelumnya dengan baik. Tugas pada tahap ini adalah integritas dan menghilangkan rasa kecewa. cukup berhasil melewati tahap-tahapan sebelumnya dengan baik.

Menurut Albert Bandura sosial emosional adalah orang yang pada umumnya memiliki kemampuan untuk mengendalikan perilaku mereka sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwasannya sosial emosional adalah suatu kemampuan bertingkah laku berinteraksi dengan masyarakat lingkungan yang sesuai dengan menggunakan nilai-nilai dan norma-norma serta dapat menimbulkan perasaan yang ada dalam diri kita rasa senang maupun tidak senang/ emosi positif maupun emosi negative.

Menurut A. Bandura seperti yang di kutip Barlow, sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (imitation) dan penyajian contoh perilaku. Menurutnya setiap proses belajar sosial terjadi dalam urutan tahapan peristiwa, yakni:

- a. Tahap perhatian (attentional phase)

- Peserta didik pada umumnya memutuskan perhatian pada objek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibanding dengan materi atau perilaku lain yang sebelumnya telah mereka ketahui.
- b. Tahap penyimpanan dalam ingatan (retention phase)
Informasi berupa materi dan contoh perilaku model itu ditangkap, diproses dan disimpan dalam memori.
 - c. Tahap reproduksi (reproduction phase)
Segala bayangan/ citra mental (imagery) atau kode-kode simbolis yang berisi informasi pengetahuan dan perilaku yang telah tersimpan dalam memori para peserta didik itu di produksi kembali
 - d. Tahap motivasi (motivation phase)
Tahap penerimaan dorongan yang dapat berfungsi sebagai reinforcement (penguatan) bersemayamnya segala informasi dalam memori para peserta didik.⁴⁷

2. Pengertian Kemampuan Sosial Emosional

Menurut Novan Ardy Wiyani, sosial emosional dapat diartikan sebagai perbuatan yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi individu di saat berhubungan dengan orang lain.⁴⁸ Kemampuan sosial emosional tidak berkembang secara alami. Perkembangan sosial emosional yang sehat tidak tergantung pada kualitas pengasuhan dan stimulasi bahwa anak aman. Banyak penelitian menunjukkan bahwa hubungan dengan orang dewasa yang konsisten, peduli dan selaras yang aktif mempromosikan pengembangan dimensi ini dengan sangat penting untuk hasil-hasil sosial emosional yang sehat pada anak. Kemampuan sosial emosional mencakup kegiatan seperti:

1. Menciptakan lingkungan dimana anak-anak merasa aman untuk mengekspresikan emosi mereka.
2. Menjadikan emosional responsive terhadap anak-anak
3. Menetapkan harapan dan batas (misalnya: orang-orang dikeluarga kami tidak saling menyakiti)

⁴⁷ Muhibbin Syah, *Op. Cit.* h. 111-112

⁴⁸ Novan Ardy Wiyani. *Manajemen PAUD Bermutu.* (Yogyakarta: Gava Media, 2015), h. 55

4. Keterampilan sosial mendorong dan memperkuat seperti menyapa orang lain dan bergantian
5. Menciptakan kesempatan bagi anak-anak untuk memecahkan masalah

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan anak Usia Dini tentang Indikator Ketercapaian sosial emosional anak usia dini usia 5-6 tahun adalah sebagai berikut:

1. Memerlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi.
2. Memerlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat).
3. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar).
4. Tahu akan hak nya.
5. Mentaati aturan kelas (kegiatan, aturan).
6. Mengatur diri sendiri.
7. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri.
8. Bermain dengan teman sebaya.
9. Mengetahui perasaan temannya dan merespon secara wajar.
10. Berbagi dengan orang lain.
11. Menghargai hak/pendapat/karya orang lain.
12. Menggunakan cara yang diterima secara sosial dalam menyelesaikan masalah (menggunakan fikiran untuk menyelesaikan masalah).
13. Bersikap kooperatif dengan teman.
14. Menunjukkan sikap toleran.
15. Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada (senang-sedih-antusias dsb).
16. Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat.⁴⁹

3. Tahap Perkembangan Sosial

⁴⁹ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No 137 Tahun 2014 *tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini*, h. 28-29

Menurut Erik Erikson ada delapan tahap perkembangan manusia dalam

Psikososial, yaitu :

- a. Kepercayaan vs Ketidak Percayaan (Bayi tahun pertama), adalah tahap psikososial Erik Erikson. Perkembangan kepercayaan (trust) membutuhkan pengasuhan yang hangat dan bersahabat. Hasil positifnya adalah rasa nyaman dan berkurangnya ketakutan sampai pada titik minimal. Ketidak Percayaan akan tumbuh jika bayi diperlakukan terlalu negatif atau diabaikan.
- b. Otonomi vs Malu dan Ragu (Masa bayi tahun kedua), adalah tahap psikososial Erikson kedua. Tahap ini terjadi pada masa bayi akhir (Late Infancy) dan masa belajar berjalan (toddler). Secara memercayai pengasuhnya, sang bayi mulai menemukan bahwa tidakannya adalah tindakannya sendiri. Mereka menegaskan independensi dan menyadari kehendaknya sendiri. Jika bayi dibatasi terlalu banyak atau dihukum terlalu keras, mereka akan mengembangkan rasa malu dan ragu.
- c. Inisiatif vs rasa bersalah(kanak-kanak awal prasekolah 3-5tahun) adalah tahap psikososial Erikson ketiga. Tahap ini berhubungan dengan masa kanak-kanak awal, sekitar usia tiga hingga lima tahun. Saat anak merasakan dunia sosial yang lbih luas mereka mendapat lebih banyak tantangan ini, mereka harus aktif dan tindakannya mempunyai tujuan. Dalam tahap ini, orang dewasa berharap anak menjadi lebih bertanggung jawab dan menyuruh anak mengemban beberapa tanggung jawab untuk menjaga tubuh dan milik mereka. Memunculkan rasa tanggung jawab membutuhkan inisiatif. Anak mengembangkan rasa bersalah apabila mereka tidak bertanggung jawab atau merasa terlalu cemas.
- d. Usaha vs Inferioritas (kanak-kanak pertengahan dan akhir SD, sampai Puber) adalah tahap psikososial Erikson keempat. Tahap ini terjadi kira-kira pada masa sekolah dasar, dari usia enam tahun hingga usia puber atau remaja awal. Inisiatif ini membuat mereka berhubungan dengan banyak energinya untuk menguasai pengetahuan dan keterampilan intelektual. Masa kanak-kanak akhir adalah masa dimana anak paling bersemangat untuk belajar, saat imajinasi mereka berkembang. Bahaya dimana sekolah dasar ini adalah munculnya perasaan rendah diri (inferioritas), ketidak produktifan, dan inkompetensi.
- e. Identitas vs Kebingungan Identitas (remaja 10 sampai 20 tahun) adalah tahap psikososial Erikson kelima. Tahap ini terjadi dimasa remaja. Remaja berusaha untuk mencari tahu jati dirinya, apa makna dirinya, dan kemana mereka akan menuju. Mereka berhadapan dengan banyak peran baru dan status dewasa (seperti pekerjaan dan pacaran). Remaja perlu diberi kesempatan untuk mengeksplorasikan berbagai cara untuk memahami identitas dirinya apabila remaja tidak cukup mengeksplorasikan peran yang berbeda dan tidak merancang jalan ke masa depan yang positif, mereka bisa tetap bingung akan identitas diri mereka.
- f. Intimasi vs Isolasi (dewasa awal usia 20-an, 30-an) adalah tahap psikososial Erikson keenam. Tahap ini terjadi pada masa dewasa awal. Tugas

perkembangannya adalah membentuk hubungan yang positif dengan orang lain. Erikson mendeskripsikan intimasi sebagai penemuan diri sendiri tetapi kehilangan diri sendiri dalam diri orang lain. Bahaya pada tahap ini adalah orang bisa gagal membangun hubungan dekat dengan pacar atau kawannya dan terisolasi secara sosial. Bagi individu seperti ini, kerapian bisa membayangi seluruh hidup mereka.

- g. Generatif vs Stagnasi (dewasa pertengahan usia 40-an, 50-an) adalah tahap psikososial Erikson ketujuh. Tahap ini terjadi pada masa dewasa pertengahan, sekitar usia 40-an dan 50-an. Generativitas (generativity) berarti mentransmisikan sesuatu positif kepada generasi selanjutnya. Melalui peran itu orang dewasa membantu generasi selanjutnya untuk mengembangkan hidup yang berguna. Erikson mendeskripsikan stagnasi sebagai perasaan tidak bisa melakukan apa-apa untuk membantu generasi selanjutnya.
- h. Integritas vs Putus asa (dewasa akhir usia 60 tahun keatas) adalah tahap psikososial Erikson kedelapan. Tahap ini berhubungan dengan masa dewasa akhir, sekitar usia 60-an sampai meninggal. Orang tua merenungi kembali hidupnya, memikirkan apa-apa yang telah mereka lakukan. Jika evaluasi retrospektif ini terjadi, mereka akan mengembangkan rasa integritas. Yakni, mereka memandang hidup mereka sebagai hidup yang utuh dan positif dan layak dijalani. Sebaliknya, orang tua akan putus asa jika renungan mereka kebanyakan negatif.⁵⁰

Jadi menurut Erik Erikson tahap perkembangan sosial yang mencakup pada anak usia 5-6 tahun adalah: Inisiatif vs Rasa Bersalah dan Usaha vs Inferioritas. Demikian pula Goleman mengidentifikasi delapan unsur kecerdasan sosial dengan membaginya ke dalam dua kategori besar, yakni :

Kategori pertama adalah kesadaran sosial, yang merujuk kepada bagaimana individu memahami keadaan batiniah seseorang, memahami perasaan dan pikirannya.

Unsur kecerdasan sosial yang termasuk dalam kategori ini adalah:

- a. Empati Dasar. Secara sederhana empati berarti mampu memahami perasaan orang lain. Disamping itu ia juga mampu merasakan isyarat-isyarat emosi non verbal seperti bersedih, kecewa, kesal dan lain sebagainya.
- b. Penyeragaman, adalah bagaimana individu mampu mendengarkan dengan terbuka dan memahami apa yang disampaikan orang lain. Hal ini berkaitan erat dengan seni mendengarkan. Oleh sebab itu, seorang dengan kecerdasan sosial mempunyai kemampuan untuk mendengarkan dengan efektif. Dengan hal tersebut diharapkan mampu menyeragamkan diri dengan perasaan orang lain.

⁵⁰ John W Santrock, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana, 2004), h. 87

- c. Ketepatan Empatik, yakni kemampuan untuk memahami pikiran dan perasaan orang lain. Dengan memahami pikiran dan perasaan orang lain, individu akan mampu untuk mengerti maksud dari orang lain.
- d. Pengertian Sosial, yakni pemahaman individu tentang dunia sosial, bagaimana dunia sosial tersebut bekerja. Pemahaman ini akan memudahkan bagi individu dalam berinteraksi dengan orang lain.

