

Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran

Hartinah¹, Nurhayati² Nurkamelia Mukhtar AH³

^{1,2} Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sultan Syarif Kasin Riau

11619202966@students.uin-suska.ac.id, nurhayati.sudirman@uin-suska.ac.id

ABSTRAK. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mendeskripsikan upaya optimalisasi perkembangan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran secara konseptual. Penelitian ini menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan dimana objek penelitian biasanya digali lewat beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen). Sumber data pada penelitian kepustakaan yaitu sumber primer dan sumber sekunder. Teknik pengumpulan data adalah teknik dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan yaitu deduktif, metode deskriptif dan analisis dokumen. Hasil penelitian yaitu pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan 4 pijakan, yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main. Melalui metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Peningkatan perkembangan sosial emosional anak dibuktikan dengan anak suka menolong teman dan orang dewasa, anak mau berbagi dengan orang lain, anak terbiasa bersikap ramah, anak terbiasa menghormati yang lebih tua, anak mendengarkan dan memperhatikan saat teman mereka bicara, anak mampu membedakan perbuatan yang benar dan salah, mampu bertanggung jawab, anak mampu bekerja sama, anak mampu mengenal perasaan sendiri serta mengelola secara wajar, dan anak mampu menunjukkan sikap empati.

Kata Kunci: Bermain Peran dan Sosial Emosional.

ABSTRACT. The purpose of this research is to describe the efforts to optimize the social development of children aged 5-6 years through the conceptual role playing method. This study uses library research (*library research*). Library research is research conducted in libraries where the object of research is usually explored through a variety of library information (books, encyclopedias, scientific journals, newspapers, magazines, and documents). Sources of data in library research are primary and secondary sources. The data collection technique is a documentation technique. The analysis technique used is deductive, descriptive method and document analysis. The result of the research is the implementation of role playing activities can be done with 4 steps, namely environmental footing, footing before playing, foothold when playing, foothold after playing. Through the role playing method can improve the social emotional development of children. The increase in children's social emotional development is evidenced by the fact that children like to help friends and adults, children are willing to share with others, children are accustomed to being friendly, children are accustomed to respecting elders, children listen and pay attention when their friends talk, children are able to distinguish right and wrong, able to take responsibility, the child is able to work together, the child is able to recognize their own feelings and manage properly, and the child is able to show empathy.

Keywords: Role Playing and Social Emotional.

PENDAHULUAN

Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (UU Sisdiknas No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional). Pendidikan Anak Usia Dini pada hakikatnya ialah pendidikan yang diselenggarakan dengan tujuan untuk memfasilitasi pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh atau menekankan pada pengembangan seluruh aspek kepribadian anak. Secara instutional, Pendidikan Anak Usia Dini juga dapat diartikan sebagai salah satu bentuk penyelenggaraan pendidikan yang menitikberatkan pada peletakan dasar ke arah pertumbuhan dan perkembangan, baik koordinasi motorik (halus dan kasar), kecerdasan emosi, kecerdasan jamak, maupun kecerdasan spiritual (Suyadi dan Maulidya, 2013), hal. 17)

Perkembangan manusia menjadi bagian dari kajian Islam. Banyak ayat Al-Qur'an dan Hadis Rasul yang menginformasikan tentang perkembangan manusia dalam kehidupannya. Di antara ayat-ayat Al-Qur'an menginformasikan tentang perkembangan fisik, kemampuan berpikir, kemampuan emosi, kemampuan sosial, kemampuan moral atau akhlak, dan kemampuan agama pada manusia (Masganti Sit, 2017), hal. 78)

Allah berfirman dalam QS. *ar-Rūm* [30] ayat 54 sebagai berikut:

اللَّهُ الَّذِي خَلَقَكُمْ مِنْ ضَعْفٍ ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ ضَعْفٍ قُوَّةً ثُمَّ جَعَلَ مِنْ بَعْدِ قُوَّةٍ ضَعْفًا وَشَيْبَةً

تَخْلُقُ مَا يَشَاءُ وَهُوَ الْعَلِيمُ الْقَدِيرُ

Allah, Dialah yang menciptakan kamu dari Keadaan lemah, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah Keadaan lemah itu menjadi kuat, kemudian Dia menjadikan (kamu) sesudah kuat itu lemah (kembali) dan beruban. Dia menciptakan apa yang dikehendaki-Nya dan Dialah yang Maha mengetahui lagi Maha Kuasa.

