



Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode *Role Playing* (Bermain Peran) Di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan

Yuli Eni Lestari¹, Agus Kenedi², M Nur Lukman Irawan³

¹Universitas Islam An Nur Lampung

²Universitas Islam An Nur Lampung

³Universitas Islam An Nur Lampung

Keywords:

Pengembangan Sosial-Emosional,
dan Metode Bermain Peran

*Correspondence Address:

yulienlestari99@gmail.com

Abstract: Pengembangan Sosial-Emosional merupakan suatu keadaan/situasi yang utuh dapat berupa pikiran ataupun perasaan yang nampak pada perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang. Bahasa emosi mengarah pada sebuah perasaan atau pikiran. Semakin banyaknya permasalahan yang terjadi disekitar anak, misalnya pola asu lingkungan keluarga yang tidak baik ketika orang dewasa menghukum anak dengan triak, menjerit anak-anak akan meniru perilaku agresif dan lepas kendali, ataupun perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti televisi yang akan membawa dampak luar biasa pada anak karena tontonan yang tidak layak akan mempengaruhi perkembangan emosi anak. Hasil ini berdasarkan penggunaan metode bermain peran di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan, anak akan sangat berkembang melalui bermain bersama anak akan saling berinteraksi, agar anak tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, selain itu terbiasa melatih dan meningkatkan rasa saling menolong, menciptakan kegiatan yang berbeda-beda setiap pertemuan di dalam kelas agar nantinya proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak dan lebih terlihat rasa ingin membantu dalam bermain bersama. metode ini akan sangat bermakna bagi anak dan bisa meningkatkan perkembangan sosial anak. Oleh karenanya pendidik perlulah untuk menciptakan aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan peningkatan perkembangan sosial anak supaya perkembangannya tersebut bisa terasah dengan semaksimal mungkin.

INTRODUCTION

Anak dilahirkan dengan potensi mampu berkembang secara baik, tetapi mereka tidak mungkin sepenuhnya melakukan secara sendiri. Anak-anak dalam pengembangan dirinya, termasuk pada aspek sosial emosional membutuhkan bantuan dan program yang sesuai dengan kebutuhannya. Tindakan-tindakan untuk mencerdaskan dimensi perkembangannya itu perlu ditangani

secara serius. Artikel ini mengangkat pentingnya menangani kecerdasan sosial emosional anak yang di lakukan melalui pematangan dan upaya pembelajaran yang tepat. Maka diharapkan anak sebagai generasi yang cerdas sesuai harapan bangsa, orang tua, masyarakat dan agama.

Semua orang tua, guru atau praktisi pendidikan mengharapkan anak didiknya mampu menguasai atau mengendalikan emosi dan menguasai keterampilan sosial

dalam kehidupannya, baik di dalam lingkungan sosial (masyarakat) maupun lingkungan pendidikan anak diharapkan mampu beradaptasi atau menyesuaikan diri sedini mungkin seperti pada lingkungan Kelompok Bermain (KB), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Taman Kanak-kanak (TK) (Juniarti and Ariyanto 2019).

Pendidikan di Taman Kanak-kanak (TK), Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), memberikan kebebasan dan spontanitas yang cukup pada anak dalam memilih berbagai aktivitas, mereka diijinkan untuk beralih dari satu aktifitas ke aktivitas lainnya sesuai keinginan mereka. Guru lebih bertindak sebagai seorang fasilitator dari pada sebagai seorang pemimpin (Akollo, Wattilete, and Lesbatta 2020).

Demikian juga dengan pendidikan anak tentang metode pengembangan sosial emosi anak usia dini, orang tua, guru, dan lingkungan masyarakat yang memberikan kebebasan pada anak untuk beraktivitas dengan dunia sekitarnya. Pengembangan Sosial-Emosional merupakan suatu keadaan/situasi yang utuh dapat berupa pikiran ataupun perasaan yang nampak pada perubahan biologis yang muncul dari perilaku seseorang. Bahasa emosi mengarah pada sebuah perasaan atau pikiran (Anggraini and Putri 2019).