Kategori kedua kecerdasan sosial adalah fasilitas sosial, yang merujuk kepada bagaimana seseorang berinteraksi dengan mulus dan efektif. Unsur-unsur kecerdasan sosial dengan katagori ini adalah :

- a. Sinkronisasi, yakni bagaimana individu bisa berinteraksi secara mulus dengan menggunakan bahasa non verbal, merupakan bahasa yang menggunakan isyarat bahasa tubuh, seperti ekspresi wajah, pandangan mata, gerak tubuh dan sebagainya. Orang yang memiliki kecerdasan sosial mampu memahami bahasa tubuh dari orang yang berinteraksi dengannya. Dari ekspresi wajah lawan bicaranya, dia bisa mengetahui apakah lawan tersebut sedang marah, emosi, kesal atau kecewa.
- b. Prestasi Diri, hal ini berkaitan dengan bagaimana individu menampilkan dirinya dengan efektif ketika berinteraksi dengan orang sekitarnya.
- c. Pengaruh, yakni kemampuan individu memberikan pengaruh kepada orang-orang yang berinteraksi dengannya. Dia mempunyai kemampuan untuk mempengaruhi orang lain untuk berbuat sesuatu. Hal ini tentu saja dilakukan dengan menggunakan kemampuan bicara yang hati-hati serta mampu untuk mengendalikan diri.
- d. Kepedulian, merupakan bentuk kecerdasan sosial yang paling tinggi, yang menekankan pada bagaimana individu peduli akan kebutuhan orang lain, yang ditunjukkan dengan melakukan tindakan yang sesuai dengan kebutuhan tersebut. Semakin individu bersimpati dengan seseorang salam kesusahan dan merasa peduli, semakin besarlah dorongannya untuk menolong mereka.

Kedelapan unsur kecerdasan tersebut saling berkaitan, kecerdasan sosial hanya bisa dimiliki jika seseorang mampu mengsinergikan kedelapan unsur tersebut. Semakin seseorang individu mengsinergikan kedelapan unsur kecerdasan sosial, semakin tinggi pula kecerdasan sosialnya, demikian pula sebaliknya.⁵¹ Demikian pula Anderson mengungkapkan konsep kecerdasan sosial diartikan sebagai kemampuan dan keterampilan seseorang dalam menciptakan relasi, membangun relasi dan mempertahankan relasi sosialnya sehingga kedua belah pihak berada dalam situasi saling menguntungkan

⁵¹ Maryam Rahim, Irvan Usman dan Meiske Paluhulawa, "Kecerdasan Sosial dan Prestasi Belajar Siswa (Tinjauan Dari Perspektif Bimbingan dan Konseling Belajar", *Jurna Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Universitas Negeri Gorontalo Tahun 2017*.

B. Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak

1. Keterkaitan Pengembangan Sosial dan Emosional Anak

Pengembangan atau perkembangan merupakan proses internalisasi terhadap kebudayaan yang membentuk pengetahuan dan alat adaptasi, yang wahana utamanya melalui bahasa atau komunikasi verbal.⁵² Emosi merupakan perasaan dan sikap yang muncul dari hati. Robert K. Cooper sebagaimana dikutip Ary Ginanjar Agustian mengatakan bahwa hati mengaktifkan nilai-nilai kita yang terdalam, mengubahnya dari sesuatu yang kita pikir menjadi sesuatu yang kita jalani. Hati mengetahui bahwa mana yang boleh dan mana yang tidak boleh, yang tidak diketahui oleh pikiran kita. Hati merupakan suatu sumber keberanian yang sangat integritas serta komitmen. Hati adalah sumber energy dan perasaan yang sangat mendalam yang menurut kita untuk melakukan pembelajaran, menciptakan kerja sama, memimpin serta melayani.⁵³

Dengan melihat gambaran di atas, maka diketahui bahwa hati merupakan sumber emosi seseorang, dan dengan emosi tersebut tanggung jawab sosial akan muncul. Oleh karena itu kompetensi sosial ditentukan oleh kompetensi emosi. Seseorang yang memiliki kecerdasan emosi yang tinggi cenderung akan menjadi seseorang yang kompeten dalam sosial.

Daniel Goleman menyatakan bahwa kematangan emosi seorang anak merupakan kunci keberhasilan dalam menjalin hubungan dengan orang lain (sosial).

2. Upaya Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak

⁵² Dindin Jamaluddin, *Op. Cit*, h. 46

⁵³ Ary Ginanjar Agustian, *ESQ (Emotional Spiritu al Quotien)*, (Jakarta: Arga, 2005), h. 40

Dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak harus dilakukan sejak dini, terutama pada usia TK. Pada masa tersebut anak-anak mulai mengembangkan pergaulannya ke luar, yakni bersama teman-teman sebayanya yang rumahnya agak berjauhan. Bahkan, di kota-kota besar anak-anak tersebut mulai mengenal teman-temannya yang berasal dari berbagai daerah, yang tentunya memiliki ciri khas budayanya masing-masing.

Jika pembinaan emosi tidak dilakukan terlebih dahulu, maka pengembangan sosial dikhawatirkan tidak berhasil. Hal tersebut akan lebih mudah jika kedua aspek tersebut dilakukan secara bersama-sama.

Dalam mengembangkan sosial emosional anak didik, hendaklah guru menguasai tindakan-tindakan prinsip berikut:

1. Menjadi contoh yang baik.
2. Mengajarkan pengenalan emosi.
3. Menanggapi perasaan anak.
4. Melatih pengendalian diri.
5. Melatih pengelolaan emosi.
6. Menerapkan disiplin dengan konsep empati.
7. Melatih keterampilan dengan komunikasi.
8. Mengungkapkan emosi dengan kata-kata.
9. Memperbanyak permainan dinamis.
10. Memperdengarkan musik indah dengan ritme teratur.
11. Marah, sedih, dan cemas bukan hal yang tabu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Secara umum metode penelitian diartikan “sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu”.⁵⁴ Dengan demikian, yang dimaksud dengan metodologi penelitian disini adalah cara atau jalan yang dipergunakan dalam suatu penelitian dalam rangka mencari pemecahan masalah yang diteliti sehingga mencapai tujuan penelitian. Untuk memperoleh hasil dari gambaran dilapangan tentang Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia dini Kelompok B di RA Ismaria Al-Qur’anniyah Rajabasa Bandar Lampung. Maka penelitian ini akan menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif.

Pendekatan yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif, karena penelitian ini lebih menekankan analisisnya pada proses penyimpulan deduktif dan induktif serta analisis terhadap dinamika hubungan antar fenomena yang diamati, dengan menggunakan logika ilmiah.⁵⁵

Penelitian yang dimaksudkan untuk mengumpulkan segala informasi yang dibutuhkan sesuai dengan fakta yang ada. Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang pengumpulan datanya dilakukan di lapangan, seperti di lingkungan masyarakat, lembaga-lembaga dan organisasi kemasyarakatan, dan lembaga pendidikan, baik formal. Penelitian ini akan dilakukan di RA Ismaria Al-Qur’anniyah Rajabasa Bandar Lampung.

⁵⁴ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan “Pendekatan Kuantitatif, kualitatif dan R&D”* (Bandung: Alfabeta, 2014), h. 3.

⁵⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), h. 26.

B. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian adalah guru kelas B dan siswa kelompok B RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung. Jumlah peserta didik kelompok B yang dijadikan subyek penelitian adalah 20 anak.

Objek dalam penelitian ini yaitu pada peserta didik kelompok B usia 5-6 tahun di RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung.

1. Keadaan Tenaga Pendidik RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung

Dalam menjalankan program pendidikan, dibutuhkan tenaga pendidik yang cukup baik. Berikut data profil pendidik di RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung.

Tabel 2
Data Tenaga Pendidik di RA Ismaria Al-Qur'anniyah
Bandar Lampung

No	Nama Guru	Tempat Tanggal Lahir	Pendidikan	Ket
1	Saftiyoni Marlin, S.Pd.I	Palembang, 04-04-1977	S 1 PGTK	Kep.Sek
2	Ega Adelia	Palembang, 15-01-1995	SMA	Bendahara
3	Mardiyani, S.Pd	Semarang, 22-02-1981	S 1 PGTK	Guru
4	Irma Yati, S.Pd.I	Bandar Lampung, 13-06-1985	S 1 PGTK	Guru
5	Adila Murni, S.Pd	Malang, 17-08-1990	S 1 PGSG	Guru
6	Febriyani, S.Pd	Bandar Lampung, 23-09-1994	S 1 PIAUD	Guru
7	Sasha Hanung, S.Pd	Bandar Lampung, 04-05-1991	S 1 PGTK	Guru
8	Irene Angelia, S.Pd	Bandar Lampung, 18-11-1989	S 1 PGTK	Guru
9	Berta Armitha, S.Pd	Bandar Lampung, 07-07-1992	S 1 PGTK	Guru
10	Surya Ningsih, S.Pd	Bandar Lampung, 01-03-1986	S 1 PGSD	Guru
11	Wiwik Cahyani	Palembang, 13-07-1995	SMA	Guru

Sumber: Dokumentasi RA Ismaria Al-Qur'anniyah, Kec. Rajabasa. Provinsi Bandar Lampung. Tahun Ajaran 2017/2018

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui latar belakang pendidikan guru RA Ismaria Al-Qur'anniyah sangat bervariasi. Namun dengan bervariasinya latar belakang pendidikan tersebut justru saling melengkapi. Sebagai Kepala RA Ismaria Al-Qur'anniyah Bandar Lampung, Ibu Saftiyoni Marlin mengungkapkan bahwa perlu adanya perbaikan diri dari segi pendidik. Sebagaimana mestinya, para guru melanjutkan pendidikan nya sesuai dengan tuntutan mereka sebagai guru RA sesuai dengan UUD 1945.⁵⁶

2. Keadaan Peserta Didik RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung

Peserta didik RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung dibagi menjadi 2 kelompok. Pembagian kelompok tersebut berdasarkan usia dan kemampuan anak. Kelompok A untuk anak usia 3-4 tahun, kelompok B untuk usia 5-6 tahun. Terdapat 2 kelas untuk kelompok A, 5 kelas untuk kelompok B.

Tabel 3
Keadaan Peserta Didik di RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung

Kelompok	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-laki	Perempuan	
A	16	25	40
B	41	58	100
Jumlah	57	83	140

Sumber: Dokumentasi RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung, 20 Juli 2017

C. Tempat Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti memilih RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung yang berlokasi di Jl. Komaruddin No. 57, Rajabasa Raya, Rajabasa, Kota Bandar

⁵⁶ Seftiyoni Marlin, Wawancara dengan penulis, RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung, 20 Juli 2017.

Lampung, Lampung 35142, sebagai obyek penelitian, alasannya karena peneliti sebelumnya pernah melaksanakan PPL disana sehingga sudah memahami keadaan lingkungan RA Ismaria Al-Qur'anniyah.

RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung berdiri sendiri diatas tanah berstatus milik sendiri dengan dikelilingi oleh rumah penduduk, sebelah barat berdampingan dengan MI Ismaria Al-Qur'anniyah, sebelah timur dan utara berbatasan dengan rumah warga, disebelah selatan bersebelahan dengan MTS Ismaria Al-Qur'anniyah.

Visi RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung sebagai tempat untuk menyiapkan generasi anak bangsa yang cerdas dan religius.