Ayat ini menginformasikan bahwa sepanjang hidup manusia mengalami perkembangan dari keadaan lemah pada anak-anak menjadi kuat pada masa remaja dan dewasa, dan kemudian menjadi lemah kembali pada masa tua (Masganti Sit, hal. 78)

Menurut *Hurlock*, perkembangan dan pertumbuhan anak meliputi perkembangan emosi, jasmani, bahasa, dan sosial. Arthur mengidentifikasinya ada empat dimensi perkembangan anak, yaitu perkembangan sosial dan emosional, perkembangan fisik, perkembangan kognitif dan perkembangan bahasa (Anita Yus, 2011, hal. 21). Perkembangan pada anak usia dini menurut Slamet Suyanto, meliputi fisik motorik, intelektual, moral, emosional, sosial, bahasa, dan kreativitas. Sementara itu, *Black* mengatakan bahwa perkembangan anak usia dini meliputi aspek-aspek: fisik dan motorik, psikososial, kognitif, dan bahasa. Sedangkan menurut Rita Ika Izzati, dkk, membagi perkembangan anak usia dini menjadi empat ranah utama, yaitu: perkembangan fisik, intelektual yang termasuk kognitif dan bahasa, serta emosi dan sosial, yang di dalamnya juga termasuk perkembangan moral (Novi Mulyani, 2018, hal. 15)

Pengembangan kemampuan anak menurut kurikulum yang berlaku di taman kanak-kanak selama ini secara garis besar meliputi dua aspek pengembangan, yaitu sikap dan

perilaku serta kemampuan dasar. Aspek kemampuan dasar diuraikan menjadi aspek bahasa, daya pikir, daya cipta, jasmani dan keterampilan. Kedua aspek ini dalam Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dijabarkan ke dalam enam dimensi pengembangan, yaitu pengembangan fisik, pengembangan bahasa, pengembangan kognitif, pengembangan sosial emosional, pengembangan seni, dan pengembangan moral dan nilai-nilai agama.

Sosialisasi adalah suatu proses mental dan tingkah laku yang mendorong seseorang untuk menyesuaikan diri dengan keinginan yang berasal dari dalam diri. Sosialisasi pada anak merupakan reaksi anak terhadap rangsangan dari dalam diri maupun reaksi anak terhadap situasi dilingkungannya (Zulkifli. dkk, 2018, hal. 92). Kata emosi berasal dari bahasa latin yang berarti mengeluarkan (*to move out*), menstimulasi dan memotivasi (*to excite*). Arti yang sepadan sering digunakan oleh para psikologi yaitu perasaan (*affect, feeling*), yang dikontraskan dengan kognisi (*cognition*) ataupun tindakan (*action*). Menurut Syamsu Yusuf perkembangan sosial emosional yaitu perkembangan tingkah laku anak dalam menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat tempat anak berada (Suriyati. Dkk, hal. 2). Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari (Ina Maria. dkk, hal. 4). Pengembangan kemampuan sosial emosional anak bertujuan agar anak merasa percaya diri, mampu bersosialisasi dengan orang lain, menahan emosinya jika berada dalam suatu keadaan sesuai dengan kemampuan dan tingkat perkembangan anak. Pengembangan sosial anak dapat dikembangkan dengan mengajak anak untuk mengenal diri dan lingkungannya (Siti Aisyah, dkk, 2014, hal. 1.13).

Bentuk kompetensi perkembangan sosial emosional anak yaitu, anak mampu mengadakan hubungan dengan orang lain, mematuhi peraturan disiplin dan dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar. Dengan hasil belajar yaitu: anak dapat berinteraksi dengan orang lain, anak dapat mengenal disiplin, anak dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, anak dapat menjaga keamanan diri, anak dapat mengenal disiplin, anak dapat menunjukkan reaksi emosi yang wajar, dan anak dapat menjaga diri. Bermain merupakan suatu kegiatan yang sangat disenangi anak. Melalui bermain anak memuaskan keinginan-keinginannya yang terpendam dan tertekan, bermain juga memungkinkan anak melepaskan perasaan-perasaan dan emosi-emosinya yang dalam realitas tidak dapat diungkapkan. Menurut Joan dan Utami menyatakan bahwa bermain merupakan suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang utuh, baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional. Bermain merupakan cara yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar TK sekaligus ditetapkan sebagai suatu metode pengajaran.

Sudirman mengatakan metode bermain peran adalah cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan jalan menirukan tingkah laku dari sesuatu situasi sosial. Kemudian menurut Roestiyah, *Roll Playing* atau bermain peran adalah dimana siswa bisa berperan atau memainkan peranan dalam dramatisasi masalah sosial/psikologis itu (Kadek Novia Dewi, 2017, hal. 308). Metode bermain peran adalah suatu cara penguasaan bahan-bahan pelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa (Jumanta Hamdayama, 2016, hal. 113). Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-

tokoh, benda-benda, binatang, ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak (Ali Nugraha, 2006, hal. 8.14).

Bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepetingan tersebut, sejumlah anak bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih (Mulyasa, 2012, hal. 173). Selama proses bermain, maka pada saat itu anak akan terasah dalam memaknai persoalan selama bermain dengan temannya. Beberapa aspek perkembangan afeksi anak muncul ketika (1) anak mengekspresikan perannya dalam bermain, (2) anak mengalami konflik ketika bermain. Ekspresi anak dalam bermain, khususnya ketika menjalani peran dalam bermain peran akan memunculkan emosi negatif dan positif disaat bermain dan bereaksi sesuai dengan emosi yang harus diekspresikan. Pemahaman emosi anak akan mencerdaskan emosi anak. Kecerdasan emosi sering dikemukakan sebagai kemampuan seseorang dalam memahami emosi diri, mampu menahan diri, dan juga mempunyai motivasi dalam memahami emosi orang lain dengan menggunakan kecakapan sosial yang dimiliki (Dewi Retno Suminar, 2019, hal. 45).

