IMPLEMENTASIMETODE BERMAIN PERAN DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 3-5 TAHUN DI DESA LAMBAN SIGATAL KECAMATAN PAUH KABUPATEN SAROLANGUN PROVINSI JAMBI

Disusun Untuk Melengkapi Syarat Mencapai Gelar Sarjana Strata Satu (S1)

Dalam Bidang Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

UNUSIA
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA

Oleh:

ROHMIATIN NAZILA

NIM: PGP18040030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA JAKARTA

2022

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul " Implementasi Metode Bermain Peran dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi" yang disusun oleh Rohmiatin Nazila Nomor Induk Mahasiswa: PGP18040030 telah diujikan dalam sidang munaqosah pada program studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 22 Juli 2022 dan di revisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Jakarta, 22 Juli 2022

Dekan

Dede Setiawan, M. M.Pd

TIM PENGUJI:

1. **Renti Aprisyah, M.Pd**
   (Kaprodi S1 PG PAUD/Pembimbing)
   (.....)
   NIDN 0322049201

2. **Khoiruddin, S.Sos.I., M.Pd**
   (Sekretaris Prodi S1 PG PAUD/ Penguji II)
   (.....)
   NIDN 0310088106

3. **Waspada, S.Ag.,M.M.**
   (Penguji I)
   (.....)
   NIDN

Dipindai dengan CamScanner

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Proposal skripsi dengan judul "Implementasi Metode Bermain Peran dalam Perkembangan Sosial EmosionalAnak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi" yang disusun oleh Rohmiatin Nazila Nomor Induk Mahasiswa: PGP18040030 Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di seminar proposal.

Jakarta, 20 Mei 2022

Pembimbing Skripsi

Renti Aprisyah, M.Pd

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "Implementasi Metode Bermain Peran dalam Perkembangan Sosial EmosionalAnak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi" yang disusun oleh Rohmiatin Nazila Nomor Induk Mahasiswa: PGP18040030 Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan di sidang munaqasah.

Jakarta, 22 Juli 2022

Pembimbing Skripsi

Renti Aprisyah, M.Pd

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rohmiatin Nazila

NIM : PGP18040030

Tempat/Tanggal Lahir : Sarolangun, 07 Oktober 1997

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul "IMPLEMENTASI METODE BERMAIN PERAN DALAM PERKEMBANGAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 3-5 TAHUN DI DESA LAMBAN SIGATAL KECAMATAN PAUH KABUPATEN SAROLANGUN PROVINSI JAMBI" adalah hasil karya asli penulis, bukan hasil plagiasi, kecuali kutipan-kutipan yang disebutkan sumbernya atau atas petunjuk pembimbing. Jika di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis dan bersedia gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 22 Juli 2022

Rohmiatin Nazila
NIM: PGP18040030

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Alhamdulillah wa syukurillah, segala puji bagi Allah SWT tuhan semesta alam yang telah memberikan kita segala nikmat yang tak terhingga kepada hambanya hingga detik ini, dan sholawat serta salam semoga selalu senantiasa terlimpah kepada nabi besar Muhammad SAW sehingga penulis dapat melewati perjalanan akademis dan dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul "Implementasi Metode Bermain Peran dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi".

Alhamdulillah pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini di atas usaha dan upaya yang telah penulis lakukan serta bantuan yang sangat berharga dari berbagai pihak. Ditengah kesibukannya mereka menyempatkan waktu untuk berbagi informasi dan motivasi agar penulis mampu mewujudkan skripsi ini. Maka dengan niat suci dan ketulusan hati, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada orang-orang yang telaah membantu terutama kepada:

1. Bapak H. Juri Ardianto, M.s i., P. hD selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta.
2. Bapak Dede Setiawan M.M.Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta.

3. Bapak Khoirudin, S. Sos. I, S. Pd., M. Pd selaku Sekretaris Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.
4. Ibu Renti Aprisyah, M.Pd selaku Ketua Program Studi S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta sekaligus Dosen Pembimbing skripsi atas segala bimbingan, arahan, serta saran yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
5. Para dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan dedikasinya, pengarahan, pengalaman, serta bimbingan kepada penulis selama perkuliahan.
6. Yang paling teristimewa Kepada Kedua Orang Tua Tersayang: Ayahanda Suhardi MZ dan Ibunda Nur Aisya tercinta yang selalu memberikan dukungan dan bimbingan, memberikan bekal moral dan material sejak berada di dunia ini. Terima kasih atas segala kasih sayang dan doa yang selalu tercurahkan dalam setiap langkah hidup penulis, penyemangat dan penguat langkah bagi penulis, semoga kelak penulis (anakmu) ini mampu menjadi anak yang berbakti kepada engkau dan mampu membuat bangga keluarga, terutama untuk kedua orang tua yang terbaik dalam hidupku.

7. Untuk Datuk M. Naaz dan Saudara laki-laki Afrizam Muzammil dan Husnil Khotami yang telah memberikan masukan dan support sehingga penulis mampu meraih keberhasilan.
8. Untuk sahabat terbaik terdekat Lita Indriani, Rini Lianti dan Nurmut Mainnah yang telah membantu dan memberikan semangat selama penulis melakukan penelitian.
9. Untuk seluruh keluarga besar dan teman-teman seperjuangan yang telah memberikan semangat agar segera selesai dan lulus kuliah.
10. Semua pihak yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini yang tidak disebutkan satu persatu namun tidak mengurangi rasa terima kasih.

Penulis hanya berharap dan berdoa kepada Allah SWT semoga amal baik beliau tersebut di atas mendapatkan pahala balasan yang lebih baik. Akhirnya hanya kepada Allah penulis memohon semoga penulisan proposal ini bermanfaat dan mendapatkan ridho dari Allah SWT.

Jakarta,17 Mei 2022

Rohmiatin Nazila
NIM: PGP18040030

Implementasi Metode Bermain Peran dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi 2022

Rohmiatin Nazila

ABSTRAK

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi pada bulan September 2021 sampai 2022. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan *(field research)* dengan jenis penelitian kualitatif deskriptif.Dalam menganalisis data, penulis menggunakan tiga tahapan, yaitu Reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi) yang sesuai dengan hasil dari pengumpulan data berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan.Adapun informan dalam penelitian ini adalah orang tua anak yang tinggal di Desa Lamban Sigatal, dan anak usia 3-5 tahun.Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran sangat berpengaruh dalam perkembangan sosial emosional anak. Dan adapun tema yang sering dilakukan anak-anak adalah tema profesi (penjual dan pembeli, dan supir) dan binatang buas.

Kata Kunci: Metode Bermain Peran, Perkembangan Sosial Emosional

Implementation of the role-playing method in the socio-emotional development of children aged 3-5 years in Lamban Sigatal Village, Pauh District, Sarolangun Regency, Jambi Province

Rohmiatin Nazila

ABSTRACT

This research was conducted in Lamban Sigatal Village, Pauh District, Sarolangun Regency, Jambi Province from September 2021 to 2022. This research is a field research with a descriptive qualitative type of research. In analyzing the data, the author uses three stages, namely data reduction, data presentation, and drawing conclusions (verification) in accordance with the results of data collection based on observations, interviews, and documentation carried out. The informants in this study were parents of children living in Lamban Sigatal Village, and children aged 3-5 years. The results showed that the roleplaying method was very influential in the social emotional development of children. And the themes that children often do are the themes of professions (sellers and buyers, and drivers) and wild animals.