Misi RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung sebagai berikut:

1. Meningkatkan aspek perkembangan anak usia dini.
2. Mengembangkan pemahaman tentang agama islam.
3. Melatih kemandirian anak sejak dini.
4. Mengembangkan jiwa kreativitas anak.
5. Mengembangkan moral agama yang baik sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku di masyarakat.

D. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri sehingga peneliti harus “divalidasi”. Validasi terhadap peneliti, meliputi, pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian-penelitian baik secara akademik maupun

logikanya.⁵⁷ Peneliti sebagai instrumen atau alat penelitian karena mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Peneliti sebagai alat peka dan dapat bereaksi terhadap segala stimulus dari lingkungan yang harus diperkirakannya bermakna atau tidak bagi penelitian
2. Peneliti sebagai alat dapat menyesuaikan diri terhadap semua aspek keadaan dan dapat mengumpulkan aneka ragam data sekaligus,
3. Tiap situasi merupakan keseluruhan artinya tidak ada suatu instrumen berupa test atau angket yang dapat menangkap keseluruhan situasi kecuali manusia,
4. Suatu situasi yang melibatkan interaksi manusia tidak dapat dipahami dengan pengetahuan semata dan untuk memahaminya, kita perlu sering merasakannya, menyalaminya berdasarkan pengetahuan kita,
5. Peneliti sebagai instrumen dapat segera menganalisis data yang diperoleh. Ia dapat menafsirkannya, melahirkan hipotesis dengan segera untuk menentukan arah pengamatan, untuk mentest hipotesis yang timbul seketika,
6. Hanya manusia sebagai instrumen dapat mengambil kesimpulan berdasarkan data yang dikumpulkan pada suatu saat dan menggunakan segera balikan untuk memperoleh penegasan, perubahan, perbaikan atau perlakuan.⁵⁸

E. Teknik Pengumpulan Data

305 ⁵⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif dan R&D*, (Bandung, Alfabeta, 2010),h.

⁵⁸ *Ibid*, Sugiono, h. 309

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Adapun teknik yang akan digunakan peneliti untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah metode atau cara-cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung.⁵⁹

Jenis observasi yang diterapkan adalah observasi nonpartisipan yaitu peranan tingkah laku peneliti dalam kegiatan-kegiatan yang berkenaan dengan kelompok yang diamati kurang dituntut. Artinya dimana peneliti tidak turut ambil bagian dalam kehidupan orang yang di observasi.

Pengambilan data melalui proses observasi dilakukan oleh peneliti sendiri. Observasi dilakukan pada kelas yang dijadikan subjek penelitian untuk mendapatkan gambaran langsung tentang pelaksanaan mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui bermain peran.

Peneliti mencatat semua hal yang diperlukan dan yang terjadi selama pelaksanaan tindakan berlangsung. Pengamatan ini dilakukan dengan lembar observasi yang diisi dengan tanda *check list* (✓) pada kolom yang sesuai dengan hasil pengamatan.

Kisi-Kisi Observasi

⁵⁹ M. Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010), h. 149.

Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA Ismaria Bandar Lampung

	Indikator	Sub Indikator	Jumlah	
Perkembangan Sosial	Inisiatif vs Rasa Bersalah.	1. Anak dapat merasakan perasaan perasaan orang lain.	1,2	2
		2. Anak dapat bergaul dengan orang lain.	3,4	2
		3. Anak dapat membantu orang lain.	5,6	2
		4. Anak memiliki rasa tanggung jawab.	7,8,9,10,11	5
	Usaha vs Inferioritas	1. Anak dapat memahami apa yang disampaikan orang lain.	12,13	2
		2. Anak dapat mempengaruhi orang lain.	14,15	2
		3. Anak mampu menampilkan dirinya.	16,17	2
		4. Anak dapat berimajinasi	18,19,20	3
		Jumlah		20

Sumber : Erik Erikson

Pedoman Lembar Observasi
Penggunaan Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial
Emosional Anak Usia Dini di RA Ismaria Bandar Lampung

Nama Anak :

No	Item	Penilaian Perkembangan Sosial Anak				KET
		BB	MB	BSH	BSB	
1.	Anak dapat merasakan perasaan sedih temannya.					
2.	Anak mampu menghibur temannya yang sedang menangis.					
3.	Anak dapat bermain dengan teman sebaya.					
4.	Anak mampu berbagi cerita dengan temannya.					
5.	Anak dapat membantu temannya ketika terjatuh.					
6.	Anak dapat membantu membereskan alat permainan					
7.	Anak mau mengakui kesalahan ketika ia membuat nangis temannya.					
8.	Anak bekerja sama membereskan alat permainan					

	setelah bermain peran					
9.	Anak dapat menjaga mainan atau barang miliknya sendiri.					
10.	Anak dapat merapikan berbagai alat permainan					
11.	Anak dapat mengikuti perintah guru ketika guru memerintahkan untuk baris.					
12.	Anak dapat mendengarkan temannya yg sedang berbicara kepadanya					
13.	Anak mampu menjawab pertanyaan yang disampaikan oleh guru					
14.	Anak dapat meleraikan temannya yang sedang berkelahi.					
15.	Anak dapat menasihati temannya ketika berbuat kenakalan terhadap temannya yang lain.					
16.	Anak dapat bernyanyi didepan kelas bersama teman-temannya					



17.	Anak mampu memimpin gerakan baris-berbaris didepan kelas.					
18.	Anak mampu menghasilkan karya sesuai imajinasinya					
19.	Anak mampu menjelaskan gambar/coretan yang dibuatnya.					
20.	Anak mampu memerankan tokoh sesuai karakter dalam bermain peran dengan percaya diri					

Keterangan :

Skor Penilaian :

1. BB (Belum Berkembang) : Anak mampu melakukan sesuai indikator skor 50-59 mendapatkan bintang 1.
2. MB (Mulai Berkembang) : Anak mampu melakukan kegiatan dengan bantuan orang lain sesuai indikator penilaian skor 60-69, mendapatkan bintang 2.
3. BSH (Berkembang Sesuai Harapan) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri dengan skor 70-79 mendapatkan bintang 3.
4. BSB (Berkembang Sangat Baik) : Anak mampu melakukan kegiatannya sendiri secara konsisten dengan skor 80-100, mendapatkan bintang 4.

Tabel 6
Lembar Observasi Untuk Guru dalam Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode bermain Peran di RA Ismaria Bandar Lampung

Nama Guru : Mardian M.Pd

Tanggal Observasi : 11-03-2017

No	Langkah-langkah dalam Penggunaan Metode Bermain Peran	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Guru memilih tema yang akan di mainkan		
2	Guru membuat rencana/skenario/naskah jalan cerita yang akan dimainkan		
3	Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan Aturan Dalam Permainan.		
4	Guru membicarakan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak untuk bermain		
5	Guru memberikan pengarahan sebelum bermain dan mengabsen serta menghitung jumlah anak bersama-sama.		
6	Guru membagikan tugas kepada anak sebelum bermain menurut kelompok, agar tidak berebut saat bermain		
7	Guru sudah menyiapkan alat sebelum anak bermain.		
8	Anak bermain sesuai tempatnya, anak bisa pindah apabila bosan		
9	Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila di butuhkan anak/guru dapat membantu, guru tidak banyak bicara dan tidak banyak membantu anak.		
10	Di akhir kegiatan, guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani anak		

18	Yuliyana											
19	Yurina											
20	Zaki Ferdinan											

Keterangan angka:

1. Anak bersama-sama membereskan alat permainan setelah bermain peran
2. Anak bersama-sama mengambil sampah yang berserakan
3. Anak dapat mengajari temannya yang kesulitan melipat kertas
4. Anak dapat mengajari temannya yang kesulitan mengerjakan tugas
5. Anak mampu menghibur teman yang sedang menangis karena di jahili oleh temannya saat bermain
6. Anak mampu menghibur teman yang ditegur guru karena merebut pensil temannya yang sedang mengerjakan tugas
7. Anak dapat menolong teman yang jatuh saat bermain tentang profesi
8. Anak mampu berbagi alat permainan saat bermain bersama
9. Anak dapat memafkan teman yang jahil saat bermain bersama
10. Anak ikut merasa senang dalam hasil karya teman yang dapat hadiah berupa coklat dari guru

Keterangan Penilaian :

- BB : Belum Berkembang
- MB : Mulai Berkembang
- BSH : Berkembang Sesuai Harapan
- BSB : Berkembang Sangat Baik

2. Interview (Wawancara)

Interview (wawancara) merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu.⁶⁰ Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal jadi semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi.⁶¹ Wawancara digunakan peneliti sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang telah mendalam.

Apabila dilihat dari sifat atau teknik pelaksanaannya, maka wawancara dapat dibagi atas tiga macam, yakni:

- a. Wawancara terpimpin adalah wawancara yang menggunakan pokok-pokok masalah yang diteliti.
- b. Wawancara tidak terpimpin (bebas) adalah proses wawancara dimana pewawancara sengaja mengarahkan tanya jawab pada pokok-pokok dari fokus penelitian.
- c. Wawancara bebas terpimpin adalah kombinasi keduanya, pewawancara hanya membuat pokok-pokok masalah yang akan diteliti, selanjutnya dalam proses wawancara berlangsung mengikuti situasi.⁶²

Dari beberapa jenis wawancara, peneliti menggunakan wawancara bebas terpimpin yang diajukan kepada:

- 1) Kepala RA Ismaria Al-Qur'anniyah, untuk memperoleh data tentang gambaran umum sekolah, data pendidik sejarah serta tujuan berdirinya RA Ismaria Al-Qur'anniyah.

⁶⁰ Sugiono, *Op Cit*, h.317.

⁶¹ Nasution, *Metode Research* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2014), h.113.

⁶² Cholid Narbuka dan Abu Achmadi, *Metode Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2012), hlm. 83 et seq

- 2) Guru pendidikan RA Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung, untuk memperoleh data anak dan data tentang kendala dalam proses mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui bermain peran.



Tabel 8
KISI-KISI WAWANCARA PENGGUNAAN
METODE BERMAIN PERAN DI RA ISMARIA RAJABASA BANDAR LAMPUNG

No	Indikator	Sub Indikator	Item
1	Memilih tema	Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai	1
2	Membuat naskah jalan cerita	Guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan	1
3	Mengumpulkan peserta didik untuk diberi pengarahan dan aturan	Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran.	1

4	mempersiapkan alat yang akan digunakan	Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan saat bermain peran	1
5	Menjelaskan alat-alat yang akan digunakan	Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain	1
6 7	Membagi tugas kepada peserta didik sebelum bermain peran	Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran	1
8 9	Mendampingi peserta didik dalam bermain peran	Guru hanya /mendampingi peserta didik dalam bermain peran	1
9	Mengadakan diskusi setelah selesai bermain peran	Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik	1
Jumlah			9

Tabel 9
PEDOMAN WAWANCARA PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DI RA
ISMARIA RAJABASA BANDAR LAMPUNG

No	Pertanyaan
1	Tema apakah yang dipilih untuk kegiatan bermain peran dalam mengembangkan kecerdasan interpersonal anak?
2.	Setelah mendapatkan tema, apakah ibu membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan ?
3.	Setelah membuat naskah jalan cerita bermain peran tentang profesi, apakah ibu mengumpulkan peserta didik untuk diberi pengarahan dan aturan bermain

	peran ?
4.	Sebelum kegiatan, apakah ibu mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain peran tentang profesi?
5.	Sebelum kegiatan pembagian tugas, apakah ibu menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain peran tentang profesi?
7.	Setelah menjelaskan alat-alat yang akan digunakan, apakah ibu membagi tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran?
8.	Setelah membagi tugas, apakah ibu mendampingi anak saat bermain peran tentang profesi?
9.	Diakhir kegiatan, apakah ibu mengajak peserta didik berdiskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran tentang profesi?