Perkembangan Sosial emosional pada anak penting dikembangkan. Karena pertama semakin banyaknya permasalahan yang terjadi di sekitar anak, misalnya lingkungan yang tidak baik ataupun perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti televisi yang akan membawa dampak luar biasa pada anak karena tontonan yang tidak layak akan mempengaruhi perkembangan emosi anak. salah satu bentuk pembelajaran, dimana peserta didik ikut terlibat aktif memainkan peran-peran tertentu. Bermain pada anak merupakan salah satu sarana untuk belajar. Melalui kegiatan bermain

yang menyenangkan, anak berusaha untuk menyelidiki dan mendapatkan pengalaman yang kaya, baik pengalaman dengan dirinya sendiri, orang lain maupun dengan lingkungan di sekitarnya (Mardiani and Yetti 2020).

Model Pembelajaran merupakan suatu pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan sikap, dan pengetahuan siswa. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hanafian, mengatakan bahwa model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan dalam rangka mensiasati perubahan perilaku peserta didik secara adaptif maupun generatif. Salah satu metode yang dipergunakan adalah Role Playing (Fajriani and Kurnia 2020). Role Playing ini adalah merupakan berakting sesuai dengan peran yang telah ditentukan terlebih dahulu. Menurut Sudjana, metode Role Playing adalah suatu cara mengajar dengan jalan mendramatisasikan bentuk tingkah laku dalam hubungan social (Deska Julyasari 2017).

Kegiatan bermain peran ditandai dengan adanya interaksi sosial dengan orang di sekeliling anak, sehingga akhirnya anak mampu terlibat dalam kerjasama dalam bermain peran. Dengan demikian dalam melaksanakan tugas mengajar seorang guru dituntut untuk menguasai metode pembelajaran, kelemahan dan kelebihan dari metode, dan mengetahui tempat serta waktu kegiatan pembelajaran (Warisno and Hidayah 2022).

Metode Role playing di Taman Kanak-Kanak bahwa guru menerapkan langkah-langkah metode bermain peran (Role Playing) sesuai dengan teori yang mereka pahami yaitu dimulai dengan guru memilih sebuah tema yang akan dimainkan, guru membuat naskah jalan cerita yang akan diperankan, guru mengumpulkan anak untuk diberikan pengarahan aturan dalam bermain peran (Role Playing). Guru sudah mempersiapkan alat yang akan digunakan

saat bermain peran, guru menjelaskan alat-alat yang akan digunakan oleh peserta didik untuk bermain, guru membagikan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan tugas kepada peserta didik sesuai dengan peran yang akan dimainkan, agar tidak berebut saat bermain peran. Guru hanya mengawasi/mendampingi anak dalam bermain, apabila dibutuhkan anak, guru dapat membantu. Guru mengadakan diskusi untuk mengulas kembali nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam bermain peran (Role Playing) untuk diteladani peserta didik (Aan 2019).

Semakin banyaknya permasalahan yang terjadi disekitar anak, misalnya pola asu lingkungan keluarga yang tidak baik ketika orang dewasa menghukum anak dengan triak, menjerit anak-anak akan meniru perilaku agresif dan lepas kendali, ataupun perkembangan teknologi yang semakin canggih seperti televisi yang akan membawa dampak luar biasa pada anak karena tontonan yang tidak layak akan mempengaruhi perkembangan emosi anak (Maghfiroh and Usman 2020).

Dikembangkan sosial emosional agar ada penanaman kesadaran bahwa anak adalah penerus, pencipta, pengevaluasi, investasi masa depan yang perlu disiapkan secara maksimal, baik aspek perkembangan emosional maupun keterampilan sosialnya, kemudian perkembangan emosi perlu dikembangkan sejak dini karena anak memiliki masa emas perkembangan sosial emosional sesuai tahap perkembangannya (Lusianti 2021).