Berdasarkan permasalahan yang ada di lapangan ditemukan berbagai permasalahan yaitu, rendahnya kemampuan anak menunjukkan antusiasme dalam permainan, dan anak cenderung mudah bosan. Hal ini dapat diketahui dari beberapa gejala diantaranya: masih ada beberapa anak yang tidak mau mengikuti kegiatan di dalam kelas, malu-malu dan sering melamun, masih ada beberapa anak yang tidak mau bermain dengan teman sebaya, masih ada beberapa anak yang tidak mau berbagi, menolong dan membantu teman, masih ada beberapa anak yang tidak dapat mengekspresikan emosi sesuai dengan keadaan (ketika senang, sedih, antusias dan sebagainya). Dengan dasar inilah untuk mengoptimalisasikan perkembangan sosial emosional anak dapat menggunakan metode bermain peran, dengan menerapkan metode bermain peran diharapkan anak dapat saling memberikan kontribusinya satu sama lain dan anak menempatkan dirinya pada posisi orang lain, memahami arti berhubungan sosial dan bekerja sama. Dengan menerapkan metode bermain peran diharapkan dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak serta mengenal bentuk-bentuk emosi, seperti takut, marah dan sebagainya. Selain itu anak dapat menghayati perasaan dirinya dan orang lain.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah upaya optimalisasi perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun dengan metode bermain peran?”. Tujuan dari peneliti yaitu, untuk mendeskripsikan upaya optimalisasi perkembangan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun melalui metode bermain peran secara konseptual.

METODE

Secara umum metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitiannya (Johni Dimiyanti, 2013, hal. 100). Dalam penyusunan penelitian ini, penulis bertumpu pada penelitian kepustakaan (*library research*). Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan di perpustakaan dimana objek penelitian biasanya digali lewat beragam informasi kepustakaan (buku, ensiklopedia, jurnal ilmiah, koran, majalah, dan dokumen) (Meztika Zed, *Metodologi Penelitian Kepustakaan*, (Jakarta:

Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014), hal. 89). Fokus penelitian ini adalah penelitian deskriptif dimana peneliti berusaha menggambar dan menginterpretasikan peristiwa atau kejadian sesuai dengan apa adanya.

Sumber Data yang digunakan adalah data Primer yakni data yang oleh dirinya sendiri atau peneliti sendiri. Buku yang penulis gunakan yaitu buku Ali Nugraha, dkk yang berjudul Metode Pengembangan Sosial Emosional. Adapun Data Sekunder berasal dari penelitian lain yang dilaksanakan oleh organisasi atau lembaga-lembaga (Asep Kurniawan, 2018, hal. 227). Penelitian ini menggunakan sumber sekunder, yang berarti peneliti berhadapan langsung dengan teks. Sumber data yang menjadi bahan penelitian berupa buku, jurnal, dan situs internet yang berkaitan dengan permasalahan yang telah dipilih, yaitu tentang metode bermain peran dalam upaya meningkatkan perkembangan sosial dan emosional anak usia 5-6 tahun. Dalam penelitian kepustakaan teknik pengumpulan data adalah teknik dokumentasi. Teknik ini adalah cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis terutama berupa arsip-arsip dan termasuk juga buku-buku tentang pendapat, teori, dalil/hukum-hukum yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Mencari data mengenai hal atau variabel yang berupa catatan buku, makalah atau artikel jurnal dan sebagainya (Mustofa Djaelani, 2010), hal. 125).

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian kepustakaan yaitu: *Pertama*, Deduktif Pemikiran yang bertolak pada fakta-fakta yang umum kemudian ditarik pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus (Poppy Yuniawati, 2020) Digunakan dalam pengumpulan data di bagian latar belakang masalah. Kedua, Metode Deskriptif yaitu prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan subjek/objek penelitian (seseorang, lembaga, masyarakat, dan lain-lain) pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang tampak, atau sebagaimana adanya. Digunakan dalam pengumpulan data di bagian hasil penelitian dan pembahasan. Ketiga, Analisis Dokumen yang kerap kali disebut analisis kegiatan (*activity analysis*) atau analisis informasi yang bahkan kadang-kadang dinamakan juga dengan analisis isi. Dari dokumen yang tersedia penelitian ini dilakukan untuk mengungkapkan informasi-informasi. Digunakan dalam pengumpulan data di bagian hasil penelitian dan pembahasan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara umum permainan adalah suatu kegiatan menyenangkan yang dilakukan oleh beberapa anak dengan aturan-aturan yang harus dipatuhi para pemain, dengan tujuan membantu anak mencapai perkembangan yang positif untuk anak. Kemampuan sosial anak perlu ditanamkan pada setiap anak. Banyak anak dengan keterampilan sosial rendah, mereka cenderung tidak memiliki teman, cenderung minder dan tertutup. Dengan menanamkan kemampuan sosial sejak dini, diharapkan anak mampu berinteraksi dengan lingkungan, anak lebih menyatakan diri, berani mengungkapkan setiap perasaan dan berani tampil di muka umum. Aktivitas permainan dapat menjadi solusi untuk meningkatkan sosial pada anak. *Bergen* melaporkan bahwa literatur yang mendukung tingkat keterlibatan anak dalam bermain peran yang lebih banyak adalah menjadi lebih populer diantara teman bermainnya, lebih cerdas, lebih kreatif, dan mudah menyesuaikan diri (Rita Kurnia, 2011, hal. 72)