3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses data dengan cara mencari data-data tertulis sebagai bukti penelitian. Dokumentasi adalah “mencari data mengenai berbagai hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya”.⁶³

Metode ini digunakan untuk mendapatkan dan mengenai hal-hal yang berkenaan dengan kondisi obyektif di **RA Ismaria RajaBasa Bandar Lampung** seperti sejarah

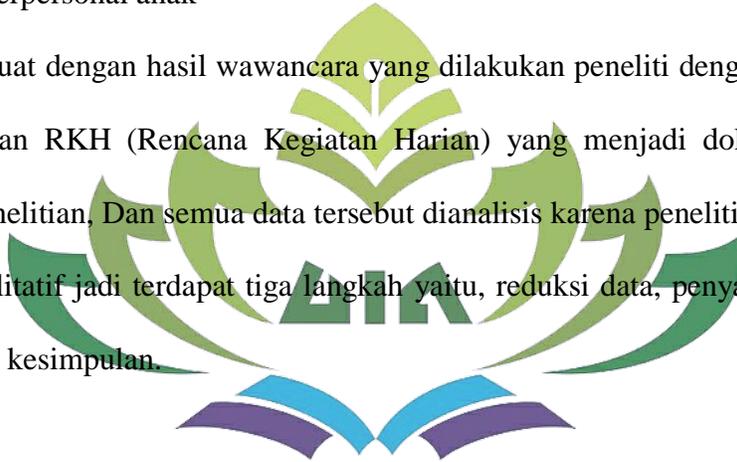
⁶³ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: Bina Aksara, 2007), h. 202.

berdirinya, visi dan misi, struktur organisasi, keadaan guru, keadaan peserta didik, keadaan sarana dan prasarana dan lain-lain.

i. Tehnik Analisa Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan tehnik analisa data yang bersifat deskriptif-kualitatif, yaitu mendeskripsikan data yang diperoleh melalui instrumen penelitian. Dijelaskan mengenai teknik yang digunakan dalam mengambil data dan analisis data. Dari semua data yang telah diperoleh dalam penelitian, baik saat melakukan observasi yang menggunakan kisi-kisi sebagai bahan acuan dan lembar observasi yang data nya tentang kecerdasan interpersonal anak

Diperkuat dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru yang ada di RA ismaria dan RKH (Rencana Kegiatan Harian) yang menjadi dokumen analisis saat melakukan penelitian. Dan semua data tersebut dianalisis karena penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif jadi terdapat tiga langkah yaitu, reduksi data, penyajian data, verifikasi atau penarikan kesimpulan.



a. Reduksi data

Reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.⁶⁴

Dalam kaitan ini peneliti mereduksi data-data yang telah didapat dari hasil observasi dan wawancara dan dirangkum satu per satu agar memudahkan peneliti dalam

⁶⁴Op Cit, Sugiyono, h 338

memfokuskan data. Data yang tidak terkait dengan permasalahan tidak disajikan dalam bentuk laporan.

b. Display Data

Setelah data direduksi maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data (Display data). Data-data yang berupa tulisan tersebut disusun kembali secara baik dan akurat untuk dapat memperoleh kesimpulan yang valid sehingga lebih memudahkan peneliti dalam memahami. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk uraian yang singkat dan jelas.

c. Menarik kesimpulan/Verifikasi

Penarikan kesimpulan merupakan bagian dari aktivitas data. Aktivitas ini dimaksudkan untuk memberikan makna terhadap hasil analisis, menjelaskan pola urutan dan mencari hubungan diantara dimensi-dimensi yang diuraikan. Disamping itu, kendati data telah disajikan bukan berarti proses analisis data sudah final.

Tahapan berikutnya yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi yang merupakan pernyataan singkat sekaligus merupakan jawaban dari persoalan yang dikemukakan dengan ungkapan lain adalah hasil temuan penelitian ini betul-betul merupakan karya ilmiah yang mudah dipahami dan dicermati.

Kesimpulan peneliti dari penelitian yang telah dilakukan adalah masih kurangnya perkembangan kecerdasan interpersonal anak maka dari itu pendidik harus menguasai metode yang membuat kemampuan sosial emosional anak lebih berkembang salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran.



ANALISA DATA DAN PEMBAHASAN

A. Analisa Data

1. Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di RA Ismaria Raja basa Bandar Lampung

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 18 Maret 2018 sampai dengan tanggal 18 april 2018 kelompok B maka dapat diketahui bahwa metode bermain peran dalam

pembelajaran dapat meningkatkan sosial emosional anak. Untuk mengetahui lebih lanjut bagaimana penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak usia 5-6 tahun pada kelompok B RA Ismaria Raja basa Bandar Lampung.

a. Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai

Upaya guru dalam menciptakan suatu system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu keharusan, dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, oleh karena itu guru dituntut untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Hasil observasi yang penulis lakukan dari tanggal 18 maret 2018 sampai 18 april 2018 bahwasanya sebelum guru melakukan kegiatan terlebih dahulu menyiapkan RPPH agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran, sebagaimana di kemukakan oleh ibu Mardian selaku guru kelas B :

“Sebagaimana guru kelas B, sebelum kegiatan berlangsung saya selalu menyiapkan RPPH agar proses pembelajaran terstruktur dan sesuai dengan tema pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal”.⁶⁵

Senada dengan Ibu Isna, beliau mengatakan :

“sebelum kami melaksanakan kegiatan, terlebih dahulu kami menyusun RPPH agar proses pembelajaran terstruktur dengan rapi”.⁶⁶

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di RA Ismaria sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

b. Guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan

⁶⁵ Mardian, Wawancara dengan guru kelompok B di RA Ismaria, Raja basa Bandar Lampung, 20 Maret 2018.

⁶⁶ Isna Fitriani, Wawancara dengan guru kelompok B2 RA Ismaria, Raja Basa, 20 April 2018

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 april 2018 di RA Ismaria Raja basa Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan naskah yang dibuat untuk jalan cerita bermain peran dengan tujuan agar cerita yang dimainkan dapat berjalan dengan tertib dan rapi.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu mardian guru kelompok B :

“biasanya sebelum anak-anak datang kesekolah saya sudah membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan sehingga bermain peran dapat terlaksana dengan tertib”⁶⁷

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu isna guru kelompok B :

“bahwasanya saya dan ibu mardian membuat naskah jalan cerita bermain peran bila bermain peran itu akan dimainkan pada esok harinya”.

Dari data diatas bahwasanya guru di RA Ismaria Raja Basa, selalu membuat naskah jalan cerita sebelum esok harinya kegiatan bermain peran akan dimainkan.

c. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018 di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengetahui cara dan aturan dalam bermain peran sehingga bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik. Dalam hal ini guru memberi pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak-anak dilarang merebut tugas peran yang dimainkan oleh temannya, anak-anak harus bisa belajar menjaga sikap untuk tidak jahil kepada temannya.

⁶⁷ *Ibid*, 20 april 2018

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu mardian guru kelompok B :

“bahwasanya sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan saya dan ibu isna mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain peran nantinya dengan tujuan agar anak-anak mengerti aturan pada saat bermain peran dengan demikian kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik“.⁶⁸

Dari data diatas bahwasanya guru di RAIsmaria Raja Basa mengumpulkan anak-anak terlebih dahulu untuk diberi pengarahan dan aturan pada saat bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengerti dan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik yang sesuai diharapkan.

d. Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018 di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan alat yang digunakan peserta didik saat bermain peran, misalnya saat bermain peran tentang profesi pedagang sayuran kemudian guru menyiapkan alat seperti terong, kol, wortel dll..

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu mardian guru kelompok B :

“biasanya saya dan ibu isna sudah menyiapkan alat yang akan digunakan anak-anak pada saat bermain peran sebelum anak-anak datang kesekolah karena terlalu repot kalau anak-anak sudah datang kesekolah dan guru masih sibuk menyiapkan media “⁶⁹

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu Sri Suprapti kepala sekolah RA Ismaria Raja Basa :

“guru saya selalu menyiapkan segala sesuatu dengan baik, karena saya termasuk kepala sekolah yang protektif dalam proses kegiatan bermain peran, dari segi

⁶⁸ Mardian, Wawancara dengan guru kelompok B2 RAIsmaria, Raja Basa, 20 Maret 2018.

⁶⁹ *Ibid*, 20 Maret 2018.

peralatan yang digunakan guru saya biasanya menggunakan dari bahan alam dan buatan”⁷⁰.

Dari data diatas bahwasanya guru di RA Ismaria Raja Basa selalu menyiapkan alat yang akan digunakan pada saat bermain peran sebelum anak datang kesekolah.

e. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018 di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung, sebelum kegiatan berlangsung guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak dengan tujuan agar anak-anak mengerti kegunaan dari alat yang akan gunakan pada saat bermain peran nantinya. Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu mardian guru kelompok B :

“sebelum kegiatan bermain peran berlangsung biasanya saya menjelaskan alat-alat yang akan digunakan pada saat bermain peran dengan tujuan sehingga anak paham dan mengerti kegunaan dari alat-alat yang akan digunakan pada saat bermain peran nantinya.”⁷¹

Sebagaimana yang dikemukakan oleh ibu isna guru kelompok B :

“bahwasanya saya dan ibu munawaroh menyiapkan dan menjelaskan alat-alat yang akan digunakan dengan tujuan agar anak tidak bingung nantinya saat bermain peran”⁷².

Dari data diatas bahwasanya guru di RA Ismaria Raja Basa selalu menjelaskan alat-alat yang akan digunakan terlebih dahulu sebelum kegiatan bermain peran dilaksanakan, dengan demikian kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik.

⁷⁰ Sri suprapti, Wawancara dengan kepala RA Ismaria, Raja Basa, 22 Maret 2018.

⁷¹ Mardian, Wawancara dengan guru kelompok B2 PAUD Ismaria, Raja Basa, 23 Maret 2018.