THEORETICAL SUPPORT

Perkembangan merupakan serangkaian perubahan progresif yang terjadi sebagai akibat dari proses kematangan dan pengalaman. Seperti yang dikatakan Van den Dele bahwa perkembangan merupakan perubahan secara kualitatif. Perkembangan bukan sekedar penambahan berat badan atau

tinggi badan seorang atau peningkatan kemampuan seorang, melainkan suatu proses (Puspita and Novianti 2017). Dapat dikatakan bahwa perkembangan (development), merupakan bertambahnya kemampuan (skill) dalam struktur dan fungsi tubuh yang lebih kompleks dalam pola yang aturan dan diramalkan, sebagai hasil dari proses pematangan, berkaitan dengan aspek kemampuan gerak, intelektual, sosial dan emosional. Maka perlu diingat bahwa usia bukanlah suatu penyebab dari perubahan tingkah laku, melainkan suatu indeks, dimana suatu proses psikologi tertentu dapat terjadi.

Istilah perkembangan dalam psikologi adalah suatu konsep yang terkandung didalamnya tentang pemahaman mengenai pertumbuhan, kematangan dan perubahan. Menurut Santrock perkembangan adalah serangkaian perubahan yang berlangsung secara terus menerus dan bersifat bersifat tetap dari fungsi – fungsi jasmaniah dan rohaniah yang dimiliki individu menuju ketahap kematangan melalui pertumbuhan, pematangan dan belajar. Sedangkan perkembangan menurut Hurlock adalah menemukan perubahan dalam penampilan berperilaku minat dan tujuan dalam berkembang, menemukan sebab bagaimana perubahan itu mempengaruhi perilaku (Aini 2019).

Manusia tumbuh, beradaptasi, dan berubah melalui perkembangan fisik, perkembangan emosional, perkembangan sosial, perkembangan kognitif, dan perkembangan moral (Jamilah 2019). Jadi perkembangan manusia mengacu pada bagaimana ia tumbuh, beradaptasi dan berubah disepanjang perjalanan hidupnya. Teori perkembangan dipopulerkan oleh piaget tentang perkembangan kognitif demikian juga Vygotsky menelaah tentang perkembangan kognitif, sedangkan Erik Erikson, memusatkan perhatiannya tentang perkembangan kepribadian dan sosial emosional (psikososial) (Ilsa 2020).

Perkembangan sosial adalah suatu proses kemampuan belajar dari tingkah laku yang ditiru dari dalam keluarganya serta mengikuti. Adapun menurut Hurlock bahwa perkembangan sosial merupakan perolehan kemampuan berperilaku yang sesuai dengan tuntutan sosial yaitu menjadi orang yang mampu bermasyarakat (Sari 2020).

Metode adalah cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang telah disusun dalam kegiatan nyata, agar tujuan yang disusun tercapai optimal. Metode mengajar adalah alat yang merupakan bagian dari perangkat dan cara dalam pelaksanaan suatu strategi dalam mengajar (Deska Julyasari 2017). 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. 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 (Dariah 2018).

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.

Menurut (Mardiani and Yetti 2020) bermain peran adalah kegiatan yang berfokus pada kegiatan dramatisasi. Sosiodrama atau bermain peran adalah cara memberikan pengalaman kepada anak melalui bermain peran, yakni anak diminta memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran dan menurut moeslichatoen bermain peran adalah bermain menggunakan daya khayal, yaitu menggunakan bahasa atau pura-pura bertindak laku seperti benda tertentu, situasi tertentu atau orang tertentu, dan

binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan.

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 (Akollo, Wattilete, and Lesbatta 2020) anak-anak sebenarnya belum mampu berfikir abstrak, makna dan objek masih berbau menjadi satu, dengan bermain peran ini diharapkan anak akan mengembangkan kemampuan abstrak mereka.

Serta merangsang kreativitas anak untuk berekspresi, dalam berinteraksi sosial 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.

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 diperankanya, serta adanya komunikasi dan berinteraksi dengan orang lain, mereka saling berbicara, mengungkapkan pendapat, bernegosiasi, dan menyelesaikan masalah yang muncul antara satu dengan yang lain.

Sosial emosional anak dalam pembelajaran di sekolah memerlukan pengarah dan stimulus dari seorang guru, oleh karena itu guru diharapkan dapat memfasilitasi perkembangan tersebut dengan model pembelajaran yang menyenangkan bagi anak agar perkembangan anak dapat berkembang secara optimal. Agar dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional yang baik, salah satunya guru dapat menerapkan salah satu jenis

pembelajaran yaitu dengan menggunakan metode bermain peran (sosiodrama). 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.