Berbagai penelitian menyebutkan bahwa bermain mempunyai manfaat yang besar bagi perkembangan anak. Bermain merupakan pengalaman belajar yang berguna untuk anak. Bermain mempunyai beberapa manfaat yakni: pertama, Mengembangkan aspek fisik.

Bermain merupakan wahana untuk mengembangkan fisik. Bermain memberikan kesempatan untuk mengembangkan gerakan halus dan kasar. Kedua, Mengembangkan aspek sosial. Aspek sosial anak seperti sikap sosial, komunikasi, mengorganisasi peran, dan interaksi dengan sesama teman akan berkembang melalui permainan. Ketiga, Mengembangkan aspek emosi. Bermain merupakan media untuk mengekspresikan pikiran dan perasaan. Saat kegiatan permainan, anak dapat mengendalikan emosinya, menyalurkan keinginannya, dan menerapkan disiplin dengan menaati peraturan. Keempat, Mengembangkan aspek kognisi. Bermain bagi anak berfungsi untuk mempermudah perkembangan kognisi anak. Anak berkomunikasi dengan anak lain sehingga perbendaharaan katanya menjadi lebih banyak.

Dengan kata lain, manfaat dari permainan yakni meningkatkan kemampuan sosial emosional anak, menumbuhkan rasa percaya diri pada anak, memperkaya kosa kata bahasa, anak lebih aktif bergerak, menumbuhkan kreatifitas anak, anak mampu berpikir konkrit dan mengasah kognitif anak. Metode bermain peran adalah bentuk permainan yang dimainkan anak-anak dengan memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang, ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak (Ali Nugraha, hal. 8.14). Main peran disebut juga main pura-pura, main khayalan atau main fantasi. Ketika anak sedang bermain peran, ia berpura-pura menjadi seseorang atau sesuatu yang berbeda dari dirinya (Widarmi D Wijaya, dkk., 2014, hal. 8.31). Melalui bermain peran daya imajinasi, kreativitas, empati serta penghayatan anak dapat berkembang (Ali Nugraha, hal. 8). Kegiatan bermain peran ada dua jenis yaitu, bermain peran makro dan bermain peran mikro (Diana Mutiah, 2010, hal. 115). Pola dalam bermain peran yaitu, bermain peran tunggal, bermain peran jamak, dan bermain peran ulangan (Roetiah, 2001, hal. 20). Dalam pelaksanaan bermain peran mempunyai beberapa fungsi, salah satunya yaitu meningkatkan keterampilan sosial anak. Misalnya menerima kehadiran orang lain, bagaimana menghindari pertengkaran dengan teman, tidak memaksa kehendak, mengungkapkan perasaan kepada teman lain dan lain sebagainya.

Bermain peran mempunyai makna penting bagi perkembangan anak usia dini karena dapat mengembangkan daya khayal (imajinasi) anak, menggali kreativitas anak. Melatih motorik kasar anak untuk bergerak, melatih penghayatan anak terhadap peran tertentu, menggali perasaan anak (Winda Gunarti, 2018, hal. 4.). Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar menyesuaikan diri untuk memahami keadaan serta perasaan ketika berinteraksi dengan orang-orang dilingkungannya baik orang tua, saudara, teman sebaya dalam kehidupan sehari-hari. Tiga proses sosialisasi yaitu, belajar untuk bertingkah laku dengan cara yang dapat diterima masyarakat, belajar memainkan peran sosial yang ada di masyarakat, mengembangkan sikap/tingkah laku sosial terhadap individu lain dan aktivitas sosial yang ada di masyarakat (Ali Nugraha., hal.1.18)

Aspek perkembangan sosial yaitu: interpersonal, yakni mampu bermain bersama teman, dapat bergantian dan antri, bisa memberi dan menerima. Personal, yakni mau merespon dan menjawab pertanyaan, mau mengekspresikan diri di sekolah, dapat makan sendiri, memakai baju sendiri. Aspek perkembangan emosional, yakni: rasa sayang pada teman, orang tua, saudara dan guru; memiliki rasa empati, menolong teman; dapat mengontrol emosi, kemarahan, dan lainnya (Isjoni, 2014 hal. 113). Faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak yaitu, keadaan individu sendiri, konflik-konflik dalam proses perkembangan, faktor lingkungan (keluarga, sekolah dan lingkungan sekitar). Faktor yang mempengaruhi perkembangan sosial anak yaitu, tingkah laku agresif, daya suai kurang,

pemalu, anak manja, perilaku kuasa dan perilaku merusak (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.)