⁷² Isna Nurfitriani, Wawancara dengan guru kelompok B2 RA Ismaria, Raja Basa, 23 Maret 2018.

f. Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran

Pada saat bermain peran guru harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut saat memainkan peran pada bermain peran yang akan dimainkan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018 di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung, sebelum kegiatan bermain peran berlangsung guru membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak bingung dan tidak berebut saat bermain peran. Sebagaimana di kemukakan oleh ibu mardian selaku guru kelas B :

“sebelum kegiatan bermain peran berlangsung saya dan ibu isna mengumpulkan anak-anak serta membagi tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak merasa bingung dan tidak berebut dengan teman-temannya saat bermain peran, misalnya pada saat bermain peran tentang profesi pedagang, ibu guru membagi tugas pada anak-anak, ada yang bertugas menjadi pembeli dan ada petugas menjadi pedagang”.⁷³

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung sebelum melakukan kegiatan bermain peran terlebih dahulu mengumpulkan anak-anak untuk memberikan tugas yang sesuai dengan peran yang akan dimainkannya, dengan tujuan kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan baik dan anak tidak berebut saat memainkan peran.

g. Guru hanya /mendampingi peserta didik dalam bermain peran

Adapun dari hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018 di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung, pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta

⁷³ Mardian, Wawancara dengan guru kelompok B2 PAUD Bina Insani, Lambu Kibang, 22 Maret 2018.

mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib, misalnya guru mengawasi serta membantu sekedarnya anak-anak yang mungkin masih merasa sedikit bingung atau belum paham tentang peran yang dimainkannya. yang dikemukakan oleh ibu mardian guru kelompok B :

“pada saat kegiatan bermain peran berlangsung saya dan ibu isna mendampingi anak-anak dengan tujuan untuk melatih kemandirian anak serta mengkondisikan anak-anak pada saat bermain peran agar berjalan dengan tertib, adapun hal nya misal terdapat anak yang lupa pada saat memerankan peran disitulah kami membantunya”⁷⁴.

Berdasarkan pernyataan di atas bahwasanya guru di RA Ismaria Raja Basa pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib.

h. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018 di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung, diakhir kegiatan setelah bermain peran guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, misalnya pada saat bermain tentang pedagang dipasar yang antrian pembeli, maka dengan bermain peran pedagang sayuran dipasaran anak-anak dapat mengerti tentang toleransi menghargai pembeli yang datang duluan untuk tidak merebutnya. Sebagaimana yang diungkapkan oleh ibu mardian selaku guru kelompok B :

⁷⁴ *Ibid*, 22 Maret 2018.

“di akhir kegiatan bermain peran saya selalu berdiskusi dengan tujuan untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tentang pedagang sayur, dengan demikian sehingga anak-anak dapat meneladani sikap yang baik misal sikap toleransi saat menghargai dengan tidak merebut pembeli yang datang terlebih dahulu agar ingin lebih dahulu dilayani pedagang”.⁷⁵

Hal senada juga, menurut ibu isna :

“pada saat berdiskusi untuk mengevaluasi setelah kegiatan bermain peran dapat dilihat dari ekspresi anak-anak terlihat sangat senang dan antusias pada saat bermain peran dan setelah selesai bermain peran”.⁷⁶

Pada waktu yang sama setelah selesai berdiskusi untuk evaluasi peneliti menemui salah seorang peserta didik kelompok B, untuk mengetahui respon dari peserta didik setelah bermain peran, peserta didik tersebut ,mengatakan :

“iya saya sangat suka belajar bermain peran pedagang sayuran”.⁷⁷

Hal senada juga dikatakan oleh Hanif Ma’rufi peserta didik kelas B yang peneliti wawancarai setelah proses kegiatan selesai.

“iya saya sangat suka bermain peran apalagi saya tadi jadi seorang pedagang sayuran”.⁷⁸

Berdasarkan pernyataan diatas bahwasanya guru di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung di akhir kegiatan bermain peran guru mengadakan diskusi untuk mengevaluasi nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani sikap dan nilai-nilai serta esan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut.

Untuk memperkuat bahwa penggunaan metode bermain peran sudah cukup baik dalam meningkatkan sosial emosional anak, berikut dapat dilihat tingkat pencapaian

⁷⁵ Mardian, Wawancara dengan guru kelompok B2 RA Ismaria, Raja Basa, 24 Maret 2018.

⁷⁶ Isna Fitriani, Wawancara dengan guru kelompok B2 RA Ismaria, Raja Basa, 22 Maret 2018.

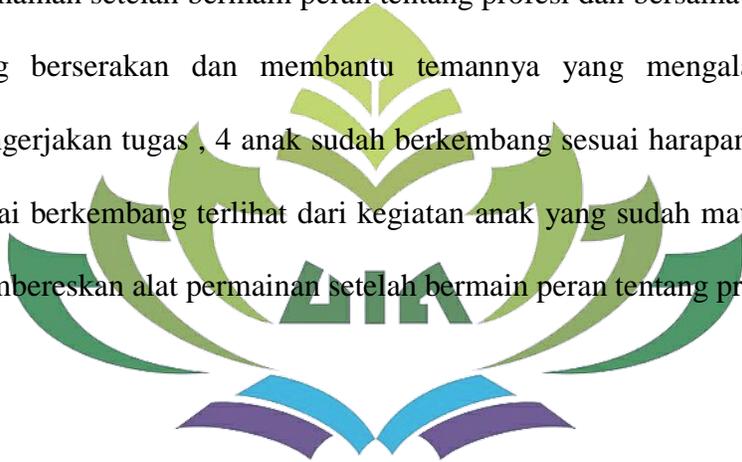
⁷⁷ Fatimatunnisa, Wawancara dengan peserta didik B2 RA Ismaria, Raja Basa, 22 Maret 2018.

⁷⁸ Hanif Ma’rufi, Wawancara dengan peserta didik B2 RA Ismaria, Raja Basa, 22 Maret 2018.

sosial emosional anak yang penulis amati dari tanggal 18 Maret 2018 sampai tanggal 18 April 2018.

a. Anak dapat bersikap kooperatif dengan teman

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 18 Maret 2018 sampai 18 April 2018 mengenai penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak, dengan indikator anak dapat bersikap kooperatif dengan teman. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 8 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu membereskan alat permainan setelah bermain peran tentang profesi dan bersama mengambil sampah yang berserakan dan membantu temannya yang mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas, 4 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 8 anak mulai berkembang terlihat dari kegiatan anak yang sudah mau ikut berpartisipasi membereskan alat permainan setelah bermain peran tentang profesi.⁷⁹



b. Anak dapat menunjukkan rasa empati

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 18 Maret 2018 sampai 18 April 2018 mengenai penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, dengan indikator anak dapat menunjukkan rasa empati. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 4 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu menghibur teman yang sedang menangis karena dijahili oleh temannya saat bermain, menghibur teman yang ditegur guru karena merebut pensil temannya yang sedang mengerjakan

⁷⁹ Hasil Observasi, 22 Maret 2018.

tugas, mau berbagi alat permainan saat bermain bersama, 13 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 3 anak mulai berkembang terlihat dari kegiatan anak mampu menghibur teman yang sedang menangis karena dijahili oleh temannya saat bermain, menghibur teman yang ditegur guru karena merebut pensil temannya yang sedang mengerjakan tugas, mau berbagi alat permainan saat bermain bersama.⁸⁰

c. Anak dapat menunjukkan sikap toleran

Dari hasil penelitian yang penulis amati pada tanggal 18 Maret 2018 sampai 18 April 2018 mengenai penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan sosial emosional anak, dengan indikator anak dapat menunjukkan sikap toleran. Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 9 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak memaafkan teman yang jahil saat bermain bersama, ikut merasa senang dengan hasil karya teman yang dapat hadiah berupa cokelat dari ibu guru, 5 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 6 anak mulai berkembang terlihat dari kegiatan anak memaafkan teman yang jahil saat bermain bersama, ikut merasa senang dengan hasil karya teman yang dapat hadiah berupa cokelat dari ibu guru.⁸¹

Sebagai usaha untuk memberi stimulus pada peserta didik disetiap aspek-aspek perkembangan anak khususnya dalam mengembangkan sosial emosional anak, maka guru RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung menggunakan metode bermain peran,

⁸⁰ Hasil Observasi, 5 April 2018.

⁸¹ Hasil Observasi, 8 April 2018

melalui metode bermain peran ini diharapkan dapat meningkatkan sosial emosional anak.

Kegiatan pengembangan sosial emosional yang diteliti saat anak melakukan kegiatan, sejak anak diatur berbaris, dan saat kegiatan inti mulai berlangsung yaitu anak bermain peran tentang profesi yang mengembangkan sosial emosional dan dilanjutkan dengan kegiatan lainnya.

Melalui pemberian rangsangan, stimulasi, dan bimbingan diharapkan mampu meningkatkan perkembangan perilaku dan sikap melalui pembiasaan yang baik, sehingga akan menjadi dasar utama dalam pembentukan keterampilan anak sesuai dengan kebutuhan anak usia dini, khususnya dalam sosial emosional anak.

Guna tercapainya tujuan dalam mengembangkan sosial emosional anak, maka dalam melaksanakan kegiatan untuk pembelajaran yang berhubungan dengan sosial emosional anak salah satunya yang digunakan oleh guru-guru RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung yaitu dengan menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian RA Ismaria Raja Basa dapat diuraikan bahwa terdapat langkah- langkah yang harusnya diperhatikan oleh guru dalam kegiatan penerapan metode bermain peran dalam mengembangkan aspek perkembangan anak terutama perkembangan sosial emosional anak. Banyak langkah-langkah penerapan metode bermain peran yang seharusnya diterapkan namun belum maksimal di RA Ismaria Raja Basa.

Untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui penerapan metode bermain peran yang perlu diperhatikan agar pembelajaran berlangsung dengan baik dan optimal adalah sebagai berikut :

1. Guru harus memaksimalkan pembuatan naskah cerita dengan tujuan agar alur cerita yang akan diperankan terstruktur dengan baik
2. Sebelum kegiatan bermain peran dimulai guru harus memaksimalkan melakukan bimbingan dan pengarahan. Karena sangat penting adanya peran guru dalam membimbing dan mengarahkan aturan bermain peran pada anak, agar anak tidak kesulitan dan bingung pada saat bermain peran.
3. Pada akhir kegiatan guru harus lebih memaksimalkan proses pengulangan materi atau evaluasi. Dengan memaksimalkan pengulangan materi, guru dapat merangsang daya ingat dan daya tangkap pada tiap-tiap anak, serta dapat memancing kembali memanggil informasi yang tersimpan pada otak anak, sehingga informasi yang diterima oleh anak tersimpan dengan baik didalam otak. Dengan demikian kemampuan sosial emosional, dan semua indikator perkembangan sosial emosioanal anak yang diharapkan dapat dikembangkan secara optimal.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan dibenarkan oleh peneliti yang telah penulis lakukan di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung maka hasil mengembangkan sosial emosioanal anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung sebagai berikut.

Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA Ismaria Raja Basa Bandar

Lampung

No	Indikator			Ket
	1	2	3	
1	BSB	BSH	BSB	BSB
2	BSB	BSH	BSB	BSB
3	BSB	BSB	BSB	BSB
4	BSB	BSB	BSB	BSB
5	MB	BSH	BSH	BSH
6	MB	BSH	MB	MB
7	BSH	BSH	BSH	BSH
8	MB	MB	MB	MB
9	BSH	BSH	MB	BSH
10	BSH	MB	BSB	BSB
11	MB	BSH	BSH	BSH
12	MB	BSH	MB	BSH
13	MB	MB	MB	MB
14	BSB	BSH	BSB	BSB
15	BSB	BSH	BSB	BSB
16	BSB	BSB	BSB	BSB
17	BSB	BSB	BSB	BSB
18	MB	BSH	BSH	BSH
19	MB	BSH	MB	MB
20	BSH	BSH	BSH	BSH

Sumber : Dokumentasi pada hari Sabtu Tanggal 26-30 April 2018 di RA

Terpadu Ismaria Raja Basa Bandar Lampung

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 9 anak yang sudah berkembang sangat baik, 7 anak yang sudah berkembang sesuai harapan dan 4 anak yang mulai berkembang.

