



Pengaruh Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini DI TK IT Queen Desa Tanjung Raja

3 (1): 8-17

© Penulis 2024

DOI: <https://doi.org/10.61094/aljayyid.v2i1.74>

Diterima: 15 Mei 2024

Direvisi: 30 November 2024

Diterbitkan: 30 November 2024

Ahmad Agung Syafaat, Moh Habibul Mujtaba, Nurman

TK IT Queen Tanjung Raja, Indonesia

Abstract

The role-playing method is a good method for early childhood, because the role-playing method has a positive and significant influence on improving the ability of early childhood social emotional development. The purpose of this research journal is to determine whether there is an influence of role play on the social emotional development of early childhood TK it Queen Desa Tanjung Raja. This study uses a quantitative approach. This study uses an experimental method with the design of one group pretest-posttest research subjects in this study students of TK it Queen Tanjung Raja village in 2023/2024 which amounted to 20 students. From the results of research that has been carried out in the school address $(t_0) = 106.561,684 >$ from T table that is 71,9. Because $t_{hitung} < t_{table}$ ($106.561,684 > 71,9$) so, H_0 is rejected and H_a is accepted, it means that the role-playing method on the development of children's social abilities has an influence on developing the social abilities of it Queen kindergarten children in Tanjung Raja Village.

Keywords

Role Play, Social Emotional Development, Early Childhood

Abstrak

Metode bermain peran merupakan metode yang baik untuk anak usia dini, karena Metode bermain peran memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Tujuan dari jurnal penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini TK IT Queen Desa Tanjung Raja. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain one group pretest-posttest Subyek penelitian dalam penelitian ini anak didik TK IT Queen Desa Tanjung Raja Tahun 2023/2024 yang berjumlah 20 anak didik. Dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di sekolah tersebut menunjukan $(t_0) = 106.561,684 >$ dari t tabel yakni 71,9. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ ($106.561,684 > 71,9$) Jadi, H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya metode bermain peran terhadap perkembangan kemampuan sosial anak terdapat pengaruh untuk mengembangkan kemampuan sosial anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja.

Kata Kunci

Bermain Peran, Perkembangan Sosial Emosional, Anak Usia Dini

Penulis Korespondensi:

Nurman, TK IT Queen Desa Tanjung Raja, Sri Menanti - 34557

Email: nurmanid269@gmail.com

Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini salah satu bentuk layanan pendidikan bagi anak sampai memasuki tahap pendidikan dasar. Dalam tahap tumbuh kembang anak, pendidikan ini dimaksudkan untuk membantu anak mengembangkan potensi mereka seoptimal mungkin melalui bermain sambil belajar. Guru taman kanak-kanak memiliki peran penting dalam menentukan hasil pendidikan yang diberikan di dalam kelas. Oleh karena itu, salah satu hal yang dapat dilakukan guru dengan anak adalah meningkatkan perkembangan sosial emosional ([Maghfiroh, Usman, dan Nisa, 2020](#)).

Pada pasal 28 Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menetapkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dapat diselenggarakan selain jenjang Pendidikan Dasar dan Pendidikan Menengah dan Pendidikan Tinggi. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) diselenggarakan dengan tujuan membantu meletakkan dasar sikap ketrampilan dan daya cipta bagi anak-anak di luar lingkungan keluarga sebelum memasuki pendidikan dasar, yaitu Sekolah Dasar (SD) ([Husnah dan Hasanah, 2019](#)).

Di Taman Kanak-kanak, tujuan pendidikan adalah "bermain sambil belajar dan belajar sambil bermain". Bermain adalah cara alami bagi anak untuk belajar tentang diri mereka sendiri dan lingkungannya. Pada dasarnya, bermain dimaksudkan untuk menjadi menyenangkan dan menarik bagi anak-anak tanpa memaksa mereka untuk melakukannya. Tujuan utama dari bermain adalah untuk memungkinkan anak-anak untuk mengeksplorasi potensi mereka sendiri dengan memproses pengalaman baru dalam upaya untuk membentuk, mengolah, memperluas, dan mengatur pikiran mereka. Oleh karena itu, metode belajar sambil bermain yang ramah anak diperlukan dalam proses belajar mengajar ([Nuraida dkk, 2024](#)).