Tingkat pencapaian perkembangan anak pada usia 5-6 tahun dalam aspek sosial emosional yaitu, bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat, memahami peraturan dan disiplin, menunjukkan rasa empati, memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), bangga terhadap hasil karya sendiri, dan menghargai keunggulan orang lain (Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini, hal. 3).

Berdasarkan studi pustaka dan tinjauan terhadap karya ilmiah yang ditemukan oleh penulis, ada beberapa karya ilmiah yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan diantaranya:

Pertama, Penelitian yang dilakukan oleh Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani dengan judul *Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa permainan adalah hal yang sangat penting bagi anak, terutama dalam meningkatkan keterampilan sosial. Permainan jamuran penuh dengan nilai-nilai tradisi yang dimainkan secara kelompok kurang lebih 10 orang. Tingginya nilai tradisi dari permainan jamuran dan memiliki potensi untuk meningkatkan keterampilan sosial anak merupakan hal yang menjadi fokus utama permainan ini perlu dilestarikan (Amallia Putri Fitriani. dkk, 2019). Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kepustakaan. Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani membahas Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang metode bermain peran dalam peningkatan perkembangan sosial dan emosional.

Kedua, Penelitian yang dilakukan oleh saudari Heny Anita Siswanti mahasiswi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia, jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, pada tahun 2014 dengan judul *Pengembangan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Kelompok B Taman Kanak-Kanak Pertiwi Mlese II Cawas Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan emosional dapat dikembangkan melalui metode bermain peran pada anak kelompok B Taman Kanak-kanak Pertiwi Mlese II Cawas Klaten Tahun Ajaran 2013/2014 (Heny Anita Siswanti, 2014). Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Heny Anita Siswanti dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan metode bermain peran. Sedangkan perbedaannya terletak pada variabel X, variabel X saudari Heny Anita Siswanti yaitu perkembangan emosional, variabel X peneliti yaitu perkembangan sosial emosional.

Ketiga, Penelitian yang dilakukan oleh saudari Sri Sulistyowati mahasiswi Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia, Program Studi PAUD, pada tahun 2012 dengan judul *Penggunaan Metode Bermain Kooperatif dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosi Pada Kelompok B Di Tk Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013*.

Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain kooperatif dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional pada kelompok B di TK Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013 (Sri Sulistyowati, 2012). Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Sri Sulistyowati dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang perkembangan sosial emosional anak. Sedangkan perbedaannya terletak pada metode bermain, saudari Sri Sulistyowati menggunakan Metode Bermain Kooperatif, peneliti menggunakan Metode Bermain Peran.

Keempat, Penelitian yang dilakukan oleh saudara Nur Alim Amri Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar, pada tahun 2017 dengan judul *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar*. Adapun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan bahasa ekspresif anak mengalami peningkatan setelah diberi perlakuan melalui pembelajaran metode bermain peran (Nur Alim Amri, Oktober 2017). Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudara Nur Alim Amri dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama membahas tentang metode bermain peran. Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh saudara Nur Alim Amri membahas kemampuan komunikasi sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang perkembangan sosial emosional.

Kelima, Penelitian yang dilakukan oleh saudari Sidratul Khasanah mahasiswi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini pada tahun 2017 dengan judul *Implementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*. Adapun hasil penelitian ini menghasilkan bahwa: 1. Implementasi bermain peran, guru menggunakan 4 pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main. 2. Hasil dari metode bermain peran dalam mengoptimalkan sosial emosional anak usia dini dibuktikan dengan anak berkembang sesuai dengan sangat baik, seperti anak mampu bertanggung jawab, anak mampu bekerjasama, anak mampu mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar, anak mampu saling berbagi, anak mampu menunjukkan sikap empati. 3. Faktor pendukung adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru, serta orang tua wali, minat peserta didik, sarana prasarana, strategi, media, permainan. Faktor penghambat dalam pelaksanaan bermain peran dalam mengoptimalkan sosial emosional anak yaitu kurangnya waktu atau jadwal dalam kegiatan bermain sentra, serta media atau bahan yang sesuai tema sangat sulit didapatkan (Sidratul Khasanah, 2017). Adapun persamaan penelitian yang dilakukan oleh saudari Sidratul Khasanah dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu sama-sama menggunakan metode penelitian kualitatif. Sedangkan perbedaannya penelitian yang dilakukan oleh saudari Sidratul Khasanah membahas implementasi bermain peran dalam mengoptimalkan sosial emosional anak sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti membahas tentang metode bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani dengan judul *Peningkatan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran*, bermain dapat dilakukan dengan melakukan permainan tradisional, misalnya permainan jamuran. Pada permainan jamuran mempunyai pengaruh besar pada aspek-aspek

perkembangan anak, salah satunya pada kemampuan sosial anak. Fungsi permainan ini menjadikan anak lebih berani tampil di depan umum, berinteraksi langsung terhadap lingkungan sosial, mendapatkan pengalaman langsung untuk memperoleh dasar kehidupan sosial, belajar memahami dan memainkan peran yang ada disekitarnya, mengerti dan memecahkan masalah.