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari penelitian diatas maka presentasinya sebagai berikut :

Tabel 13 **Persentase Hasil**
Penelitian Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung

No	Indikator	Kriteria Penelitian			
		BB	MB	BSH	BSB
1	Anak dapat bersikap kooperatif dengan teman	0	8 (40%)	4 (20%)	8 (40%)
2	Anak dapat menunjukkan rasa empati	0	3 (15%)	13 (65%)	4 (20%)
3	Anak menunjukkan sikap toleran	0	6 (30%)	5 (25%)	9 (45%)

Sumber: Observasi pada tanggal 9 April 2018 di kelompok B RA Ismaria Raja Basa

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan kemampuan sosial emosioanal anak usia 5-6 tahun pada kelompok B RA Ismaria Raja Basa sudah berjalan cukup baik dengan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak.

2. Pelaksanaan Metode Bermain Peran di RA Ismaria Raja Basa

Metode bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran di PAUD. Yaitu suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan peristiwa/peranan yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran peristiwa/peranan yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang profesi seseorang. RA Ismaria Raja Basa merupakan salah satu lembaga pendidikan yang menggunakan metode bermain peran.

Berdasarkan hasil penelitian, sebelum melaksanakan kegiatan bermain peran ada beberapa hal yang dilakukan oleh guru yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Setiap kegiatan bermain peran harus direncanakan dengan cermat, karena dalam satu kegiatan bermain peran dapat digunakan untuk beberapa tujuan pembelajaran sehingga guru dapat melihat aspek mana yang akan dilihat dalam kegiatan bermain peran tersebut. Setelah perencanaan sudah matang, guru kemudian menyiapkan media yang akan digunakan. Kemudian setelah itu guru melaksanakan kegiatan bermain peran.

Saat kegiatan bermain peran berlangsung, guru melihat melihat satu persatu perkembangan anak yang muncul dan mengevaluasinya. Berikut ini deskripsi pelaksanaan kegiatan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di RA Ismaria Raja Basa.

a. Bermain peran tema profesi (pedagang sayuran)

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilakukan pada minggu pertama hari senin tanggal 22 Maret 2018. Sebelum melaksanakan kegiatan, guru menyusun RPPH yang akan dilakukan esok hari. Menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti lks, sayuran terong, wortel, mentimun dan kol.

Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 10.00 WIB. Saat sebelum masuk kelas, guru mengajak anak berbaris di halaman depan kelas. Setelah itu, guru mengajak anak masuk ke kelas dengan tertib, berdoa, memberi salam, membaca surat-surat pendek, bertepuk tangan, bernyanyi bersama dan mengabsen teman-teman.

Tema yang akan dipelajari adalah profesi dengan sub tema pedagang sayuran. Pada permainan bermain peran pedagang sayuran, dimana anak memerankan sebagai penjual dan pembeli. Sebelum permainan dilakukan guru menyiapkan media terlebih dahulu lalu guru memberikan pengarahan dan peraturan sebelum permainan dilakukan. Pada permainan bermain peran pedagang sayuran ini terdapat beberapa peran yang dibagikan oleh gurunya menjadi 2 kelompok yang melaksanakan permainan bermain peran secara bergantian setiap kelompok ada 10 anak diantaranya : 1 orang berperan sebagai pedagang sayuran mentimun, 1 orang sebagai pedagang sayuran kol dan terong, 1 orang sebagai pedagang sayuran wortel, 7 orang sebagai pembeli sayuran.

Pada permainan pedagang sayuran ini menceritakan sebuah pasar yang terdapat pedagang berbagai macam sayuran seperti terong, kol, timun dan wortel. Terlihat banyak pembeli yang hendak membeli beberapa macam sayuran dengan antrian dan proses tawar

menawar. Pembeli pun sabar menunggu antrian giliran dilayani oleh pedagang, terdapat beberapa pembeli yang menawar harga sayuran tersebut dengan baik.

Dari 20 anak yang penulis observasi terdapat 12 anak yang sudah menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan terlihat ketika saat proses bermain peran berlangsung mereka bersungguh-sungguh dalam memainkan perannya. Sedangkan 8 diantaranya ada yang asyik mengobrol dan ada juga yang hanya diam saja ketika proses berjualan berlangsung.

b. Bermain peran tema profesi (Pedagang buah)

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilakukan pada minggu kedua hari senin tanggal 29 Maret 2018. Sebelum melaksanakan kegiatan, guru menyusun RPPH yang akan dilakukan esok hari. Menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti lks, buah jeruk, buah salak dan buah pisang.

Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 10.00 WIB. Saat sebelum masuk kelas, guru mengajak anak berbaris di halaman depan kelas. Setelah itu, guru mengajak anak masuk ke kelas dengan tertib, berdoa, memberi salam, membaca surat-surat pendek, bertepuk tangan, bernyanyi bersama dan mengabsen teman-teman.

Tema yang akan dipelajari adalah profesi dengan sub tema pedagang buah. Pada permainan bermain peran pedagang sayuran, dimana anak memerankan sebagai penjual dan pembeli. Sebelum permainan dilakukan guru menyiapkan media terlebih dahulu lalu guru memberikan pengarahan dan peraturan sebelum permainan dilakukan. Pada permainan bermain peran pedagang sayuran ini terdapat beberapa peran yang dibagikan oleh gurunya menjadi 2 kelompok yang melaksanakan permainan bermain peran secara bergantian setiap kelompok ada 10 anak diantaranya : 1 orang berperan sebagai pedagang

buah pisang, 1 orang sebagai pedagang buah salak, 1 orang sebagai pedagang buah jeruk, 7 orang sebagai pembeli sayuran.

Pada permainan pedagang buah ini menceritakan sebuah pasar yang terdapat pedagang berbagai macam buah seperti pisang, salak, dan jeruk. Terlihat banyak pembeli yang hendak membeli beberapa macam buah dengan antrian dan proses tawar menawar. Pembeli pun sabar menunggu antrian giliran dilayani oleh pedagang, terdapat beberapa pembeli yang menawar harga buah tersebut dengan baik.

Dari 20 anak yang penulis observasi terdapat 14 anak yang sudah menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan terlihat ketika saat proses bermain peran berlangsung mereka bersungguh-sungguh dalam memainkan perannya. Sedangkan 6 diantaranya ada yang asyik mengobrol dan ada juga yang hanya diam saja ketika proses berjualan berlangsung.

c. Bermain peran tema profesi (guru)

Hasil observasi penulis yang dilakukan pada minggu ketiga hari senin tanggal 5 April 2018. Sebelum melaksanakan kegiatan, guru menyusun RPPH yang akan dilakukan esok hari. Menetapkan tujuan pembelajaran, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan seperti lks, dan kertas lipat. Kegiatan dimulai pukul 08.00 WIB dan berakhir pukul 10.00 WIB. Saat sebelum masuk kelas, guru mengajak anak berbaris di halaman depan kelas. Setelah itu, guru mengajak anak masuk ke kelas dengan tertib, berdoa, memberi salam, membaca surat-surat pendek, bertepuk tangan, bernyanyi bersama dan mengabsen teman-teman.

Tema yang akan dipelajari adalah profesi dengan sub tema guru. Pada permainan bermain peran guru, dimana anak memerankan sebagai guru dan murid. Sebelum

permainan dilakukan guru menyiapkan media terlebih dahulu lalu guru memberikan pengarahan dan peraturan sebelum permainan dilakukan. Pada permainan bermain peran guru ini terdapat beberapa peran yang dibagikan oleh gurunya menjadi 2 kelompok yang melaksanakan permainan bermain peran secara bergantian setiap kelompok ada 10 anak diantaranya : 1 orang berperan sebagai gurudan 9 orang sebagai murid.

Pada permainan bermain peran guru ini menceritakan seorang guru yang mengajarkan tentang melipat kertas untuk membentuk sebuah amplop. Di dalam bermain peran tersebut guru mengajarkan tentang kerja sama dan tolong menolong kepada murid untuk membantu temanya yang mengalami kesulitan ketika melipat bentuk kertas. Dengan demikian murid tersebut dapat melipat bentuk amplop dari kertas lipat dengan baik.

Dari 20 anak yang penulis observasi terdapat 16 anak yang sudah menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan terlihat ketika saat proses bermain peran berlangsung mereka bersungguh-sungguh dalam memainkan perannya. Sedangkan 4 diantaranya ada yang asyik mengobrol dan ada juga yang hanya diam saja ketika proses berjualan berlangsung.

d. Bermain peran tema profesi (pasar-pasaran)

Pada pertemuan yang ke empat pada hari kamis 8 April 2017 ini adalah permainan bermain peran pasar-pasaran, dimana anak memerankan sebagai penjual dan pembeli. Seperti biasa sebelum permainan dilakukan guru menyiapkan media terlebih dahulu lalu guru memberikan pengarahan dan peraturan sebelum permainan dilakukan. Pada permainan pasar-pasaran ini terdapat beberapa peran yang dibagikan oleh gurunya

diantaranya : 3 orang sebagai pedagang sayuran, 3 orang sebagai pedagang buah-buahan, 3 orang berperan sebagai pedagang jajanan anak.

Pada permainan pasar-pasaran ini menceritakan sebuah pasar yang terletak di desa yang setiap paginya terdapat penjual buah sayuran dan jajanan, kemudian banyak warga yang membeli berbagai macam sayuran, buah-buahan, dan jajanan kesukaan anak. Dalam proses transaksi jual beli dan antrian pembeli saat membeli dagangan para pedagang dengan sabar dan menunggu giliran.

Dari 20 anak yang penulis observasi terdapat 18 anak yang sudah menunjukkan perkembangan yang sesuai harapan terlihat ketika saat proses bermain peran berlangsung mereka bersungguh-sungguh dalam memainkan perannya. Sedangkan 2 diantaranya ada yang asyik mengobrol dan ada juga yang hanya diam saja ketika proses berjualan berlangsung.



3. Perkembangan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung

a. Bersikap kooperatif dengan teman

Sikap kooperatif anak dengan temannya sudah mulai berkembang dengan baik. Hal tersebut terlihat ketika anak mampu bekerja sama saat melakukan kegiatan bersama teman-temannya dengan baik sampai dengan selesai, misalnya saat anak membereskan alat permainan setelah bermain, Bersama-sama mengambil sampah yang berserakan, mengajari temannya yang kesulitan menggambar, mengajari temannya kesulitan mewarnai gambar.