Keywords : Role Playing Methods, Social emotional Development

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN i
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING..... iii
LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS iv
KATA PENGANTAR v
ABSTRAK..... viii
ABSTRACT..... ix
DAFTAR ISI.....x
DAFTAR TABEL..... xiii
DAFTAR GAMBAR xiv
BAB IPENDAHULUAN.....1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Penelitian.....6
C. Pertanyaan Penelitian 7
D. Tujuan Penelitian 7
E. Manfaat Penelitian 7
F. Sistematika Penulisan 9
BAB IIKAJIAN TEORI.....10
A. Kajian Teori 10
1. Metode Bermain Peran 10
2. Perkembangan Sosial Emosional 20

B. Kerangka Berpikir 31
C. Tinjauan Penelitian Terdahulu 32
BAB IIIMETODOLOGI PENELITIAN 35
A. Metode Penelitian 35
B. Waktu dan Lokasi Penelitian 35
1. Waktu Penelitian 35
2. Lokasi Penelitian 36
C. Deskripsi Posisi Penelitian 37
D. Informan Penelitian 37
E. Teknik Pengumpulan Data 37
1. Observasi 38
2. Wawancara 38
3. Dokumentasi 39
F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian 39
G. Teknik Analisis Data 39
1. Reduksi data 40
2. Penyajian data 41
3. Penarikan kesimpulan 41
H. Validasi data (Validitas dan reliabilitas data) 42
1. Uji Validitas Penelitian 42
2. Reabilitas *(dependability)* 42
BAB IVHASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 43
A. Hasil Penelitian 43
1. Gambaran umum daerah penelitian 43
2. Metode bermain peran yang dilakukan anak di Desa Lamban Sigatal 46

3. Pelaksanaan Metode Bermain Peran di Desa Lamban Sigatal.....52

4. Perkembangan Sosial Emosional Anak usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal.....56

B. Pembahasan.....60

BAB VPENUTUP.....63

A. Kesimpulan 63

B. Saran.....65

DAFTAR PUSTAKA 66

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 0-12 Bulan 25

Tabel 2.2 Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 12-24 Bulan 26

Tabel 2.3 Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-4 Tahun 26

Table 2.4 Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun 28

Tabel 3.1 Waktu Penelitian 36

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Implementasi Metode Bermain Peran dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal. 33

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masa perkembangan anak usia dini sangatlah cepat. Pada masa ini anak usia dini memiliki karakteristik, kepribadian atau cara yang berbeda-beda dalam merespon atau menanggapi lingkungan di sekitarnya. Sikap yang dapat diamati secara langsung adalah sikap aktif dan antusias anak terhadap sesuatu yang baru pertama kali dilihatnya, sehingga anak akan terus bertanya tentang sesuatu yang dilihatnya tersebut. Karakteristik inilah yang menjadi alasan bahwa anak memerlukan bimbingan dan pembelajaran yang tepat karena anak berada pada tingkat kesanggupan untuk menerima pembelajaran.

Hurlock berpendapat bahwa anak usia dini berada pada masa keemasan (*golden age*), masa keemasan adalah masa dimana anak akan mulai berempati dan peka terhadap rangsangan. Masa peka merupakan masa dimana terjadinya kematangan fungsi fisik dan psikis yang siap merespon dan sebagai peletak dasar pertama bagi perkembangan kognitif, afektif, psikomotorik, lingustik, sosial-emosional, dan spiritual anak. Kepekaan terhadap lingkungan setiap anak berbeda-beda sesuai dengan laju pertumbuhan dan perkembangan anak secara individu. (Wahyudin, 2011:8).

Lembaga pendidikan taman kanak-kanak merupakan salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini atau prasekolah yang berada pada jalur pendidikan. Lembaga pendidikan ini merupakan salah satu bentuk upaya pengembangan aspek perkembangan dan pertumbuhan anak usia dini yang

meliputi aspek perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan bahasa. Pembelajaran diatur sesuai dengan kebutuhan, minat dan gaya belajar anak. Setiap anak mengalami periode perkembangan yang sangat unik dan mereka belajar melalui pengalaman langsung lewat lingkungan disekitarnya. Bermain adalah cara yang relevan dan penting dalam semua aspek perkembangan anak. Anak akan mecoba, mencari tahu, menemukan, menguji, mengatur, berbicara dan mendengarkan. Karakteristik seperti itulah yang menggambarkan lembaga pendidikan taman kanak-kanak secara baik dan benar. (Santrock, 2002: 242)

Memasuki masa yang memberikan peluang besar bagi perkembangan anak usia dini, anak dapat diajari secara langsung melalui pembiasaan tentang hal yang baik dan benar. Bimbingan yang mengarah ke kebiasaan dilakukan dengan belajar sambil bermain, atau bisa juga dengan cara bercanda agar dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan bagi anak. Masa kanak-kanak merupakan kesempatan yang tepat untuk memberikan stimulus agar anak dapat tumbuh secara maksimal. Apa yang dipelajari seseorang di usia dini akan berdampak pada kehidupan selanjutnya. Secara umum sistem pengajaran di taman kanak-kanak hingga PAUD, pelaksanaannya menekankan pada aturan main sambil belajar atau belajar sambil bermain. Bermain dianggap sebagai pekerjaan bagi anak sehingga bermain seolah menjadi kebutuhan mutlak bagi anak. Dalam kehidupan sehari-hari, seseorang dapat dengan jelas melihat bahwa alam semesta anak-anak adalah fitrahnya bermain.

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 ungkapan yang syarat makna dan semboyan dalam pengasuh, pendidikan, dan pengembangan anak usia dini di Indonesia.

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

Dan salah satu jenis permainan yang tepat dan dapat mengembangkan kecerdasan sosial anak dengan baik adalah bermain peran atau sosiodrama. Bermain peran atau sosiodrama adalah suatu jenis permainan dilakukan oleh beberapa orang anak untuk memainkan lakon tertentu atau mendramatisasikan cara tingkah laku dalam hubungan sosial dengan membagi peran kepada masing-masing pemain.

Metode bermain peran juga disebut sebagai main simbolik, role play, pura-pura, make belive, fantasi, imajinasi atau main drama, yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan interaksi sosial, kreativitas dan bahasa, membangun rasa empati, membangun kemampuan abstrak berpikir dan berpikir secara objektif.

Menurut Pamela A. Coughlin, bermain peran berdampak terhadap beberapa aspek perkembangan seperti perkembangan sosial, perkembangan emosional, dan perkembangan intelektual.

Sedangkan menurut Fledman anak-anak memiliki kesempatan bermain peran dalam situasi kehidupan yang sebenarnya di dalam drama, melepaskan

emosi, mempraktikan kemampuan berbahasa, membangun keterampilan sosial dan mengekspresikan diri dengan kreatif.

Depdiknas (2005) menyatakan bahwa metode bermain peran adalah cara memberikan pengalaman secara langsung kepada anak melalui bermain peran yaitu anak diminta untuk memainkan peran tertentu dalam suatu permainan peran. Misalnya bermain jual beli sayur, main bantu anak yang jatuh, bermain menyayangi keluarga, dan lain-lain.

Ahmadi dan Prasetyo (2005) menyatakan bahwa metode bermain peran juga disebut sosiodrama serta bermain peran adalah cara mengajar dengan memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mendramatisasikan sikap, perilaku atau menghargai seseorang, seperti yang dilakukan dalam hubungan sosial kehidupan sehari-hari dalam masyarakat. Selama bermain peran, peserta diminta untuk:

1. Mengambil peran khusus, baik sebagai mereka sendiri ataupun orang lain.
2. Masuk ke situasi yang skenarionya dipilih berdasarkan sikap terhadap pengetahuan yang dipelajari peserta atau kurikulum.
3. Bertindak persis seperti pandangan mereka tentang orang-orang yang dimainkan dalam situasi tertentu. Serta menyepakat untuk bertindak “seolah-olah” peran ini adalah peran mereka sendiri da bertindak berdasarkan asumsi tersebut.
4. Menggunakan pengalaman-pengalaman yang sama di masa lalu, untuk mengisi batas yang hilang dalam suatu peran singkat yang ditentukan.

Bermain peran pada dasarnya adalah tentang keterlibatan emosional pemeran dan mengamati secara langsung situasi masalah yang ditemukan dalam kehidupan nyata. Diharapkan melalui metode bermain peran, anak-anak mampu mengekplorasikan emosinya, memahami hubungan, nilai dan persepsi serta meningkatkan kemampuan bahasa anak. Bermain peran juga mendorong anak untuk terlibat aktif, sehingga akan merangsang anak untuk meningkatkan rasa percaya diri mereka dan keberanian untuk menunjukkan kemampuan mereka.