Hasil penelitian Amallia Putri Fitriani dan Putri Ayu Maharani yaitu dengan permainan tradisional jamuran, mengasah anak untuk bersosialisasi dan berinteraksi dengan sesama. Perilaku anak yang dilakukan dapat diterima oleh teman maupun masyarakat sekitar di kehidupan anak selanjutnya. Misalnya dalam permainan ini, anak mau mematuhi aturan dalam main atau tidak. Jika anak mematuhi dan bersikap sportif, maka teman-teman akan menerimanya, begitupun sebaliknya jika anak bertingkah semaunya sendiri dan tidak mematuhi aturan main, maka anak tersebut akan menjauhinya. Permainan tradisional jamuran membuat anak akan terlibat aktif dalam suatu kelompok bermain yang menimbulkan adanya interaksi kerjasama memahami aturan yang ada agar dapat diterima dalam suatu kelompok sosial. Kemampuan sosial yang terasah dengan baik sejak usia dini merupakan bekal sosialisasi yang baik di masa depan seorang anak diterima dalam masyarakat. Peran permainan jamuran juga mengasah rasa percaya diri pada anak. Karena ketika anak mau bermain dengan teman, maka disitulah anak berani tampil di depan umum.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Heny Anita Siswanti dengan judul *Pengembangan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Taman Kanak- Kanak Pertiwi Mlese II Cawas Klaten Tahun Ajaran 2013/2014*, metode bermain peran dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih berkesan, dan menyenangkan. Selain itu, metode bermain peran pada anak telah menciptakan situasi belajar anak menjadi lebih aktif. Dalam bermain peran anak dapat mengembangkan kemampuan bahasa, komunikasi, belajar matematika, dan memahami peran-peran dalam masyarakat. Dengan demikian, metode bermain peran mampu mengembangkan kemampuan emosional anak, sehingga membuat hidup mereka terasa lebih menyenangkan karena emosilah anak akan merasakan getaran-getaran perasaan dalam dirinya maupun orang lain.

Hasil penelitian Heny Anita Siswanti, bahwa dengan menerapkan bermain peran terjadi perubahan pada anak, antara lain: 1) Anak suka menolong teman dan orang dewasa; 2) Anak mau berbagi dengan orang lain; 3) Anak terbiasa bersikap ramah; 4) Anak terbiasa menghormati yang lebih tua; 5) Anak mendengarkan dan memperhatikan saat teman mereka bicara; 6) Anak mampu membedakan perbuatan yang benar dan salah.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Sri Sulistyowati dengan judul *Penggunaan Metode Bermain Kooperatif dalam Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosi Pada Kelompok B Di Tk Aisyiyah Alastuwo Kebakkramat Tahun Ajaran 2012/2013*. Dalam proses kegiatan bermain ini telah memberikan dorongan kepada guru untuk meningkatkan kemampuan sosial emosi anak melalui aspek indikator yaitu bersedia bermain dengan teman sebaya dan orang dewasa, bermain pura-pura tentang profesi, bermain bersama dan mau memuji teman atau orang lain. Melalui kegiatan bermain peran, bermain puzzle binatang bersama dan membuat kandang sapi dari kayu bekas dalam proses pembelajaran ini dapat meningkatkan kemampuan sosial emosi anak.