Beberapa komponen diperlukan untuk mendukung pendidikan anak usia dini, termasuk perkembangan moral agama, sosial emosional, fisik motorik (halus dan kasar), kognitif, bahasa, sosial emosional, dan seni. Perkembangan sosial dan emosional adalah yang paling penting dan penting bagi anak saat mulai memasuki PAUD. Ini menentukan bagaimana anak berinteraksi dengan teman dan orang lain ([Suteno, 2023](#)).

Menurut [\(Putri, 2018\)](#) kecerdasan emosional anak adalah ketika anak belajar mengendalikan diri terhadap orang lain, termasuk teman sebaya, guru, orang tua, dan saudara-saudaranya. Diharapkan perkembangan emosional pada anak usia dini membawa mereka untuk memiliki konsep diri, kontrol diri yang baik, sikap positif terhadap belajar, dan rasa empati terhadap masalah orang lain.

Sosial emosional merupakan perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang datang dari hati, saat berhubungan dengan orang lain [\(Khairiah, 2018\)](#) Sejalan dengan itu, [\(Khaironi, 2018\)](#) menjelaskan, perkembangan sosial merupakan peningkatan kemampuan individu dalam berinteraksi dengan orang lain. Sementara itu, ia melanjutkan, perkembangan emosional adalah kemampuan individu untuk mengelola dan mengekspresikan perasaannya dalam bentuk ekspresi tindakan yang dinampakkan melalui mimik wajah maupun aktivitas lainnya (verbal atau non verbal) Sehingga orang lain dapat mengetahui dan bahkan memahami kondisi atau keadaan yang sedang dialaminya.

Salah satu jenis pembelajaran yang disebut "bermain peran" melibatkan peserta didik secara aktif memainkan peran tertentu. Bermain peran adalah semacam sandiwara di mana pemain memainkan peran tertentu sesuai dengan lakon yang telah ditulis dan memainkannya untuk hiburan. suatu yang berkaitan dengan pendidikan di mana orang memerankan situasi imajinatif untuk membantu memahami diri mereka sendiri, meningkatkan keterampilan, dan menunjukkan perilaku kepada orang lain bagaimana berperilaku atau harus berperilaku. Bermain peran adalah salah satu alat belajar yang membantu orang belajar keterampilan dan pemahaman tentang hubungan antar manusia dengan memerankan situasi [\(Rachmawati, 2014\)](#).

Kita sering melihat dalam kehidupan sehari-hari anak metode bermain peran hampir setiap hari mereka mainkan. Model yang sering mereka contoh adalah orang tua, pendidik dan artis-artis idola mereka. Oleh sebab itu, kita sebagai model bagi anak-anak harus memberikan contoh yang baik bagi mereka. Jangan sampai karena ulah kita sebagai orang yang menjadi panutan anak-anak menjadi orang yang menyimpang.

Segala sesuatu yang terlihat dan didengar secara berulang-ulang akan mereka tirukan dalam permainan.

Menurut [\(Dirman dan Cicih, 2014\)](#) menggambarkan metode bermain peran sebagai suatu pendekatan untuk penugasan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik dengan berperan sebagai tokoh hidup atau benda mati. Menurut [\(Said dan Andi, 2015\)](#) metode ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi hubungan antar manusia melalui pertunjukan dan diskusi, yang memungkinkan mereka untuk mempelajari perasaan, sikap, nilai, keterampilan, dan pengetahuan mereka secara bersama-sama.