Menurut (Smilansky and Stefaya) sosiodrama atau bermain peran merupakan bagian terbesar yang mengandung peran asli dan interaksi sosial anak. Dalam bermain peran anak menumbuhkan kesadarannya dalam berinteraksi sosial, peran asli anak usia dini keluar dalam berinteraksi.

Menurut Erikson, terdapat dua jenis bermsin peran, yaitu bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran mikro adalah bahwa anak memainkan peran dengan menggunakan alat bermain yang berukuran kecil, misalnya orang-orangan kecil yang lagi berjual beli. Sedangkan bermain peran makro adalah anak secara terlangsung bermain menjadi tokoh untuk memainkan peran-peran tertentu sesuai dengan tema, misalnya peran sebagai ayah, ibu, dan anak dalam sebuah rumah tangga.

Demikian pula yang dilakukan oleh anak-anak di desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Saroalangun Provinsi Jambi, mereka lebih sering melalukan permainan bermain peran dalam kehidupan sehari-hari.

Hasil observasi peneliti terhadap anak-anak desa Lamban Sigatal. Anak-anak sering melakukan permainan bermain peran mulai dari dua orang ataupun lebih. Mereka berperan sesuai dengan tokoh pilihannya, namun ada juga yang dipilih oleh teman-temannya, ada yang berperan sebagai penjual dan pembeli, tukang ojek, ibu dan anak, polisi, berperan sebagai binatang buas dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil wawanacara dengan orang tua dan salah satu guru PAUD di desa Lamban Sigatal anak-anaksangat senang bermain peran dengan bermain peran mereka mendapatkan pengetahuan baru,dapat mengasah kemampuan anak untuk berkomunikasi dengan orang lain serta berempati pada orang lain, namun disekolah kegiatan bermain peran sudah tidak penah lagi dilakukan karena gedung sekolah sering dibobol/ dirusak, banyak alat permainan yang hilang dan alat permainan hanya disimpan dirumah guru tersebut. guru menjadi enggan membawa alat permainan kesekolah.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai **"Implementasi Metode Bermain Peran Dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi"**

B. Rumusan Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas peneliti ingin mengetahui:

1. Pelaksanaan metode bermain peran di Desa Lamban Sigatal
2. Perkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun di Desa Lamban Sigatal

C. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana pelaksanaan metode bermain peran di Desa Lamban Sigatal?
2. Bagaimana perkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun dari pelaksanaan metode bermain peran di Desa Lamban Sigatal?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan tema yang menjadi fokus kajian, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan bagaimana pelaksanaan metode bermain peran di Desa Lamban Sigatal
2. Mendeskripsikan bagaimanaperkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun dari pelaksanaan metode bermain peran di Desa Lamban Sigatal

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Manfaat Teoritis

   Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman serta menambah ilmu pengetahuan terutama tentang kebiasaan bermain peran anak usia 3-5 tahun.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini diantaranya adalah:

a. Bagi Lembaga

Penelitian ini sebagai bahan referensi yang diharapkan dapat memberikan wawasan pengetahuan bagi pembaca terutama mengenai implementasi metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosionalanak usia 3-5 tahun pada jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan dan metode baru untuk masyarakat khususnya orang tua agar dapat memahami tentang implementasi metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun.

c. Bagi Penulis

Memberi wawasan dan pengetahuan dalam bidang ilmu ke Pendidikan Anak Usia Dini khususnya tentang implementasi metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun.

F. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah maka penulis membagi atas lima bab secara rinci, diantaranya sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan penelitian, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Landasan Teori

Bab ini tentang kajian teori, kerangka berpikir, dan tinjauan penelitian terdahulu.

Bab III : Metodelogi Penelitian

Bab ini memuat hal-hal yang berkaitan dengan pendekatan dan jenis penelitian, waktu dan tempat penelitian, deskripsi posisi peneliti, informan peneliti, teknik pengumpulan data, dan validasi data (validasi dan reabilitas data).

Bab IV : Hasil Penelitian

Bab ini memuat gambaran umum desa Lamban Sigatal di Provinsi Jambi, hasil dan pembahasan.

Bab V : Penutup

Bab ini membahas secara singkat mengenai kesimpulan berdasarkan hasil pelaksaan penelitian, dan saran-saran yang menjadi penutup dari pembahasan penelitian ini.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Metode Bermain Peran

a) Defenisi Metode Bermain Peran

Metode adalah cara yang digunakan untuk melaksanakan rencana yang disusun dalam kegiatan nyata, sehingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan secara optimal. Metode pengajaran adalah alat yang merupakan bagian dari alat dan cara untuk menerapkan strategi dalam mengajar. Penggunaan metode di taman kanak-kanak memiliki hubungan dengan ukuran perkembangan anak, dan beberapa aspek perkembangan tersebut, yaitu: kognitif, bahasa, kreativitas, emosional dan sosial.

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Sehubungan dengan upaya ilmiah, metode menyangkut masalah bagaimana cara kerja untuk memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang akan di capai. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah cara kerja yang sistematis dan dipikirkan secara matang untuk mencapai tujuan tertentu. Berdasarkan pengertian atau definisi metode yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa metode adalah suatu cara yang dilakukan oleh pendidik (guru) dalam rangka menciptakan proses belajar bagi siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Sedangkan Menurut Moeslichtoen bermain peran adalah bermain menggunakan imajinasi, yaitu menggunakan bahasa berpura-pura bertindak perilaku tertentu seperti objek tertentu, situasi atau orang tertentu, dan hewan tertentu, yang tidak dilakukan dalam dunia nyata.

Kartini (2007) berpendapat bahwa metode bermain peran merupakan teknik yang digunakan untuk menirukan bagaimana seseorang berperilaku dalam sebuah drama. Perilaku yang dilakukankan ketika bermain peran dikaitkan dengan hubungan sosial.

Fatmawati (2015) mengemukakan bahwa metode bermain peran merupakan model pembelajaran dimana siswa diminta untuk memainkan peran sesuai dengan skenario yang telah disiapkan. Tujuannya untuk mencapai kompetensi yang dibutuhkan dalam pembelajaran.

Metode bermain peran merupakan suatu metode mengajar yang seolah-olah berada dalam suatu situasi untuk memperoleh pemahaman tentang suatu konsep.

Wahab (2009 : 109) mengatakan bahwa bermain peran adalah suatu tindakan sesuai dengan peran yang telah ditentukan untuk tujuan tertentu.

Uno (2011 : 26) menuturkan bahwa metode bermain peran sebagai model pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (identitas) dalam dunia sosial dan memecahkan dilema melalui bantuan kelompok.

Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran merupakan suatu metode pengajaran dalam bentuk simulasi atau drama yang dilakukan oleh siswa, dengan tujuan untuk membantu siswa menemukan makna diri (identitas) dalam dunia sosial dan memecahkan dilemma dalam kehidupan sehari-hari melalui bantuan kelompok. Pada dasarnya metode bermain peran dapat digunakan untuk mempraktekkan suatu peristiwa yang di alami oleh seseorang agar siswa dapat mengambil pelajaran. Siswa diberi kesempatan untuk berperan aktif baik dalam bertindak, berlaku maupun berbicara seperti orang yang sedang mereka mainkan sehingga siswa dapat lebih memahami dan mengingat konsep, siswa akan memperoleh pengetahuan tentang orang dan motivasi yang menandai perilakunya, dan siswa dapat mempelajari nilai-nilai sosial yang ada dimasyarakat melalui peran yang dilakukannya.

b) Jenis-jenis Bermain Peran

Bermain peran dianggap sebagai cara untuk membangun fondasi bagi perkembangan kreativitas anak, tahapan ingatan, kerjasama antar tim, konsep hubungan keluarga. Kegiatan bermain peran terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

1) Bermain peran makro

   Dalam kegiatan ini, anak-anak mengambil peran nyata dan dan menjadi seseorang atau sesuatu (anak menjadi model) dan menggunakan alatt-alat yang berukur besar untuk menciptakan dan

memainkan peran-peran. Contohnya anak menggunakan baju berwarna putih untuk memerankan peran sebagai dokter, anak menggunakan bakul untuk memerankan peran tukang jamu, saat anak memiliki pengalaman sehari-hari dengan main peran makro, anak banyak mempelajari tentang keterampilan pra akademis seperti mendengarkan, mengerjakan tugas, memecahkan masalah, dan berkolaborasi dengan orang lain.