Penulis melihat, sebagian besar anak mampu bersikap kooperatif dengan teman karena memang sudah tertanam sikap kerja sama dalam diri anak tersebut dan ada juga anak yang termotivasi oleh teman-teman yang lainnya. Selain itu, peranan guru kelas dalam mengembangkan sikap kerja sama anak dapat dilihat ketika didalam kelas. Guru selalu memberikan contoh perilaku dan motivasi kepada anak.

b. Menunjukkan rasa empati

Anak menunjukkan rasa empati dalam beberapa kegiatan sudah berkembang dengan baik hal tersebut dapat dilihat ketika anak mendalami peran yang dibawakannya. Mereka yang tadinya cuek tidak mau perhatian serta enggan untuk menolong temanya yang mengalami kesulitan dengan pembelajaran yang dibawakan sebelumnya namun sekarang mereka lebih menikmati pembelajaran yang dilakukan setelah adanya metode bermain peran ini.

Antusias anak dalam bermain menunjukkan anak senang dengan adanya bermain peran. namun ada beberapa anak kurang merespon adanya metode bermain peran karena tidak cocok atau tidak mau memerankan peran yang dibawakannya tetapi setelah bertukar peran dengan temannya baru dia merasa senang dengan peran yang dibawakan sekarang.

Dalam hal ini, penulis melihat bahwa anak mulai belajar dalam memainkan perannya mereka misalnya, saat anak mampu menghibur teman yang sedang menangis karena di jahili oleh temannya saat bermain

mampu menghibur teman yang ditegur guru karena merebut pensil temannya yang sedang menggambar, mampu berbagi alat permainan saat bermain bersama dan mampu berbagi makanan dengan teman.

c. Menunjukkan sikap toleran

Anak menunjukkan sikap toleran dalam beberapa kegiatan sudah berkembang dengan baik hal tersebut dapat dilihat ketika anak mendalami peran yang dibawakannya. Mereka yang tadinya cuek enggan memaafkan kesalahan temannya dan tidak bisa menghargai hasil karya dtemannya dengan pembelajaran yang dibawakan sebelumnya namun sekarang mereka lebih menikmati pembelajaran yang dilakukan setelah adanya metode bermain peran ini.

Antusias anak dalam bermain menunjukkan anak senang dengan adanya bermain peran. namun ada beberapa anak kurang merespon adanya metode bermain peran karena tidak cocok atau tidak mau memerankan peran yang dibawakannya tetapi setelah bertukar peran dengan temannya baru dia merasa senang dengan peran yang dibawakan sekarang.

Dari bermain peran ini sudah jelas terlihat bahwa dengan adanya bermain peran ini secara tidak langsung membantu anak dalam mengembangkan sikap toleran yang ada pada diri anak. Sebelum adanya bermain peran ini mereka hanya belajar didalam kelas dengan metode calistung dan juga menggunakan LKS hanya dengan majalah dan tidak bervariasi. Hal ini membuat anak merasa bosan ketika belajar dan juga kurang terlatihnya rasa toleransi anak terhadap temannya.

B. Pembahasan

1. Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di RA Ismaria Raja Basa

a. Guru memilih tema untuk kegiatan yang ingin dicapai

Upaya guru dalam menciptakan suatu system lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses pembelajaran merupakan suatu keharusan dengan maksud agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal, oleh karena itu guru di tuntut untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian. Bahwasanya guru di RA Ismaria Raja Basa sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran harian.

b. Guru membuat naskah jalan cerita yang akan dimainkan

Sebelum kegiatan berlangsung guru membuat naskah jalan cerita dengan tujuan agar cerita yang akan dimainkan pada kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib dan rapi, misalnya membuat cerita dialog percakapan tentang tema bermain peran yang akan digunakan, misal menggunakan tema profesi dengan subtema pedagang sayuran, buah-buahan dan lain-lain. dapat berjalan dengan tertib dan rapi.

c. Guru mengumpulkan anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran

Sebelum kegiatan berlangsung guru mengumpulkan anak-anak untuk diberi pengarahan dan aturan dalam bermain peran dengan tujuan agar anak-anak mengetahui cara dan aturan dalam bermain peran sehingga bermain peran dapat dilaksanakan dengan baik. Dalam hal ini guru memberi pengarahan dan aturan kepada anak-anak misalnya anak-anak dilarang merebut tugas peran yang dimainkan oleh temannya, anak-anak harus bisa belajar menjaga sikap untuk tidak jahil kepada temannya.

d. Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

sebelum kegiatan berlangsung guru menyiapkan alat yang digunakan peserta didik saat bermain peran, misalnya saat bermain peran tentang profesi pedagang sayuran kemudian guru menyiapkan alat seperti terong, kol, wortel dll..

e. Guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain

Sebelum kegiatan berlangsung guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh anak-anak dengan tujuan agar anak-anak mengerti kegunaan dari alat yang akan gunakan pada saat bermain peran nantinya.

f. Guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran

Pada saat bermain peran guru harus membagikan tugas kepada anak-anak sesuai dengan peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak berebut saat memainkan peran pada bermain peran yang akan dimainkan dengan tujuan agar anak-anak tidak bingung dan tidak berebut saat bermain peran.

g. Guru hanya /mendampingi peserta didik dalam bermain peran

Pada saat kegiatan bermain peran berlangsung sebelum kegiatan berlangsung guru mendampingi serta mengawasi anak-anak dengan tujuan mengkondisikan agar kegiatan bermain peran dapat berjalan dengan tertib, misalnya guru mengawasi serta membantu sekeadarnya anak-anak yang mungkin masih merasa sedikit bingung atau belum paham tentang peran yang dimainkannya.

h. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran untuk diteladani peserta didik

Diakhir kegiatan setelah bermain peran guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dengan tujuan agar anak-anak dapat meneladani nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam kegiatan bermain peran tersebut, misalnya pada saat bermain tentang pedagang dipasar yang antrian pembeli, maka dengan bermain peran pedagang sayuran dipasaran anak-anak dapat mengerti tentang toleransi menghargai pembeli yang dating duluan untuk tidak merebutnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan penulis dikelas B RA Ismaria Raja Basa, dari keseluruhan langkah- langkah menerapkan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional pada anak menunjukkan bahwasanya

Terdapat beberapa langkah penerapan metode bermain peran yang belum maksimal dilakukan seperti pembuatan naskah cerita, pemberian arahan dan bimbingan pada anak sebelum bermain peran dan pengulangan materi atau evaluasi. Dapat dikatakan dari langkah-langkah dalam kegiatan bermain peran itulah yang akan sangat mempengaruhi hasil pengembangan perkembangan kecerdasan anak agar dapat berhasil dengan maksimal dan membantu peserta didik mencapai standar penilaian yang sesuai dengan tingkat perkembangannya.

Setelah peneliti memberikan sumbangsih pemikiran dan dilakukan upaya maksimal dari kedua guru kelas B RA Ismaria Raja Basa dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional melalui metode bermain peran, didapati kemampuan sosial emosional anak yang berkembang optimal. Dari beberapa indikator penerapan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak-usia dini tersebut dalam kategori sangat baik dan layak untuk terus digunakan dan dikembangkan.

Untuk mengetahui lebih lanjut terkait penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan keerdasan interpersonal anak dapat dilihat dari indikator kecmampuan sosial emosional anak sebagai berikut :

a. Anak dapat bersikap kooperatif dengan teman

Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 12 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu membereskan alat permainan setelah bermain peran tentang profesi dan bersama mengambil sampah yang berserakan dan membantu temannya yang mengalami kesulitan saat mengerjakan tugas , 4 anak sudah berkembang

sesuai harapan, sedangkan 8 anak mulai berkembang terlihat dari kegiatan anak yang sudah mau ikut berpartisipasi membereskan alat permainan setelah bermain peran tentang profesi.⁸²

b. Anak dapat menunjukkan rasa empati

Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 4 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak mampu menghibur teman yang sedang menangis karena dijahili oleh temannya saat bermain, menghibur teman yang ditegur guru karena merebut pensil temannya yang sedang mengerjakan tugas, mau berbagi alat permainan saat bermain bersama, 13 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 3 anak mulai berkembang terlihat dari kegiatan anak mampu menghibur teman yang sedang menangis karena dijahili oleh temannya saat bermain, menghibur teman yang ditegur guru karena merebut pensil temannya yang sedang mengerjakan tugas, mau berbagi alat permainan saat bermain bersama.⁸³

c. Anak dapat menunjukkan sikap toleran

Dari pengamatan yang penulis lakukan terdapat 9 yang sudah berkembang sangat baik terlihat dari anak memaafkan teman yang jahil saat bermain bersama, ikut merasa senang dengan hasil karya teman yang dapat hadiah berupa cokelat dari ibu guru, 5 anak sudah berkembang sesuai harapan, sedangkan 6 anak mulai berkembang terlihat dari kegiatan anak memaafkan teman yang jahil saat bermain bersama, ikut merasa senang dengan hasil karya teman yang dapat hadiah berupa cokelat dari ibu guru.⁸⁴

⁸² Hasil Observasi, 29 Maret 2018.

⁸³ Hasil Observasi, 5 April 2018.

⁸⁴ Hasil Observasi, 8 April 2018.

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional anak 5-6 tahun pada kelompok B RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung sudah cukup baik dengan adanya peningkatan kemampuan sosial emosional anak.



Setelah mengadakan pembahasan dan penelitian dari Bab I sampai Bab IV maka dalam mengakhiri skripsi tentang Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung Tahun Ajaran 2018/2019. Penulis akan memberikan kesimpulan dan saran sebagai berikut:

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang peneliti lakukan di RA Ismaria Raja Basa, penulis dapat mengambil kesimpulan dari keseluruhan pembahasan ini bahwa sosial emosional adalah kemampuan menjalin hubungan komunikasi yang efektif , mampu berempati serta

kerja sama secara baik, mengembangkan hubungan harmonis serta dapat memahami sifat orang lain.

Terdapat beberapa metode pengajaran di RA Ismaria Raja Basa antara lain metode bermain peran, metode bercerita, metode bercakap-cakap, metode proyek, metode demonstrasi dan metode pemberian tugas. Salah satu metode yang digunakan dalam mengembangkan kemampuan sosial emosional yaitu metode bermain peran. Metode bermain peran adalah salah satu metode pembelajaran di PAUD. Yaitu suatu proses belajar mengajar dengan melibatkan anak didik untuk memerankan peristiwa/peranan yang digambarkan sesuai dengan tema yang ada. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran peristiwa/peranan yang ada dalam karya sastra, misalnya cerita tentang profesi seseorang.

Metode bermain peran dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak ditunjukkan dengan tercapainya setiap indikator perkembangan kecerdasan interpersonal antara lain sikap mandiri, sikap mau berbagi, menolong dan membantu teman, sikap menghargai, taat aturan yang berlaku dan antusias dalam kegiatan. Hal tersebut sesuai dengan teori yang dinyatakan bahwa bermain peran juga kaya akan nilai pendidikan, karena ia juga meningkatkan pengembangan kemampuan sosial emosional, sikap, nilai-nilai kemasyarakatan pada anak.