METHOD

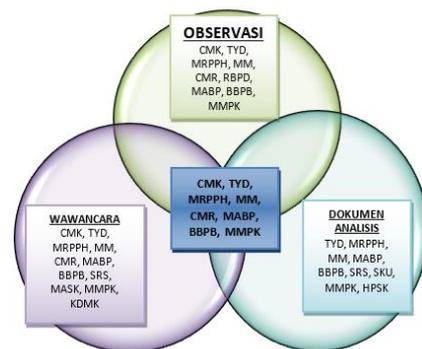
Jenis penelitian yang dimaksud adalah *field research*, yaitu jenis penelitian yang meneliti fakta di lapangan. Untuk memudahkan data dan informasi yang akan mengungkap permasalahan penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian deskriptif analisis yang bersifat kualitatif (Wahyudin Darmalaksana 2020). Metode penelitian kualitatif dinamakan sebagai metode baru, karena popularitasnya belum lama, dinamakan metode postpositivistik karena berlandaskan pada filsafat postpositivisme. Metode ini disebut juga sebagai metode artistik, karena penelitian lebih bersifat seni (kurang berpola). Penelitian ini dilakukan Di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

Sumber data dalam penelitian ini dipilih secara purposive sampling, yaitu memilih orang yang dianggap mempunyai pengetahuan terhadap objek yang diteliti, sehingga dapat membuka jalan untuk meneliti lebih dalam dan lebih jauh mengenai Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Sikap Sosial Anak Di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah data primer dan data sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, sedangkan data sekunder merupakan sumber data

yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya lewat orang lain atau dokumentasi.

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam (triangulasi), dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Analisis data kualitatif adalah bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh, selanjutnya dikembangkan pola hubungan tertentu atau menjadi hipotesis (Zuchri 2021).



Cmk: Cara Mempersiapkan Kegiatan

Tyd: Tema Yang Dipilih

Mrpph: Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian

Mm: Mempersiapkan Media

Cmr: Cara Memilih Rangkaian

Rbpd: Rangkaian Bermain Peran Yang Dipilih

Mar: Memberi Arah Bermain Peran

Bbpb: Bahan Bermain Peran Yang Berbeda

Srs: Setelah Rangkaian Selesai

Mask: Membimbing Anak Saat Kegiatan

Sku : Setelah Kegiatan Usai

Mmpk: Megevaluasi Dan Memberi Penilaian Kegiatan

Hpsk: Hasil Perkembangan Setelah Kegiatan

Kdmk: Kendala Dalam Menerapkan Kegiatan

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan,

dan setelah selesai di lapangan. Dalam hal ini Nasution menyatakan “Analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pegangan bagi penelitian selanjutnya sampai jika mungkin, teori yang grounded”. Namun dalam penelitian kualitatif, analisis data lebih difokuskan selama proses di lapangan bersamaan dengan pengumpulan data.

RESULT AND DISCUSSION

Anak usia dini ialah seorang individu yang berada disituasi periode awal kehidupan yang paling penting, karena proses perkembangannya berkembang sangat pesat pada masa ini. Anak usia dini mempunyai sifat unik, memiliki potensi, minat, dan bakat yang berbeda serta mempunyai karakteristik tersendiri yang sejalan sesuai tahapan umurnya. Metode bermain peran merupakan metode yang mendukung untuk perkembangan bermacam aspek terkhusus pada belajar dan perkembangan sosial anak.

Hasil ini berdasarkan penggunaan metode bermain peran anak akan sangat berkembang melalui bermain bersama anak akan saling berinteraksi, agar anak tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran, selain itu terbiasa melatih dan meningkatkan rasa saling menolong, menciptakan kegiatan yang berbeda-beda setiap pertemuan di dalam kelas agar nantinya proses pembelajaran lebih menyenangkan bagi anak dan lebih terlihat rasa ingin membantu dalam bermain bersama. metode ini akan sangat bermakna bagi anak dan bisa meningkatkan perkembangan sosial anak. Oleh karenanya pendidik perlulah untuk menciptakan aktivitas yang berkaitan dengan kegiatan peningkatan perkembangan sosial anak supaya perkembangannya tersebut bisa terasah dengan semaksimal mungkin.

Penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak usia dini di Tk Al Azhar 6 Jatimulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan ialah Kegiatan yang digunakan guru dalam meningkatkan sosial emosional anak melalui metode bermain peran. Dalam penerapan metode bermain peran ini, guru melakukan tiga kegiatan, yaitu kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan pembuka guru membentuk peserta didik menjadi melingkar terlebih dahulu, kemudian berhitung, membaca do'a-do'a, guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar. Dan pada kegiatan inti ini yaitu guru menerapkan kegiatan bercerita dengan menggunakan media boneka jari, dimana cerita tersebut diangkat dalam kisah kenabian. Akan tetapi tidak hanya kegiatan bercerita saja yang dilakukan guru dalam mengembangkan sosial emosional anak dengan menggunakan metode bermain peran, guru juga menerapkan kegiatan bermain profesi. Setelah diterapkannya kegiatan tersebut terlihat peserta didik menjadi lebih percaya diri, berani mengemukakan pendapat, bekerjasama, saling tolong menolong, dan mau berbagi dengan temannya yang lain. Setelah kegiatan inti barulah pada kegiatan penutup, dalam kegiatan penutup ini guru menguatkan pemikiran anak dengan mengenalkan macam-macam dari media bermain yang dimainkan tadi, kemudian guru juga menanyakan makna atau hikmah dari cerita yang telah dilakukan tadi. Dan juga apa saja yang ada dalam cerita tersebut, untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta didik mengenai kegiatan yang telah dilakukan sebelumnya.

Pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam mengembangkan sikap social anak usia 5-6 tahun di tk al azhar 6 jatimulyo kecamatan jati agung kabupaten lampung selatan. Adapun hasil observasi peneliti di tk al azhar 6 jatimulyo

kecamatan jati agung kabupaten lampung selatan, dapat diketahui bahwa guru dapat mengembangkan sikap sosial anak melalui kegiatan bermain peran kelas b.

Mengetahui pelaksanaan kegiatan bermain peran dalam mengembangkan sikap sosial anak di tk al azhar 6 jatimulyo kecamatan jati agung. Peneliti mengadakan observasi dan wawancara. Adapun hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan yaitu ada beberapa langkah kegiatan bermain peran yang dilaksanakan guru.

Reduksi data adalah proses memilih fokus, menyederhanakan, dan mentransformasikan data yang muncul dalam tulisan lapangan. Dalam lingkaran ini pembentukan kode/coding dengan mengelompokkan data menjadi kategori yang lebih kecil. Pengodean/coding dalam diagram venn.

Guru dalam proses kegiatan mengembangkan sikap sosial anak telah melaksanakan sesuai tahap-tahap. Sependapat dengan yuliani nuraini yang menyatakan bahwa menetapkan tema terlebih dahulu sebelum melakukan proses kegiatan akan memudahkan anak dalam membangun konsep tentang benda atau peristiwa yang ada dilingkungannya. Oleh karena itu menetapkan tema dan tujuan terlebih dahulu sangat penting dilakukan agar memudahkan anak dalam membangun konsep tentang benda atau peristiwa dalam suatu proses kegiatan pengembangan sikap sosial anak.

Pelaksanaan guru dalam proses kegiatan ini telah menyiapkan media bermain peran yang bersifat unik dan mempunyai banyak warna, sehingga dapat menarik perhatian anak dan anak pasti akan senang pada saat proses kegiatan. Sependapat dengan krassadaki, yang menyatakan bahwa alat dan bahan yang dipilih seharusnya dapat bersifat fleksibel dan dapat digunakan dimanamana dengan peralatan yang tersedia di sekitar kita. Diperkuat oleh, hoben et, al yang mengungkapkan bahwa media yang

lebih menarik perhatian anak akan membuat motivasi bagi anak. Berdasarkan pandangan diatas hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti sejalan dengan hasil yang diperoleh para pakar sebelumnya, apabila alat dan bahan yang menarik yang digunakan anak menambah motivasi pada diri anak.