2) Bermain peran mikro

Dalam kegiatan ini, anak memegang atau memindahkan benda yang berukuran kecil untuk menyusun adegan. Contoh kandang dengan binatang-binatangan kecil dan orang-orangan kecil. Ketika anak bermain peran mikro, anak belajar menghubungkan mengambil sudut pandang dari orang lain.

Bermain peran memberikan anak kebebasan untuk mengeksplorasikan apa yang ada di dalam fikirannya, mengenai apa yang ia mainkan dengan bermain peran makro ataupun mikro secara tidak langsung membantu anak berkomunikasi dengan teman sebayanya, disitulah anak mulai bersosialisasi dengan lingkungan, teman, maupun dengan situasi yang ada.

c) Tujuan Metode Bermain Peran

Tujuan metode bermain peran yaitu agar siswa dapat mendramatisasikan tingkah laku atau ekspressi wajah seseorang dalam pergaulan atau hubungan antar manusia. Selain itu agar siswa dapat

menghargai peran yang dimainkannya dan juga menempatkan dirinya pada situasi orang lain yang diinginkan guru.

Menurut Saefuddin dan Berdiati (2014), tujuan metode bermain peran yaitu:

1) Memberikan pengalaman konkret dari apa yang telah dipelajari.
2) Menggambarkan prinsip-prinsip dari materi pembelajaran.
3) Mengembangkan kepekaan terhadap masalah-masalah hubungan sosial.
4) Merangsang minat dan motivasi siswa untuk belajar.
5) Menyediakan sarana untuk mengungkapkan persaan yang tersembunyi dibalik keinginan.

Menurut Santoso (2011), tujuan bermain peran yaitu:

1) Agar siswa dapat memahami perasaan orang lain.
2) Agar siswa dapat menempatkan diri dari situasi orang lain.
3) Agar siswa dapat memahami dan menghargai perbedaan pendapat.

d) Manfaat dan Fungsi Metode Bermain Peran

Penggunaan metode bermain peran diharapkan dapat memberikan kesempatan kepada anak untuk memahami situasi kehidupan secara nyata, mengembangkan keterampilan sosial dan mengekspresikan diri secara kreatif. Melalui metode bermain peran atau bermain pura-pura, anak juga belajar berperan sebagai orang tua (ibu, ayah) atau guru, pembantu, dokter dan lain-lain. Menurut Gunarti dkk, bermain peran

memiliki manfaat perkembangan yang sangat penting bagi anak usia dini, yaitu:

1) Membangun kepercayaan diri pada anak
2) Mengembangkan kemampuan berbahasa
3) Meningkatkan kreativitas dan akal
4) Membuka kesempatan untuk memecahkan masalah
5) Membangun kemampuan sosial dan empati
6) Memberi anak pandangan positif

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

1) Meniru apa yang dilakukan orang dewasa. Contohnya, meniru ibu yang memasak di dapur, dokter yang mengobati orang sakit, supir yang sedang membawa penumpang dan lain-lain.
2) Untuk melakukan berbagai peran yang dilakukan dikehisupan nyata. Seperti guru mengajar dikelas, petani menggarap sawah dan lain-lain.
3) Untuk mencerminkan hubungan keluarga dalam pengalaman hidup yang nyata. Contohnya ibu mendidik adik, ayah membaca koran, kakak mengerjakan PR
4) Untuk menyalurkan perasaan yang kuat. Seperti memukul-mukul kaleng, menepuk-nepuk air.

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 dilakukan seperti gosok gigi, sarapan pagi, naik kendaraan dan lain-lain.
7) Mencerminkan pertumbuhan misalnya semakin bertambah tinggi tubuhnya, semakin gemuk badannya, dan semakin dapat berlari cepat.
8) Untuk memecahkan masalah dan mencoba berbagai penyelesaian masalah seperti menghias ruangan, menyiapkan jaman makan suatu acara atau pesta.

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

1) Mempertahankan keseimbangan

   Bermain juga menberikan penyaluran dorongan emosi secara aman. Melalui bermain peran anak-anak mengekspresikan perasaan mereka serta emosi sepuas-puasnya, akan tetapi anak-anak harus mengikuti aturan permainnya sebelum bermain.

2) Meningkatkan kemandirian anak

Dengan bermain peran anak akan menghargai dan belajar bertanggung jawab dengan peran yang mainkannnya, seperti peran menjadi anak yang soleh, peran menjadi kakak yang menyayangi adik-adiknya.

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

   Meskipun anak-anak berperan sebagai ibu/ayah, supit truk, perawat dan lain sebagainya. sebenarnya peran ini merupakan persiapan untuk melaksanakan peran anak di masa depan.

4) Meningkatkan keterampilan sosial

   Melalui bermain peran dapat membantu anak mengembangkan keterampilan sosial, sseperti tidak memaksakan kehendak, berbagi dengan teman, menyayangi sesama teman dan lain sebagainya.

5) Meningkatkan keterampilan bahasa

   Bermain peran merupakan permainan yang menggunakan daya khayal/imajinasi yaitu dengan menggunakan bahasa dan alat/benda. Tentunya untuk menghidupkan suasana dalam permainan diperlukan komunikasi antara pemain, hal ini dapat mengembangkan keterampilan bahasa anak melalui pengucapan kosakata yang bertambah banyak.

e) Tema-tema Metode Bermain Peran

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 illustrator, (s) Kegiatan berkemah, (t) Musisi, (u) Kebun sayur dan pasar.

f) Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Setiap metode tentunya pasti memiliki kelebihan masing-masing. Kelebihan metode bermain peran menurut Santoso (2010) yaitu:

1) Permainan yang anda mainkan sendiri dapat membantu anda untuk memahami masalahnya.
2) Bagi partisipan yang berperan sebagai orang lain, partisipan dapat berpura-pura menjadi karakter dari karakter yang dimainkan.
3) Mampu merasakan perasaan orang lain. Hal ini dapat meningkatkan rasa saling menghormati terhadap orang lain.

Tentunya selain kelebihan, metode bermain peran ada juga kekurangannya. Kekurangan metode bermain peran yaitu:

1) Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang/memakan waktu.
2) Membutuhkan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru dan siswa. Dan tidak semua guru memilikinya.

3) Sebagian besar siswa yang ditunjuk sebagai pemeran malu untuk melakukan suatu adegan tertentu.
4) Jika pelaksaan sosiodrama dan bermain peran gagal, tidak hanya dapat menimbulkan kesan yang buruk, tetapi pada saat yang sama tujuan pembelajaran tidak akan tercapai.
5) Tidak semua materi pelajaran dapat direpresentasikan menggunakan metode ini.

g) Langkah-langkah Pembelajaran Metode Bermain Peran

Menurut Hamzah (2006 : 26), langkah-langkah pembelajaran metode bermain peran yaitu sebagai berikut: Pemanasan, (1) Memilih peserta, (2) Menyiapkan pengamat, (3) Persiapan panggung, (4) Memainkan peran, (5) Diskusi dan evaluasi, (6) Mamainkan peran ulang (7) Diskusi dan evaluasi kedua (8) Berbagi pengalaman dan kesimpulan.

Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2006 : 161-162) menyatakan bahwa langkah-langkah metode bermain peran yaitu:

1) Persiapan untuk bermain peran
   (a) Menentukan topik atau masalah, serta tujuan yang ingin dicapai dalam bermain peran.
   (b) Guru memberikan gambaran tentang masalah dalam situasi yang akan dilaksanakan.
   (c) Guru pemain yang akan terlibat dalam bermain peran, paran yang harus dimainkan, dan waktu yang disediakan.
   (d) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya

2) Pelaksanaan

(a) Bermain peran dimainkan oleh kelompok bermain.

(b) Siswa lain mengikuti dengan cermat.

(c) Guru hendaknya memberikan bantuan kepada siswa yang mengalami kesulitan.

(d) Permainan peran hendaknya dihentikan pada saat puncak.

3) Penutup

(a) Mendiskusikan jalannya permainan peran dan materi cerita yang dimainkan.

(b) Merumuskan kesimpulan.

2. Perkembangan Sosial Emosional

a) Pengertian Perkembangan

Perkembangan (development) adalah perubahan dan perluasan secara bertahap, perkembangan tahap kompleksitas dari tempat yang rendah ketempat yang lebih tinggi, peningkatan dan perluasan kapasitas seseorang melalui pertumbuhan, maturasi serta pembelajaran (Wong, 2008, hlm.109).

Menurut pakar perkembangan Paul Baltes, perspektif masa hidup *(life-span perspective)*, memandang bahwa perkembangan manusia berlangsung seumur hidup, multi dimensi, multi arah, plastis, dan multi disiplin.

Berkaitan dengan perkembangan anak usia dini, menurut Lerner dalam Soegeng Santoso, tentang perkembangan yaitu bahwa Perkembangan

anak terjadi sejak saaat pembuahan (masih dalam kandungan) sampai akhir hayat. Pandangan ini diambil oleh Lerner dan Hulch dalam Fauzia Aswin Hadis, mereka mengatakan bahwa perkembangan manusia yang sebenarnya berlangsung seumur hidup, sejak saat pembuahan sampai saat kematian. Perubahan manusia itu terjadi secara bertahap, tetapi dapat terjadi secara tiba-tiba dan perubahan yang terjadi bersifat kuantitatif dan kualitatif.

b) Pengertian Sosial Emosional

Salah satu aspek perkembangan yang penting untuk diransang adalah perkembangan sosial emosional. Kapasitas perkembangan sosial emosional anak usia dini ditandai dengan kemampuan anak dalam beriteraksi dengan lingkungannya, disiplin, dan memiliki respons yang normal dalam kehidupan sehari-harinya.

Menurut Albert Bandura sosial emosional adalah orang yang memiliki kemampuan untuk mengendalikan perilaku mereka sendiri. Jadi dapat disimpulkan bahwa sosial emosional adalah kemampuan untuk berinteraksi dengan lingkungan masyarakat dengan menggunakan nilai dan norma serta dapat memicu timbulnya perasaan senang maupun tidak senang/emosi positif maupun negatif dalam diri kita.

Menurut A Bandura seperti yang dikutip Barlow, sebagian besar perilaku manusia dipelajarinya melalui peniruan *(imitation)* dan menunjukkan contoh perilaku. Menurutnya segala proses pembelajaran terdiri dari beberapa tahapan peristiwa, yaitu:

1) Tahap perhatian *(attentional phase)*

   Siswa biasanya memperhatikan suatu objek materi atau perilaku model yang lebih menarik terutama karena keunikannya dibandingkan objek atau perilaku lain yang telah mereka ketahui sebelumnya.

2) Tahap penyimpanan dalam ingatan *(retention phase)*

   Mengumpulkan, mengolah, dan menggunakan informasi berupa materi dan contoh perilaku model disimpan dalam memori.

3) Tahap reproduksi *(reproduction phase)*

   Setiap bayangan atau citra mental *(imagery)* atau kode-kode simbolis yang memiliki informasi pengetahuan dan perilaku disimpan dalam memory siswa dan diproduksi kembali.

4) Tahap motivasi *(motivation phase)*

   Langkah-langkah untuk mendapatkan dorongan untuk bertindak sebagai reinforcement (penguatan) tepat dimana semua informasi disimpan dalam memori siswa.

c) Pengertian Perkembangan Sosial Emosional

Perkembangan sosial emosional adalah perkembangan perilaku anak usia dini dimana anak harus menyesuaikan diri dengan aturan-aturan yang berlaku di masyarakat sekitar. Perkembangan sosial emosional adalah proses belajar yang terjadi ketika seorang anak menyesuaikan diri dengan norma, moral, dan tradisi suatu kelompok.

American Akademy Of Pediatrics (2012) menyatakan bahwa perkembangan sosial emosi mengacu pada kemampuan anak untuk sepenuhnya mengontrol dan mengekspresikan emosi positif maupun negatif. Selain itu, dapat membentuk hubungan dengan anak-anak lain dan orang dewasa disekitarnya, serta secara aktif dapat mengeksplorasi lingkungannya melalui pembelajaran (Setiawati, 2006).

Untuk meningkatkan perkembangan sosial emosional dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar tentang diri sendiri dan lingkungannya. Proses mengenal satu sama lain dapat menjadi bentuk interaksi antara anak dan keluarga, yang membantu anak belajar bagaimana membentuk diri dengan benar. Hal ini juga dapat dilakukan dengan bermain bersama teman sebaya yang akan melatih dan meningkatkan keterampilan sosial anak (Musringati, 2017). Semakin banyak perilaku emosional anak dilatih, semakin baik kemampuan mereka memecahkan masalah (Wahyuni, 2015). Oleh karena itu, orang tua dan guru harus memastikan bahwa anak-anak mereka bermain sebanyak mungkin permainan yang dapat mereka latih secara sosial dan emosional. Orang tua dapat melakukan ini melalui teknik bercerita, teknik bermain peran dan lain-lain. Kemampuan sosial emosional anak akan berkembang secara optimal jika orang tua atau guru memberikan stimulus dan intervensi yang baik serta didukung dalam lingkungan yang baik.

Perilaku sosial pertama pada anak adalah menangis. Perilaku ini menarik perhatian sosial anak kepada orang tua dan lingkungan, baik dari pengasuh maupun keluarga, menunjukkan kehadiran dan kebutuhan anak. Untuk berbagai nada dan durasi, anak belajar perilaku sosial dilingkungan mereka (Morrison, 2016). Selain menangis, perilaku sosial meniru atau imitasi adalah perilaku sosial bayi lainnya. Peniruan perilaku adalah perilaku yang diikuti anak berdasarkan apa yang dilakukan orang tua dan lingkungan sekitarnya, seperti ekspresi wajah dan gerak tubuh (Morrison, 2016). Terdapat empat faktor yang berpengaruhi terhadap kemampuan bersosialisasi anak, yaitu:

1) Kesempatan untuk berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai usia dan latar belakang.
2) Ada minat dan motivasi untuk hidup berdampingan.
3) Mendapat bimbingan dan pendidikan dari orang-orang yang biasanya menjadi “model” bagi anak-anak.
4) Komunikasi yang baik yang dimiliki anak.