Hasil penelitian Sri Sulistyowati, melalui kegiatan bermain peran, bermain puzzle bersama dan membuat kandang sapi dari kayu bekas adalah anak yang semula tidak peduli terhadap orang lain, suka bermain sendiri dan tidak mau untuk berbagi kepada teman atau orang lain, dengan adanya penelitian menggunakan metode bermain peran, bermain puzzle bersama dan membuat kandang sapi dari kayu bekas mengakibatkan anak mempunyai kemampuan dan kepedulian terhadap orang lain atau teman sebaya, hal ini dapat diamati melalui kegiatan sehari-hari anak, melalui beberapa kegiatan bermain. Anak dapat mengendalikan emosi saat bermain dan anak juga mau berbagi mainan atau makanan kepada teman, selain itu anak juga mampu untuk menjadi penengah saat terjadi pertengkaran antar teman dan anak mampu untuk menjadi seorang pemimpin atau *Leader* untuk teman-temannya dan anak mampu untuk bekerja sama dengan teman-temannya.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Nur Alim Amri Dosen Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah Makassar, pada tahun 2017 dengan judul *Pengaruh Metode Bermain Peran terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-Kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassa*. Dalam kegiatan bermain peran terdapat beberapa aktifitas yang dapat meningkatkan kemampuan aspek bahasa ekspresif anak, yaitu: a) Interaksi, dalam hal ini anak anak diarahkan untuk melakukan proses interaksi sehingga anak akan memperoleh kosa kata baru yang bermanfaat dalam kegiatan berbahasa lisan anak. b) Imajinasi, merupakan salah satu dari kelebihan dalam kegiatan bermain peran. Anak tidak harus melakukan kegiatan menghafal kata-kata sebagaimana bentuk dari pelaksanaan pembelajaran konvensional. Metode bermain peran mengajarkan kepada anak untuk berimajinasi dalam memerankan peran sehingga anak dapat mengungkapkan ide. c) Dapat memupuk rasa percaya diri, walaupun dalam meningkatkan keberanian dan rasa percaya diri kepada anak bukanlah hal yang mudah, melalui kegiatan bermain peran keberanian dan rasa percaya diri anak dapat dipupuk apabila kegiatan ini dilakukan secara berulang-ulang tidak hanya dengan sekali bermain ataupun sekali pertemuan saja. Dengan meningkatnya keberanian dan rasa percaya diri anak, akan dapat memberikan pengaruh positif terhadap kelancaran anak dalam berbicara.

Berdasarkan penelitian relevan yang dilakukan oleh Sidratul Khasanah dengan judul *Implementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al-Muthi'in Yogyakarta*. Melalui bermain anak belajar berinteraksi dengan teman sebayanya, belajar menghargai orang lain, disiplin, jujur, berlatih mandiri.

Hasil penelitian Sidratul Khasanah menghasilkan bahwa: 1) Implementasi bermain peran, guru menggunakan 4 pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main. 2) Hasil dari metode bermain peran dalam mengoptimalkan sosial emosional anak usia dini dibuktikan dengan anak berkembang sesuai dengan sangat baik, seperti anak mampu bertanggung jawab, anak mampu bekerjasama, anak mampu mengenal perasaan sendiri dan mengelola secara wajar, anak mampu saling berbagi, anak mampu menunjukkan sikap empati. 3) Faktor pendukung adanya dukungan dari kepala sekolah dan guru-guru, serta orang tua wali, minat peserta didik, sarana prasarana, strategi, media, permainan. 4) Faktor penghambat dalam pelaksanaan bermain peran dalam mengoptimalkan sosial emosional anak yaitu kurangnya waktu atau jadwal dalam kegiatan bermain sentra, serta media atau bahan yang sesuai tema sangat sulit didapatkan.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian yang relevan dengan judul yaitu, dengan melakukan metode bermain peran dapat meningkatkan aspek perkembangan pada anak, salah satunya yaitu aspek perkembangan sosial emosional anak.

Pengertian bermain peran menurut penulis yaitu bermain pura-pura, memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang ataupun tumbuhan yang ada disekitar anak. Tujuan dan manfaat bermain peran yaitu, dapat mengembangkan imajinasi anak, mengembangkan kreatifitas anak, dapat mengekspresikan perasaan pada anak, melatih motorik anak dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Langkah-langkah bermain peran menurut peneliti berdasarkan dari berbagai penelitian yang relevan adalah pertama, menyiapkan siswa, bahan dan alat yang diperlukan. Kedua, guru menyampaikan tujuan bermain, aturan bermain, tugas yang akan dimainkan dan menjelaskan hal-hal yang harus dilakukan anak dalam melakukan tugasnya. Ketiga, anak berkumpul dan bermain ditempat yang telah disediakan dan guru memberikan bimbingan setiap anak melakukan tugasnya masing-masing. Keempat, menata kembali seluruh bahan dan peralatan, kemudian guru memberikan penutup dengan kegiatan yang menarik perhstisn dan membangkitkan minat anak tentang aspek-aspek penting yang diperoleh dalam bermain.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan 4 pijakan. Pertama, pijakan lingkungan dimana guru menata/menyiapkan alat dan bahan yang digunakan saat pembelajaran di sentra. Kedua, pijakan sebelum main yaitu guru mengajak siswa duduk melingkar kemudian membuka kegiatan, memberikan pengarahan dan membuat aturan main bersama siswa. Ketiga, pijakan saat main yaitu anak melakukan kegiatan bermain peran sesuai dengan minatnya, guru mengamati, membimbing anak ketika anak mendapatkan masalah serta menilai perkembangan anak. Keempat, pijakan setelah main guru mengevaluasi kegiatan anak disentra dan menggali pengalaman anak saat main.