Menurut hasil penelitian tekin, ali kemal, guru dalam membimbing anak usia dini harus memberikan perhatian khusus serta motivasi kepada anak seperti, motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik sehingga memotivasi anak untuk masa depannya. Karena keberhasilan anak di pengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya seperti perhatian guru terhadap kegiatan yang dilakukan anak untuk menyelesaikan suatu tugas chirstensen, graham, & scardamalia et al. Namun demikian, dalam kegiatan anak untuk menyelesaikan suatu tugas harus sesuai dengan indikator perkembangan yang digunakan untuk memberikan evaluasi dan penilaian. dari hasil penelitian yang dilakukan peneliti dengan hasil pakar terdahulu, maka dapat diambil kesimpulan bahwa tingkat pencapaian kemampuan anak berbeda-beda sehingga pendidik perlu memberikan penilaian terhadap hasil kegiatan yang dilakukan oleh anak dan memberikan bimbingan dan motivasi secara terus menerus kepada anak.

Dari kegiatan yang dilakukan anak khususnya dalam mengembangkan kemampuan kognitif melalui kegiatan meronce banyak sekali yang didapat oleh anak bukanya hanya dapat mengembangkan kemampuan berkonsentrasinya tetapi juga anak dapat mengkoordinasikan antara mata dan tangan, dan memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah), lebih bertanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain tetapi anak akan lebih mampu mengatasi berbagai masalah yang timbul selama proses perkembangan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa guru di PAUD Tunas Bangsa Desa Sukoharum Kecamatan Adiluwih Kabupaten Pringsewu, telah mengembangkan sikap sosial anak usia dini melalui kegiatan bermain peran.

CONCLUSION

Pengembangan sosial-emosional anak melalui metode Role Playing (Bermain Peran) di TK Al Azhar 6 Jatimulyo Anak Usia Dini adalah perkembangan sosial dan emosi merupakan suatu proses pemerolehan kemampuan untuk berperilaku yang sesuai dengan keinginan yang berasal dari dalam diri seseorang anak yang sedang membutuhkan upaya-upaya pendidikan untuk mencapai optimalisasi semua aspek perkembangan baik perkembangan fisik maupun psikis, yaitu intelektual, bahasa, motorik, dan sosio emosional, lewat kegiatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tuntutan dan harapan-harapan sosial yang berlaku di masyarakat.

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya, maka peneliti simpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan sikap sosial melalui metode bermain peran kelompok di TK Al Azhar. Guru memilih rangkaian kegiatan bermain peran yang sesuai dengan tema dan tujuan menetapkan tema dengan melakukan analisis silabus kurikulum 2013 serta menentukan tujuan umum yaitu pengembangan sikap sosial anak beserta tingkat pencapaian dan indikatornya. Guru mengajarkan anak bermain peran melalui sub tema pedagang sayuran, guru, arsitek, koki dengan subtema tersebut dapat merangsang perkembangan sikap sosial anak.

Setelah permainan bermain peran selesai guru mengulas kegiatan yang telah dilakukan dengan cara tanya jawab. Guru menggunakan tujuh metode bermain peran dengan baik sehingga tingkat

pencapaian yang diharapkan berkembang sesuai harapan.

Dengan demikian dalam melaksanakan tugas mengajar seorang guru dituntut untuk menguasai metode pembelajaran, kelemahan dan kelebihan dari metode, dan mengetahui tempat serta waktu kegiatan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan hipotesis peneliti, bahwa: "salah satu langkah untuk memiliki strategi dalam proses belajar mengajar adalah harus mengetahui dan memiliki metode mengajar sebagai teknik penyajian yang harus dikuasai oleh guru untuk menyampaikan bahan pelajaran dalam kelas (di luar kelas) agar proses pembelajaran tersebut dapat dilihat oleh peserta didik dengan baik. Metode mengajar yang diterapkan guru hendaknya dapat mempengaruhi sikap sosial anak agar nantinya anak sikap sosial dapat berkembang secara optimal.