Ada tiga langkah untuk menjadi manusia yang mampu bersosialisasi yaitu: a)belajar berperilaku sosial, b) memainkan peran sosial yang dapat diterima, c) perkembangan sikap sosial. Dalam Permendikbud No. 137 Tahun 2014, perkembangan aspek sosial emosional anak memiliki tingkat pencapaian, sebagai berikut:

Tabe1 2.1

Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 0-12 Bulan

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan			
	3 Bulan	**3-6 Bulan**	**6-9 Bulan**	**9-12 Bulan**
Sosial Emosional	a. Menatap dan tersenyum b. Menangis untuk mengekspresikan ketidaknyamanan (missal, BAK, BAB, lingkungan panas)	a. Merespon dengan gerakan tangan dan kaki b. Menangis apabila tidak mendapatkan yang diinginkan c. Merespon dengan menangis/menggerakkan tubuh pada orang yang belum dikenal	a. Menepelkan kepala bila merasa nyaman dalam pelikan (gendongan) atau meronta kalau merasa tidak nyaman	a. Menyatakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh dan ungkapan kata-kata sederhana b. Meniru cara menyatakan perasaan (misal, cara meluk dan mencium)

Tabel 2.2

Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 12-24 Bulan

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	12-18 Bulan	18-24 Bulan
Kesadaran Diri	a. Menunjukkan reaksi marahapabila merasa terganggu, seperti mainannya diambil b. Menunjukkan reaksi yangberbeda terhadap orang yang baru dikenal c. Bermain bersama teman tetapi sibuk dengan mainannya sendiri d. Memperhatikan/mengamati teman-temannya yang beraktivitas	a. Mengekspresikan berbagai reaksi emosi (senang, marah, takut, kecewa) b. Menunjukkan reaksi menerima atau menolak kehadiran orang lain c. Bermain bersama teman dengan mainan yang sama d. Meniru perilaku orang dewasa yang pernah dilihatnya e. Makan dan minum sendiri

Tabel 2.3

Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 2-4 Tahun

Lingkup Perkembangan	2-3 Tahun	3-4 Tahun
Kesadaran Diri	a. Memberi salam setiap mau pergi b. Memberi reaksi percaya pada orang dewasa c. Menyatakan perasaan terhadap anak orang lain d. Berbagai peran dalam suatu permainan (missal: menjadi	a. Mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan besar (missal, piknik) b. Meniru apa yang dilakukan orang dewasa c. Bereaksi terhadap hal-hal yang tidak benar (marah bila diganggu)

	dokter, perawat, dan pasien)	d. Mengatakan perasaan secara verbal
Tanggung Jawab Diri dan Orang Lain	a. Mulai bisa mengungkapkan ketika ingin buang air kecil dan buang air besar b. Mulai memahami hak orang lain (harus antre, menunggu giliran) c. Mulai menunjukkan sikap berbagi, membantu, bekerja bersama	a. Mulai bisa melakukan buang air kecil tanpa bantuan b. Bersabar menunggu giliran c. Mulai menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja secara kelompok d. Mulai menghargai orang lain e. Mulai menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan
Perilaku Prososial	a. Bermain secara kooperatif dalam kelompok b. Peduli dengan orang lain (tersenyum, menanggapi bicara) c. Membagi pengalaman yang benar dan salah pada orang lain d. Bermain bersama berdasarkan aturan tertentu	a. Membangun kerja sama b. Memahami adanya perbedaan perasaan (teman takut, saya tidak) c. Meminjam dan meminjamkan mainan

Tabel 2.4

Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 4-6 Tahun

Lingkup Perkembangan	Tingkat Pencapaian Perkembangan	
	4-5 Tahun	**5-6 Tahun**
Kesadaran Diri	a. Meunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan b. Mengendalikan perasaan c. Menunjukkan rasa percaya diri d. Memahami peraturan dan disiplin e. Memiliki sikap gigih (tidak mudah menyerah) f. Bangga terhadap hasil karya	a. Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi b. Memperlihatkan kehati-hatian kepada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat) c. Mengenal perasaan sendiri dan mengelolanya secara wajar (mengendalikan diri secara wajar)
Rasa Tanggung Jawab terhadap Diri Sendiri dan Orang Lain	a. Menjaga diri sendiri dari lingkungannya b. Menghargai keunggulan orang lain c. Mau berbagi, menolong, dan membantu teman	a. Tahu akan haknya b. Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan) c. Mengatur diri sendiri d. Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri
Perilaku Prososial	a. Menunjukkan rasa antusiasme dalam melakukan permainan kompetitif secara positif	a. Bermain dengan teman sebayanya b. Mengetahui perasaan temannya dan merespons secara wajar c. Berbagi dengan orang lain

Perkembangan sosial emosional adalah ikatan dan kelekatan yang terkait dengan perkembangan emosional anak dan hubungan sosialnya. Ikatan adalah proses awal kedekatan emosional yang dipenuhi dengan cinta dan kasih sayang, sebagai proses pemberian kepercayaan secara

pribadi baik dari orang tua, wali, atau orang lain. Kelekatan adalah ikatan emosional jangka panjang antara orang tua dan pengasuh ataupun orang lain yang berada disekitarnya (Morrison, 2016). Perkembangan emosi anak dapat diamati ketika mereka belajar dan bermain dengan teman sebayanya. Anak-anak mengekspresikan semua yang mereka rasakan ketika sedang belajar dan bermain, anak-anak menetapkan aturan permainan dengan teman-temannya dan merasakan perasaan menang atau kalah. Pengelolaan emosi pada anak cenderung berubah dengan cepat. Perkembangan emosi anak dapat diukur dari cara orang tua berkomunikasi dengan anaknya. Suara dan ekspresi wajah yang diturunkan orang tua kepada anak-anaknya dapat mengubah perasaan sedih, bahagia, tawa, dan tangis mereka. Hal ini juga berlaku untuk anak usia dini, ketika sudah mengenal bahasa.

d) Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak

Pengembangan atau perkembangan adalah proses internalisasi terhadap budaya yang membentuk pengetahuan dan sarana adaptasi, yang sarana utamanya adalah komunikasi verbal atau lisan. Emosi adalah perasaan dan sikap yang datang dari hati. Robert K. Cooper sebagaimana di kutip Ary Ginanjar Agustin menyatakan bahwa hati mengaktifkan nilai-nilai yang terdalam, mengubahnya menjadi apa yang kita fikir menjadi apa yang kita jalani. Hati mengetahui apa yang bisa dan tidak bisa kita lakukan, sedangkan pikiran tidak mengetahuinya. Hati merupakan suatu sumber keberanian yang sangat integritas serta komitmen. Hati

merupakan sumber energi dan perasaan yang paling dalam yang menurut kita dapat melakukan pembelajaran, menciptakan kerjasama, memimpin serta melayaani.

Daniel Goleman menyatakan bahwa kedewawaan emosional pada anak-anak inilah kunci sukses dalam membangun hubungan dengan orang lain (sosial).

Untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak, hal ini harus dilakukan sejak dini terutama pada masa bayi. Kemudian anak dapat mengembangkan hubungannya ke luar, yaitu dengan teman sebayanya yang rumahnya agak berjauhan. Bahkan dikota-kota besar anak seumuran itu sudah mengenal teman-temannya yang berasal dari berbagai daerah, yang tentunya memiliki ciri khas dan budayanya masing-masing.

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

Dalam mengembangkan sosial emosional anak didik, seharusnya guru menguasai beberapa prinsip-prinsip berikut:

1) Menjadi contoh yang baik.
2) Mengajarkan pengenalan emosi.
3) Menanggapi perasaan anak.
4) Melatih pengendalian diri.

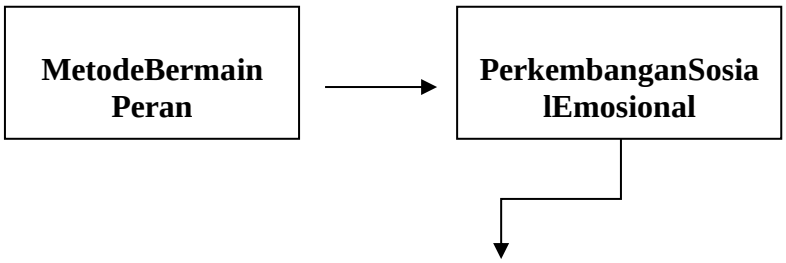
5) Melatih pengelolaan emosi.
6) Menerapkan didisiplin dengan konsep empati.
7) Melatih keterampilan dengan komunikasi.
8) Mengungkapkan emosi dengan kata-kata.
9) Memperbanyak permainan dinamis.
10) Memperdengaarkan music indah dengan ritme teratur.
11) Marah, sedih, dan cemas bukan hal yang tabu.