SIMPULAN

Berdasarkan berbagai penelitian yang relevan dengan judul peneliti, pelaksanaan kegiatan bermain peran dapat dilakukan dengan 4 pijakan, yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan saat main, pijakan setelah main. Dengan bermain peran diharapkan anak dapat menghayati suatu karya melalui gambaran peristiwa/peranan yang ada, seperti contoh cerita tentang profesi seseorang. Melalui metode bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial emosional anak. Peningkatan perkembangan sosial emosional anak dibuktikan dengan anak suka menolong teman dan orang dewasa, anak mau berbagi dengan orang lain, anak terbiasa bersikap ramah, anak terbiasa menghormati yang lebih tua, anak mendengarkan dan memperhatikan saat teman mereka bicara, anak mampu membedakan perbuatan yang benar dan salah, mampu bertanggung jawab, anak mampu bekerja sama, anak mampu mengenal perasaan sendiri serta mengelola secara wajar, dan anak mampu menunjukkan sikap empati. Berdasarkan penjelasan diatas, penulis dapat memberikan saran kepada pendidik dan orang tua agar dapat memanfaatkan metode bermain peran secara optimal sebagai stimulasi atau rangsangan untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional anak usia dini, karena dengan bermain peran dapat memberikan banyak manfaat bagi perkembangan sosial emosional anak.

REFERENSI

- Aisyah, Siti. dkk. 2014. *Pembelajaran Terpadu*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Amri, Nur Alim. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Komunikasi (Bahasa Ekspresif) Anak Taman Kanak-kanak Raudhatul Athfal Alauddin Makassar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, Keguruan, dan Pembelajaran Volume 1 Nomor 2.
- Departemen Agama RI. 2009. *Al-Qur'an dan Terjemahan*. Bandung: Sygma Examedia Arkanleema.
- Dewi, Kadek Novia. 2017. *Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Kelompok B di Taman Kanak-kanak Gugus VII Kecamatan Buleleng*. e-Journal Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Ganesha, Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Volume 5. No. 3.
- Dimiyanti, Johni. 2013. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Aplikasinya Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)*. Jakarta: Kencana.
- Djaelani, Mustofa. 2010. *Metode Penelitian Bagi Pendidik*. Jakarta Barat: Multi Kreasi Satu Delapan.
- Fitriani, Amallia Putri. dkk. 2019. *Peningkatkan Kemampuan Sosial Anak Melalui Permainan Jamuran*. Jurnal Pendidikan Modern Volume 4 Nomor 3.
- Gunarti, Winda. 2018. *Metode Pengembangan Perilaku dan Kemampuan Dasar Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Hamdayama, Jumanta. 2016. *Metodologi Pengajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Isjoni. 2014. *Model Pembelajaran Anak Usia Dini*. Bandung: Alfabeta.
- Khasanah, Sidratul. 2017. *Implementasi Bermain Peran dalam Mengoptimalkan Sosial Emosional Anak Kelompok B2 di Play Group-Taman Kanak-kanak Islam Terpadu (PG-TKIT) Salsabila Al Muthi'in Yogyakarta*. Program Studi Pendidikan Islam Anak Usia Dini Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Kurnia, Rita. 2011. *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Cendikia Insani.
- Kurniawan, Asep. 2018. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Maria, Ina dan Eka Rizki Amalia. *Perkembangan Aspek Sosial-Emosional dan Kegiatan Pembelajaran yang Sesuai untuk Anak Usia 4-6 Tahun*. Institut Pesantren K.H. Abdul Chalim Mojokerto.
- Mulyani, Novi. 2018. *Perkembangan Dasar Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Gava Media.
- Mulyasa. 2012. *Manajemen PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: kencana.
- Nugraha, Ali dan Yeni Rachmawati. 2006. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 58 Tahun 2009 Tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Roetiah. 2001. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Siswanti, Heny Anita. 2014. *Pengembangan Kemampuan Emosional Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Kelompok B Taman Kanak-kanak Pertimi Mlese II Camas Klaten*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Sit, Masganti. 2017. *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Sulistiyowati, Sri. 2012. *Penggunaan Metode Bermain Kooperatif dalam Upaya Peningkatkan Perkembangan Sosial Emosi Pada Kelompok B di TK Aisyiyah Alastumo Kebakkramat*. Program Studi PAUD, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suminar, Dewi Retno. 2019. *Psikologi Bermain: Bermain dan Permainan Bagi Perkembangan Anak*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Suriyati, dkk. *Peningkatan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun di TK*. Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini.
- Suyadi dan Maulidya. 2013. *Konsep Dasar PAUD*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Wijaya, Widarmi D. dkk. 2014. *Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Yuniawati, Poppy. 2020. *Penelitian Studi Kepustakaan*. Bandung: E-learning FKIP Unpas.
- Yus, Anita. 2011. *Penilaian Pengembangan Belajar Anak Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Kencana.
- Zed, Meztika. 2014. *Metodologi Penelitian Kepustakaan*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2014.
- Zakiya, Farida Mayar. 2020. *Menstimulasi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Seni Permainan Tradisional*. Universitas Negeri Padang Vol. 2 No.2.
- Zulkifli, Dewi Sri Suryanti dan Nurhayati. 2018. *Pembelajaran Terpadu Pendidikan Islam Anak Usia Dini*. Pekanbaru: Kreasi