REFERENCES

- Aan, Zandika. 2019. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK DI RA PERWANIDA 1 BANDAR LAMPUNG."
- Aini, Qurratul. 2019. "PENGEMBANGAN KARAKTER SOPAN SANTUN MELALUI KEGIATAN BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI DI TK ADIRASA JUMIANG." *Islamic EduKids* 1 (2): 41-48. <https://doi.org/10.20414/iek.v1i2.1699>.
- Akollo, Jane Gresia, Tiffany Adriana Wattilete, and Delkia Lesbatta. 2020. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) DALAM MENGEMBANGKAN EMPATI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN" 1.

- Anggraini, Wardah, and Anggi Darma Putri. 2019. "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun." *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development* 1 (2): 104–14.
<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>.
- Dariah, Neneng. 2018. "PERAN ORANG TUA DALAM MEMBENTUK KARAKTER ANAK USIA DINI MELALUI BERMAIN PERAN (Study Kasus di Kelompok Bermain Al-Munawar)." *Comm-Edu (Community Education Journal)* 1 (3): 154.
<https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.1592>.
- Deska Julyasari. 2017. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KREATIVITAS ANAK USIA DINI DI TAMAN KANAK-KANAK DZAKIYAH KEDAMAIAN ANTASARI BANDAR LAMPUNG."
- Fajriani, Citra, and Selia Dwi Kurnia. 2020. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN BAHASA PADA ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TAMAN KANAK-KANAK NURUL YAQIN DESA ULOE KECAMATAN DUA BOCCOE KABUPATEN BONE" 2 (2).
- Ilsa, Fika Novia. 2020. "Penggunaan Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Kemampuan Sosial Anak Usia Dini" 4.
- Jamilah, Sri. 2019. "PENGEMBANGAN SOSIAL- EMOSIONAL ANAK MELALUI METODE ROLE PLAYING (BERMAIN PERAN) DI KELOMPOK B ANAK USIA DINI." *PELANGI: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Islam Anak Usia Dini* 1 (1): 83–101.
<https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>.
- Juniarti, and Ariyanto. 2019. "MENGEMBANGKAN KECERDASAN INTERPERSONAL MELALUI METODE BERMAIN PERAN PADA ANAK USIA DINI DI RA AL HIDAYAH BANDUNG." *CERIA (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif)* 1 (5): 1.
<https://doi.org/10.22460/ceria.v1i5.p1-6>.
- Lusianti, Mia. 2021. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN MELALUI PRAKTEK SHOLAT BERJAMAAH DALAM MENGEMBANGKAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK AL-HIDAYAH KALIREJO LAMPUNG TENGAH."
- Maghfiroh, Anna Shihatul, and Jamiludin Usman. 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): 51–65.
<https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>.
- Mardiani, Lili, and Rivda Yetti. 2020. "PENERAPAN METODE BERMAIN PERAN DALAM MENGEMBANGKAN BAHASA ANAK USIA DINI" 4.
- Puspita, Laila, and Ratika Novianti. 2017. "PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN RECIPROCAL TEACHING DENGAN TEKNIK MIND MAPPING TERHADAP KEMAMPUAN METAKOGNISI DAN AFEKTIF PADA KONSEP SISTEM SIRKULASI KELAS XI IPA DI SMA NEGERI 15 BANDAR LAMPUNG." *Biosfer:*

- Jurnal Tadris Biologi* 8 (1): 78–90.
<https://doi.org/10.24042/biosf.v8i1.1265>.
- Sari, Mala. 2020. “Pengintegrasian Metode Bermain Peran dalam Pembelajaran Anak Usia Dini” 4.
- Wahyudin Darmalaksana. 2020. “Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan.”
- Warisno, Andi, and Nur Hidayah. 2022. “Investigating Principals’ Leadership to Develop Teachers’ Professionalism at Madrasah.” *AL-TANZIM: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 6 (1): 603–16.
<https://doi.org/10.33650/al-tanzim.v6i2.3570>.
- Zuchri, Abdussamad. 2021. *Metode Penelitian Kualitatif*.