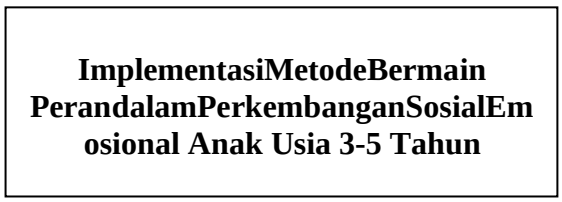
B. Kerangka Berpikir

Menurut Sugiyono (2011: 60) Kerangka Berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila daalam penelitian tersebut berkenaan dua variable atau lebih. Kerangka berpikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antara variable independen dan dependen. Pertautan antar variable tersebut. Selanjutnya dirumuskan dalam bentuk paradigma penelitian harus berdasarkan pada kerangka berpikir.

Dalam penelitian ini dikembangkan konsep atau kerangka berpikir dengan tujuan mempermudah peneliti dalam melakukan peneliti yang berasal dari orang tua dan aktivitas sehari-hari anak di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi.

Kerangka Penelitian





Gambar 2.1

Kerangka Berpikir Implementasi Metode Bermain Peran dalam Pengembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal

C. Tinjauan Penelitian Terdahulu

Dalam melakakukan penelitian ini di adakan tinjauan penelitian terdahulu atau tinjauan pustaka terdapat beberapa skripsi atau penelitian yang memiliki kemiripan judul untuk menghindari plagiat, diantaranya yaitu:

1. "Penerapan Metode Bermain Peran *(Role Playing)* dalam Mengembangkan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun di RA Az-Zahra Natar Lampung Selatan" (Oleh Wardah Anggraini, Anggi Darma Putri, JECED *(Joournal Of Early Childhood Education and Development)*.

   Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Penelitian ini membahas tentang bagaimana penerapan metode bermain peran *(role playing)* dalam mengembangkan kognitif anak usia 5-6 tahun. Hasil dalam penelitian tersebut menyatakan bahwa metode bermain peran sangat cocok diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini meskipun masih menggunakan media terbatas. Karena mtode bermain peran sangat menyenangkan dan pembelajaran anakpun menjadi bermakna.

2. “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Kerjasama Anak Usia Dini Kelompok B Di TK NEGERI PEMBINA PAGARUYUNG” (Oleh Uci Rahmadani, NIM: 13 132 093, Jurusan: Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Batu Sangkar).

   Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif berbenruk *Pre-Eksperiment.* Penelitian ini membahas tentang apakah metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan kerjasama anak. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa metode bermain peran dapat berpengaruh terhadap kemampuan kerja sama anak usia dini di TK Negeri Pembina Pagaruyung.

3. “Implementasi Metode Bermain Peran untuk Meningkatkan Kecerdasan Interpersonal Anak Usia 5-6 Tahun di TK Barunawati TERNATE” (Oleh Sumanti M. Saleh, Sugito, Universitas Negeri Yogyakarta).

   Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian ini membahas tentang bagaimana meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun dengan mengguanakan metode bermain peran. Hasil penelitian menyatakan bahwa kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati di kota Ternate dapat diringkatkan melalui metode bermain peran dan besar peningkatan tersebut adalah 76%.

4. “Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Kemampuan Sosial Anak Kelompok B di PAUD Gugus Anggrek, KUTA UTARA” (Ni Luh Nita

Kusuma Dewi, Luh Ayu Tirtayani, M. G. Rini Kristiantari, Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia).

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan jenis eksperimen semu *(Quasi Eksperimen).* Penelitian ini membahas tentang pengaruh metode bermain peran terhadap kemampuan sosial anak. Hasil penelitian menyatakan bahwa rerata kemampuan sosial yang diperoleh anak yang pembelajaran menggunakan metode bermain peran lebih tinggi dari anak yang tidak dibelajarkan menggunakan metode bermain peran (83,38> 77,07, maka disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran berpengaruh terhadap kemampuan sosial anak Kelompok B di PAUD Guus Anggrek.

5. "Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Kelompok B di TK Asoka Makassar" (Andi Rezky Nurhidaya, Universitas Islam Makassar).

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas. Penelitian ini membahas tentang apakah metode bermain peran dapat membantu pengembangan sosial emosional anak. Hasil penelitian menyatakan bahwa metode bermain peran (role playing) dapat mengembangkan sosial emosional anak pada kelompok B di TK Asoka Makassar.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan *field research* merupakan penelitian kualitatif yang bersipat deskriptif. Pada penelitian deskkriptif merupakan metode mendiskripsikan hasil temuan penelitian yang dikumpulkan dilapangan dengan menggunakan logika ilmiah.

Menurut Schwandt, yang dikutip oleh John W. Creswelll, tujuan penelitian kualitatif biasanya berisi informasi tentang fenomena yang merupakan kunci yang dipelajari dalam penelitian, partisipan dalam penilitian, dan lokasi penelitian. Tujuan penelitian kualitatif juga dapat mengacu pada desain penelitian yang dipilih. Tujuan ini ditulis dalam hal studi teknis berdasarkan data penelitian kualitatif.Penelitian ini menggunakan metode deskriptif yaitu prosedur penelitian dengan mengumpulkan data berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka. Dalam hal ini, penelitian yang ingin dicapai adalah untuk mendeskripsikan Implementasi Metode Bermain Peran dalam Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal, Jambi

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan sejak tanggal ditetapkannya izin penelitian dalam kurun waktu 5 bulan sejak proses pengelolaan proposal penelitian sampai dengan penyajian dalam bentuk skripsi.

Tabel 3.1

Waktu Penelitian

No	Kegiatan	2021-2022				
		Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Tahap Persiapan					
	a. Penyusunandan Pengajuan Judul					
	b. Pengajuan Proposal					
	c. Perizinan Penelitian					
2	Tahap Pelaksanaan					
	a. Pengumpulan Data					
	b. Analisis Data					
3	Tahap Penyusunan Laporan					

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Lamban Sigatal, Kecamatan Pauh, Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi. Desa Lamban Sigatal merupakan Desa bagian dalam timur Kecamatan Pauh, Kabupaten Sarolangun, Provinsi Jambi. Sehingga hal ini menarik untuk diteliti tentang bagaimana

implementasi metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun di Desa Lamban Sigatal.

C. Deskripsi Posisi Penelitian

Didalam penelitian, peneliti merupakan subjek utama dalam proses pengelolaan dan pengumpulan data penetilian. Sehingga dalam hal ini peneliti merupakan subjek utama dalam penelitian.

D. Informan Penelitian

Dalam instrumen penelitian dibutuhkan objek sebagai sumber informasi yang dibutuhkan peneliti secara akurat untuk melengkapi data dalam penelitian biasanya disebut dengan istilah informan penelitian. Menurut sugiono menyebutkan bahwa informan merupakan istilah dari sampel penelitian kualitatif. Namun sampel dalam penelitian kualitatif sebagai sumber penelitian. (Sugiyono, 2017: 2016).

Adapun informan dalam penelitian ini ialah Orang tua anak usia 3-5 tahun di Desa Lamban sigatal, anak usia 3-5 tahun dan informan pendukung guru PAUD yang berada di Desa Lamban Sigatal.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah suatu kegiatan untuk memperoleh data yang benar dan akurat. Dengan melihat pokok permasalahannya teknik pengumpulan data dengan sumber data primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada peneliti secara langsung. Adapun teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data melalui pengamatan terhadap objek penelitian untuk menghimpun data dengan pengamatan dilapangan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode observasi karena peneliti dapat menhimpun data secara langsung dengan sistematis dilapangan.

Pada teknik ini penelitian melakukan pengamatan mengenai implementasi metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun di desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Adapun cara yang digunakan dalam peneliti yaitu peneliti membuat pedoman untuk observasi dengan alat bantu berupa catatan dan kamera.