Berdasarkan fakta yang ada di TK IT Queen Desa Tanjung Raja, masih banyak anak yang kemampuan sosialnya masih sangat rendah. Hal tersebut terlihat saat proses pembelajaran berlangsung masih ada anak yang asyik bermain sendiri tanpa menghiraukan lingkungan sekitarnya, masih ada anak yang ingin selalu dekat dengan pendidik seakan-akan takut untuk membaur bersama teman lainnya, ada anak yang hanya merasa nyaman dengan satu atau dua orang teman saja tanpa mau bermain dengan teman yang lainnya, masih ada anak yang terlihat tidak mau berbagi sesama teman. Dari pernyataan tersebut peneliti tertarik untuk memberikan metode bermain peran dalam menstimulasi potensi sosial emosional yang ada pada diri anak usia dini.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif, dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan [\(Sugiyono, 2017\)](#). Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini adalah populasi sasaran yang bertempat di TK IT Queen Desa Tanjung Raja. Sampel pada penelitian ini berjumlah 20 anak. Teknik pengambilan sampel menggunakan total sample [\(Arikunto, 2012\)](#).

Hasil dan Pembahasan

Perkembangan Kemampuan sosial anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja pada kelas eksperimen yakni *pre-test* diperoleh bahwa, berada pada kategori tinggi sebanyak 2 orang dengan rentang nilai 29-30 atau 10%, kategori sedang sebanyak 8 orang dengan rentang nilai 26-29 atau 40%, kategori rendah sebanyak 10 orang dengan rentang nilai 24-26 atau 50%.

Tabel 1.1

Kategorisasi Perkembangan Kemampuan Sosial Anak sebelum Melakukan Bermain Peran Anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Bobot Nilai	Presentase (%)
1.	24-26	Rendah	10	C	50%
2.	26-29	Sedang	8	B	40%
3.	29-30	Tinggi	2	A	10%
Jumlah			20		100%

Hasil tersebut menggambarkan bahwa perkembangan kemampuan sosial anak *pretest* (kelas eksperimen) terhadap metode bermain peran berada pada kategori sedang karena jumlah persentasenya sebesar 40% dengan rentang nilai 26-29. Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja sebelum melakukan metode bermain peran menggambarkan bahwa masih banyak anak yang belum berkembang kemampuan sosialnya di karenakan masih banyak anak yang belum bisa berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik. Sebelum peneliti melakukan metode bermain peran peneliti mengamati anak yang perkembangan kemampuan sosialnya belum berkembang, peneliti melihat ada beberapa anak yang kurang berinteraksi hanya duduk saja diam dan tidak mau bergabung dengan temannya.

Kemampuan sosial anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja sebelum melakukan metode bermain peran sebagian anak belum bisa berinteraksi sehingga kemampuan sosial anak sangat diperlukan untuk dikembangkan dan dilatih. Agar dapat mengembangkan kemampuan sosial anak diperlukan metode pembelajaran yang menarik dan

menyenangkan sehingga anak lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan sosial sosial anak yaitu metode bermain peran ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Lilis Madyawati yang menyatakan bahwa tujuan bermain peran yaitu membangun kepercayaan diri pada anak, mengembangkan kemampuan berbahasa, meningkatkan kreativitas dan akal, membuka kesempatan untuk memecahkan masalah, dan membangun kemampuan sosial dan empati. Metode bermain peran sangat bermanfaat untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Maka kiranya hal ini perlu diterapkan di TK IT Queen Desa Tanjung Raja.

Sedangkan hasil *Post-test* diperoleh bahwa, 10 orang berada pada kategori tinggi dengan rentang nilai 54-61 atau 50 %, kategori Sedang sebanyak 9 orang atau 45% dengan rentang nilai 53-54, kategori Rendah sebanyak 1 orang atau 5 % dengan rentang nilai 45-52. Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa perkembangan kemampuan sosial anak *posttest* (kelas eksperimen) terhadap metode bermain peran pada anak usia 5-6 tahun berada pada kategori Tinggi dan signifikan karena jumlah persentasenya 20 % dengan rentang nilai 54-61.