B. Saran

Dari hasil penelitian penulis menunjukkan bahwa mengembangkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran sangat penting. Mengingat betapa pentingnya perkembangan sosial emosional anak yang baik adalah sebagai bekal anak untuk dapat

diterima dikelompok masyarakat social yang luas di kehidupan selanjutnya, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya meningkatkan intensitas pembelajaran dengan metode yang lebih menarik salah satunya dengan metode bermain peran, sehingga kecerdasan interpersonal anak dapat terus terbina dan dikembangkan.
2. Guru sebaiknya memfasilitasi dalam kegiatan, sehingga anak-anak dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga potensi, bakat dan kemampuan mereka akan semakin terarah.
3. Guru sebaiknya dapat mengembangkan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model atau metode lain, sehingga anak tidak akan merasa jenuh dan bosan.

C. Penutup

Syukur Alhamdulillah berkat rahmat, hidayah, serta inayah-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Kepada semua pihak, penulis mengucapkan terimakasih atas segala bantuannya, baik material maupun spiritual, guna kelancaran penulisan skripsi. Semoga Allah SWT membalas segala kebaikan mereka semua.

Layaknya sebuah hasil karya lainnya, penyusunan skripsi ini tentu masih jauh dari kesempatan, meskipun penulis telah berusaha semaksimal mungkin. Oleh karena itu, kritikan dan saran dari semua pihak sangat diharapkan penulis agar lebih menyempurnakan hasil penelitian ini. Akhirnya, walaupun skripsi ini sangat sederhana, mudah-mudahan dapat bermanfaat khususnya bagi penulis dan para pembaca pada umumnya. Amiin.







DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Ratno, 'PERAN DRAMA PADA SISWA KELOMPOK B DI TK AISYIYAH BUSTANUL ATHFAL 58 SURABAYA', 2 (2016), 96–106
- Alawiyah, Faridah, 'Kesiapan Guru Dalam Implementasi Kurikulum 2013', *Info Singkat Kesejahteraan Sosial - Pusat Pengkajian, Pengolahan Data, Dan Informasi (P3DI)*, VI (2014), 9–12 <www.dpr.go.id>
- Alfianika, Ninit, *Buku Ajar Metode Penelitian Pengajaran Bahasa Indonesia* (Yogyakarta: Deepublish, 2016)
- Andriani, Dwi Esti, 'Program Peningkatan Mutu Guru Berbasis Kebutuhan', *Menejemen Pendidikan*, 23
- Anik Puspiani, Happy Susanto dan Sigit Dwi Laksana, 'Upaya Kepala Sekolah Dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru Fiqih Di Madrasah Ibtidaiyah Ponorogo', 2017
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013)
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Sosial* (Surabaya: Airlangga University Press, 2001)
- , *Penelitian Kualitatif. Komunikasi, Ekonomi Kebijakan Publik Dan Ilmu Sosial Budaya* (Jakarta: Kencana, 2007)
- Dasilveira, R, 'Hubungan Status Gizi Dengan Perkembangan Sosial Anak Usia 5 Tahun Di Tk Tunas Bhakti Manado', *Mycological Research*, 106 (2002), 1323–30
- , 'Peningkatan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Mozaik Di Taman Kanak-Kanak Pembina Agam', *Mycological Research*, 106 (2002), 1323–30
- Gunarti dan Winda, *Pengembangan Perilaku Kemampuan Dasar Anak Usia Dini* (Jakarta: Universitas TERBUKA, 2013)

Improvement, T H E, O F Social, Studies Learning, Outcome Through, and Field Trip,
'PENINGKATAN HASIL BELAJAR ILMU PENGETAHUAN SOSIAL MELALUI

Indonesia, Departemen Agama Republik, *Al Quran Terjemahan* (Semarang: CV. Toha Putra,
2007)

Isjoni, *Model Pembelajaran Anak Usia Dini* (Bandung: Alfabeta, 2011)

Janah, Siti Nur, 'Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Melalui Metode
Karyawisata Di Kelompok Bermain Umi Kultsum Tahun Pelajaran 2009/2010', 5
(2010), 265–88

Khorida, Muhammad Fadillah dan Lilif Muallifatu, *Pendidikan Karakter Anak Usia Dini*
(Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2013)

Kunandar, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2013)

Lestari, Nusa Putra dan Ninin Dwi, *Penelitian Kualitatif Pendidikan Anak Usia Dini*, 2nd edn
(Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012)

Mayar, Farida, 'Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan
Bangsa', *AL-Ta Lim*, 20 (2013), 459 <<https://doi.org/10.15548/jt.v20i3.43>>

Mulya, Neni, *Permainan Mencari Huruf Yang Hilang Pada Kata Dalam Bentuk Jenis
Kendaraan*, ed. by Nirva Diana dan Mesiono (Medan: Perdana Publishing, 2016)

Mustika, 'Meningkatkan Perilaku Sosial Anak Melalui Karya Wisata Pada Kelompok B Tk
Karya Thaiyyibah Bale', *PG Paud*, 2012

Nasional, Direktorat Pendidikan, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini* (Jakarta, 2004)

Ningsih, Nurukty, 'Hambatan Guru Pendidikan Kewarganegaraan Dalam Pelaksanaan
Evaluasi Pembelajaran Di SMAN 1 Sanden', *Jurnal Citizenship*, 1 (2012)

Nurdin, Muhammad, *Kiat Menjadi Guru Profesional* (Jakarta: Universitas Terbuka, 2004)

Pagarra, Nurhaedah dan Hamzah, 'Efektivitas Metode Field Trip Dalam Meningkatkan

- Kemampuan Menulis Karangan Deskripsi Murid Sd', *Jurnal Retorika*, 10
- Patmonodewo, 'Pendidikan Anak Prasekolah', *Jurnal Paud*, 2010
- Pendidikan, Tim Pengembangan Ilmu, *Ilmu Dan Aplikasi Pendidikan* (Jakarta: PT Imperial Bhakti Utama, 2017)
- Priyantoro, Lia Rica P dan Dian Eka, 'Manajemen Pendidikan Karakter AUD', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini*, 2 (2017)
- Projo Angkasa, Moh, Maslahatul Inayah, Indayah Dewi Tunggal, Poltekkes Kemenkes Semarang Prodi Keperawatan Pekalongan, and Universitas Pekalongan Fakultas Kesehatan Masyarakat, 'Hubungan Dukungan Keluarga Dengan Kecemasan Ibu Dari Anak Yang Menderita Bronkopneumonia Di Bkpm Kota Pekalongan', 10 (2016), 50–59
- R, Moeslichatoen., *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2004)
- Rahim, Maryam, Irvan Usman, and Meiske Puluhulawa, 'Kecerdasan Sosial Dan Prestasi Belajar Siswa (Tinjauan Dari Perspektif Bimbingan Dan Konseling Belajar)', *Proceeding Seminar Dan Lokakarya Nasional Revitalisasi Laboratorium Dan Jurnal Ilmiah Dalam Implementasi Kurikulum Bimbingan Dan Konseling Berbasis KKNI*, 2017, 4–6 <<http://journal2.um.ac.id/index.php/sembk/article/view/1411>>
- Rahman, Ulfiani, 'Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Lentera Pedidikan*, 12 (2009), 46–57
- Riyanto, Yatim, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif Dan Kuantitatif* (Surabaya: Unesa University Press, 2007)
- Roesminingsih, Erny, and M Si, 'Pengaruh Metode Karyawisata Terhadap Kemampuan Bahasa Anak', 1–7
- , 'Putrini Rizkiah Prodi PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya Prodi Manajemen Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri

Surabaya Abstrak'

Sahrah, Fatimah, 'Upaya Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode Karyawisata Di Tk Karya Bunda Laut Dendang Medan Este Tahun Ajaran 2012/2013', *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2013

Santrock, John W, *Psikologi Penelitian* (Jakarta: Kencana, 2004)

Saragih, A Hasan, and A Pendahuluan, 'Kompetensi Minimal Seorang Guru', *Jurnal Tabularasa Pps Unimed*, 5 (2008), 23-34

Sholeh, Abu Ahmadi dan Munawar, *Psikologi Perkembangan* (Jakarta: Rineka Cipta, 2005)

Shulhani, 'Analisis Peranan Guru Dalam Mengembangkan Perilaku Bertanggungjawab Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di PAUD', 2013, 1-11

Simatupang, Andri Puspitawati dan Nurhenti Dorlin, 'Meningkatkan Kemampuan Berbicara Tentang Macam-Macam Tanaman Melalui Metode Karyawisata Pada Anak Kelompok A Tk Taman Indria Pare', *Jurnal Mahasiswa*, 2013

Strategia, Vezi, Sincluziune- Anexa, Strategia Guvernului Rom, Raport Proiect, Pilot Eir, Ministerul Dezvolt, and others, 'Peningkatan Kemampuan Menulis Deskripsi Menggunakan Metode Karyawisata Untuk Anak Tunarungu Kelas X Di SLB Negri Purbalingga', *Jurnal Pendidikan*, 2016, 45-46

Sudiani, Ni Yoman, 'Pendidikan Karakter Melalui Gending Rare Studi Etnografi Pada Anak Usia Dini Di Desa Adat Tenganan Pringsingan, Kabupaten Karang Asem Provinsi Bali', *Pendidikan Anak Usia Dini*, 9 (2015)

Sughandi, Syamsu Yusuf L.N dan Nani M, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)

Sughandi, Syamsudan Yusuf dan Nani M, *Perkembangan Peserta Didik* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2011)

Suharsono, J. T ., Aris Fitriyani, and Aris Setyo Upoyo, 'Hubungan Pola Asuh Orang Tua

Terhadap Kemampuan Sosialisasi Pada Anak Prasekolah Di TK Pertiwi Purwokerto Utara', *Jurnal Keperawatan Soedirman*, 4 (2009), 112–18

Suherman, Erman, 'Model Belajar Dan Pembelajaran Berorientasi Kompetensi Siswa', *Jurnal Pendidikan Dan Budaya*, 5

Suprayogo, Imam, *Metodologi Sosial-Agama* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2001)

Suryaningsih, 'Bahasa Anak Usia Dini Di Lembaga Paud Melati Ii Madiun', 2016, 132–35

Susanto, Ahmad, *Bimbingan Dan Konseling Di Taman Kanak-Kanak* (Jakarta: Prenada

Media Group, 2015)

Tropika, Jurnal Edubio, Edisi Khusus, Dosen Universitas, and Serambi Mekkah, 'Pembelajaran Ekosistem Mangrove Dengan Metode Karyawisata Untuk Meningkatkan Pengetahuan Siswa Sman Di Kabupaten Aceh Barat', 1 (2013), 79–83

Tunas, Paud, and Bangsa Desa, 'MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENGENAL CIPTAAN TUHAN MELALUI METODE KARYAWISATA MENGGUNAKAN MEDIA BENDA-BENDA DI SEKITAR PADA ANAK KELOMPOK A KECAMATAN GROGOL KABUPATEN KEDIRI ARTIKEL PENELITIAN Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarja', 2015, 0–11

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Yogyakarta, 2010)

Undang-Undang Sisdiknas Nomor 20 Tahun 2003

Walgito, Bimo, *Bimbingan + Konseling (Studi Karier)* (Yogyakarta: Andi, 2010)

Yani, Ahmad, Ery Khaeriyah, and Maulidya Ulfah, 'Implementasi Islamic Parenting Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini Di Ra At-Taqwa Kota Cirebon', 2017