Tabel 1.2

**Kategori Perkembangan Kemampuan Sosial Anak dalam Metode Bermain Peran
Pada Kelas Eksperimen**

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Bobot Nilai	Presentase (%)
1.	45-52	Rendah	1	C	5%
2.	53-54	Sedang	9	B	45%
3.	54-61	Tinggi	10	A	50%
Jumlah			20		100%

Hasil penelitian yang dilakukan di TK IT Queen Desa Tanjung Raja menunjukkan bahwa dengan menggunakan metode bermain peran ini memiliki banyak aspek yang dapat dikembangkan selama sepuluh hari dan juga membantu anak dalam bersosialisasi dengan teman atau orang lain. Metode pembelajaran tersebut dapat membawa anak

kedalam pembelajaran yang menyenangkan dimana anak mampu mengembangkan kemampuan sosial dan mampu menambah komunikasi anak dalam berinteraksi disekitarnya.

Hasil analisis pada pengujian *statistic inferensial* yaitu uji t, diperoleh hasil uji hipotesis thitung (t_0) = 106.561,684 > dari t tabel yakni 71,9. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ (106.561,684 > 71,9) Jadi, H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya metode bermain peran terhadap perkembangan kemampuan sosial anak terdapat pengaruh untuk mengembangkan kemampuan sosial anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja.

Sejalan dengan penelitian ([Bakri, Nasucha, dan Indri, 2021](#)) Terdapat pengaruh yang signifikan antara metode *role play* terhadap interaksi sosial anak. Hal ini terlihat dari rata-rata kemampuan komunikasi sosial anak sebelum dan sesudah *role play* ialah 45.55 menjadi 60.95. Hal ini juga dibuktikan dari hasil pengujian hipotesis dimana nilai $sig. < 0,05$.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh ([Reso, Haryono and Muntomimah, 2019](#)) dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan di sekolah tersebut menunjukan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima berdasarkan hasil uji T dan hasil signifikan $0,000 < 0,05$. Maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut “ada pengaruh yang signifikan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B di RA Mutiara Iman Pakasiaji Kota Malang.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh ([Rina, 2018](#)) hasil pretest dan *post-test* kelas eksperimen kelompok B yang menggunakan metode bermain peran dengan jumlah sampel 24. Bisa dilihat *pretest* dan rata-rata yang sangat berbeda yaitu terdapat nilai tertinggi 10 dan terendah 0 dengan rata-rata 72.8. Dan pada *posttest* terdapat nilai tertinggi 10 dan terendah 0 dengan rata-rata 91.67. Artinya, rata-rata nilai peserta didik pada *posttest* mengalami peningkatan dengan rata-rata 91.67 setelah diberi perlakuan bermain peran. Maka diperoleh nilai perkembangan sosial emosional setelah bermain peran lebih tinggi daripada sebelum bermain peran dengan nilai rata-rata 19.59.

Beberapa perkembangan kemampuan sosial atau indikator pencapaian perkembangan sosial anak yang diambil sesuai dengan permasalahan yang ada pada anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja, yaitu menunjukkan sikap mandiri, menolong dan membantu teman, menunjukkan sikap antusiasme dalam indikator permainan, mengendalikan perasaan, peraturan permainan dan mengargai orang lain. Indikator memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, terbagi menjadi dua yang diukur antara lain: Satu, anak sudah bisa memulai pembicaraan dengan temanya ketika bertemu dan dapat berinteraksi tanpa instruksi guru atau orang tua, dengan begitu anak mulai mengembangkan kemampuan sosialnya menjadi lebih baik.

Melakukan permainan tanpa memilih-milih teman, anak sudah bisa mengajak temannya bermain tanpa memandang teman perempuan atau laki-laki dengan begitu anak sudah bisa berinteraksi dengan baik Indikator tahu akan haknya, terbagi menjadi tiga yang diukur yaitu: Satu, anak meminta izin meminjam mainan temannya, pada saat anak bermain masak-masakkan dan ada anak yang ingin bermain masak-masakan juga anak tersebut dapat meminta izin meminjam mainan itu dengan cara yang sopan tidak langsung merebut begitu saja begitupun dengan anak yang sudah bermain masak-masakan mau bergantian dengan temannya yang belum bermain.

Kedua, tidak mengganggu temannya saat bermain, ketika anak sedang bermain peran anak yang belum mendapat giliran bermain duduk dengan tenang sambil mendengarkan cerita anak yang sedang bermain dan sabar menunggu gilirannya. Ketiga, tidak merebut mainan teman ketika bermain, pada saat anak bermain peran dokter-dokteran anak yang lainnya mengambil mainan yang baru tidak merampas permainan temannya dan mau saling berbagi.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis penelitian dan pembahasan tentang pembahasan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di TK IT Queen Desa Tanjung Raja, terdapat pengaruh yang signifikan perkembangan sosial emosional anak sebelum dan sesudah bermain peran. Dari hasil

penelitian yang telah dilaksanakan di sekolah tersebut menunjukan (t_0) = 106.561,684 > dari t tabel yakni 71,9. Karena $t_{hitung} < t_{tabel}$ (106.561,684 > 71,9) Jadi, H_0 di tolak dan H_a di terima, artinya metode bermain peran terhadap perkembangan kemampuan sosial anak terdapat pengaruh untuk mengembangkan kemampuan sosial anak TK IT Queen Desa Tanjung Raja.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Bakri, A. R., Nasucha, J. A., dan Indri M, D. B. (2021). 'Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini', *Tafkir: Interdisciplinary Journal Of Islamic Education*, 2(1), Pp. 58–79. doi: [10.31538/Tijie.V2i1.12](https://doi.org/10.31538/Tijie.V2i1.12).
- Dirman., dan Cicih, J. (2014). *Teori Belajar Dan Prinsip-Prinsip Pembelajaran Yang Mendidik*. Rineka Cip. Jakarta.
- Husnah, U., dan Hasanah, H. (2019). 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember', *Jecie (Journal Of Early Childhood And Inclusive Education)*, 3(1), Pp. 27–34.
- Khairiah, D. (2018). 'Assesmen Perkembangan Sosio-Emosional Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan', *Al Athfal: Jurnal Kajian Perkembangan Anak Dan Manajemen Pendidikan Usia Dini*, 1(1), Pp. 1–22.
- Khaironi, M. (2018). 'Perkembangan Anak Usia Dini', *Jurnal Golden Age*, 2(01), P. 01. doi: [10.29408/Goldenage.V2i01.739](https://doi.org/10.29408/Goldenage.V2i01.739).
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., dan Nisa, L. (2020). 'Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Paud/Kb Al-Munawwarah Pamekasan', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), Pp. 51–65. doi: [10.19105/Kiddo.V1i1.2978](https://doi.org/10.19105/Kiddo.V1i1.2978).
- Nuraida, dkk. (2024). 'Pengaruh Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Paud Qiraati Al-Munawaroh Cibitung', *Jurnal Kumara Cendekia*, 12(2), Pp. 187–194.
- Putri, Y. K. (2018). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Kelompok B Di Ra Nurul Iman Tahun Ajaran 2017/2018*. Universitas Islam Negeri Sumatera Utara.
- Rachmawati, A. (2014). 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Ra Nuru Ihsan Kecamatan Mojosongo Kabupaten Boyolai Tahun', *Dalam Jurnal Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(22 Jan), Pp. 1–17.
- Reso, M., Forentina., Haryono, S. E., dan Muntomimah, S. (2019). 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok B Pada Ra Mutiara Iman Pakisaji Kab Malang Tahun Pelajaran 2018/2019', *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dan Pembelajaran Bagi Guru Dan Dosen*, 3, Pp. 801–807.

- Rina, W. (2018). 'Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di Tk Dharma Wanita Persatuan Mondoroko Kabupaten Malang', *Proseding Seminar Nasional Pengembangan Profesionalisme Dosen Dan Guru Indonesia* [Preprint].
- Said, A., dan Andi, B. (2015) *Strategi Mengajar Multiple Intelligeneces*. Jakarta: Predana Media Grup.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Suteno, S. U. E. (2023). *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Sosial Emosional Anak Di Kelompok B Tk Negeri Pembina Melati Tondo*. Universitas Tadulako.