2. Wawancara

Interviw atau wawancara adalah percakapan yang dilakukan oleh dua orang secara tatap muka mengenai topik penelitian. Wawancara merupakan salah satu bentuk teknik pengumpulan data yang banyak digunakan dalam penelitian deskritif kualitatif. Untuk memperoleh data yang akurat dan valid maka dilakukan teknik wawancara secara langsung dan mendalam dengan pedoman terstruktur serta terlampir. Dengan menggunakan metode ini peneliti dapat menghimpun data yang lebih dalam tentang implementasi metode bermain peran dalam perkembangan sosial emosional anak usia 3-5 tahun di desa lamban sigatal kecamatan pauh kabupaten sarolangun provinsi jambi.Dalam hal ini penulis

melakukan wawancara langsung dengan orang tua dari anak yang di teliti, Guru Pendidikan Anak Usia Dini di desa Lamban Sigatal.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai peristiwa yang lalu berupa dokumen-dokumen. Metode ini digunakan penulis guna untuk pelengkap dari metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif deskriptif (Sugiyono, 2010: 329).

F. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, peneliti merupakan instrument utama dalam mengumpulkan data dan menginterpretasikan data dengan di bimbing oleh pedoman wawancara dan pedoman observasi. Dengan mengadakan observasi dan wawancara mendalam dapat memahami makna interaksi sosial, mendalami perasaan dan nilai-nilai yang tergambar dalam ucapan responden.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah suatu metode pengelolaan data setelah diperoleh hasil suatu penelitian untuk menarik kesimpulan berdasarkan bukti-bukti. Dalam penelitian ini, digunakan adalah metode deskriptif analitis. Melalui analisis secara deskriptif, ia dapat menyajikan secara singkat, mudah dan sederhana, serta mudah dipahami (Sukardi, 2009: 86).

Data yang terkumpul akan di analisa menggunakan data deskriptif yang sifatnya pemaknaan untuk mengungkapkan keadaan atau karakteristik sumber data. Proses analisis data dimulai dengan melihat semua data yang tersedia dari

berbagai sumber, yaitu wawancara dan observasi ditranskip secara lengkap dalam bentuk transcribe.

Setelah membaca, mempelajari, dan menelaah, langkah selanjutnya adalah dikategorikan berdasarkan topic. Langkah terakhir dalam analisis data adalah validasi data. Setelah menyelesaikan tahap ini, mulailah tahap interpretasi, yang mengelola hasil awal dengan teori objektif dalam bentuk naratif, termasuk teori yang digunakan.

Metode analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah metode analisis model interaktif yang terdiri dari tiga proses yaitu reduksi data, penyajian data dan validasi. Teknik-teknik tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi data

Redukasi data adalah metode pilihan yang berfokus pada penyederhanaan, penggalian, dan modifikasi data yang mendasari dari catatan yang dibuat di lapangan. Reduksi data ini terus terjadi selama proyek berorientasi kualitatif. Sepanjang pengumpulan data sedang berlangsung tahap redukasi berikutnya (membuat ringkasan, metode, menelusurri topik, membuat gugus-gugus, membuat partisipasi, dan menulis memo), redukasi data ini berlanjut bahkan sampai kerja lapangan selesai dan laporan akhir lengkap dibuat.

Kemudian data yang diterima dar lapangan dianalisis. Dengan mereduksi data dari proses pemilihan, fokus pada penyederhanaan, pengabstrakan,

dan mengubah data yang muncul dari catatan lapangan kemudian disusun secara sistematis sehingga mudah untuk di pahami.

2. Penyajian data

Penyajian data adalah kumpulan informasi terstruktur yang memungkinkan untuk menarik kesimpulan dan mengambil tindakan. Setelah melihat presentasi, akan lebih mudah untuk memahami apa yang terjadi dan apa yang harus dilakukan berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari presentasi tersebut.

Data dalam presentasi dapat berupa matriks, grafik, jaringan dan sebagainya. penyajian data yang paling umum digunakan dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks deskriptif. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teks deskriptif untuk membuat data penelitian.

3. Penarikan kesimpulan

Menurut Miles dan Hubermann penarikan kesimpulan diawali dengan pencarian makna sesuatu, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkir, alur sebab-akibat dan proposisi.

Penarikan kesimpulan dimulai pengumpulan data dengan memahami apa arti dari berbagai hal tentang gejala-gejala yang ditemui dalam penelitian dengan mencari makna objek, mencatat keteraturan, pola-pola, sebab-akibat, proporsi dan konfigurasi yang merupakan kesimpulan akhir dari hasil penelitian (Andi Prastowo, 2014: 242).

H. Validasi data (Validitas dan reliabilitas data)

1. Uji Validitas Penelitian

Validasi dalam penelitian kualitatifadalah kepercayaan dari data yang diperoleh dan analisis yang dilakukan peneliti secara akurat mempresentasikan dunia sosial di lapangan.

Uji keabsahan data pada penelitian kualitatif meliputi *credibility* (validasi internal) dengan triagulasi. *Transverbility* (validasi eksternal), *dependability* (reabilitas), dan *conformability* (objektifitas).

Pada penelitian ini, akan digunakan cara triangulasi dalam pengujian data, khususnya triangulasi metodologis. Triangulasi metodologis adalah penggunaan metode ganda untuk mengkaji masalah atau program tunggal, seperti wawancara, pengamatan, daftar pertanyaan terstruktur, dan dokumen.

2. Reabilitas *(dependability)*

Dalam penelitian kualitatif, uji *dependability* dilakukan dengan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Reabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi dan stabilitas data atau temuan dalam penelitian kualitatif, uji reliabilitas dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran umum daerah penelitian

Dalam sub bab ini peneliti akan menggambarkan secara umum keadaan ataupun kondisi Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi yaitu berupa letak dan luas wilayah, serta kondisi sosial dan budaya yang direkomendasikan, dapat dijadikan sebagai dasar penelitian untuk memperoleh data dan informasi yang berguna bagi peneliti, serta memberikan pemahaman kepada peneliti dan pembaca agar dapat mengetahui kondisi umum lokasi penelitian.

a) Kondisi geografis

Desa Lamban Sigatal merupakan salah satu desa yang berada di wilayah timur Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Ditinjau dari keadaan geografisnya desa Lamban Sigatal memiliki luas wilayah kurang lebih 250.2 ha. Dengan batas-batas wilayah Desa Lamban Sigatal sebagai berikut:

1) Sebelah timur : Desa Sepintun
2) Sebelah barat : Desa Lubuk Napal
3) Sebelah utara : Desa Pemusiran
4) Sebelah selatan : Desa Seko Besar

b) Kependudukan dan tingkat Pendidikan

Desa Lamban Sigatal merupakan sebuah desa yang jumlah penduduknya belum terlalu padat, dengan jumlah penduduk sebanyak 1.389 jiwa dengan rincian 636 Laki-laki dan perempuan 753 jiwa.

Dalam hal pendidikan masyarakat Desa Lamban Sigatal dapat dikategorikan bergerak lambat dan sangat rendah. Hal ini dipengaruhi oleh keadaan desa yang dahulunya belum memiliki fasilitas pendidikan yang memadai dan jarak desa dengan pusat kota yang terbilang masih sangat jauh. Namun seiring berjalannya waktu, lambat laun pemerintah mulai memperhatikan kebutuhan penduduk desa tersebut dengan membangun gedung Sekolah Dasar. Namun hal ini belum cukup dengan melihat keadaan masyarakat yang masih sangat terbelakang. Berdasarkan hasil musyawarah pemerintah desa dan penduduk setempat pada tahun 2012 dibangun 2 gedung sekolah Taman Kanak-kanak dan satu gedung Madrasah Tsanawiyah/Mts.

Mulai saat itu pendidikan di Desa Lamban Sigatal mulai meningkat. Namun belum bisa dikatakan berhasil karena pendapat orang tua yang beranggapan bahwa pendidikan tiggi tidaklah penting, terutama bagi perempuan karena ketika sudah cukup umur anak harus bisa mencari uang untuk bisa menghidupi diri sendiri. Anak bisa membaca dan berhitung itu sudah lebih dari cukup. Namun tidak sedikit juga orang tua yang berpendapat bahwa anaknya harus sekolah hingga bangku kuliah.

c) Mata pencaharian

Mata pencaharian penduduk Desa Lamban Sigatal untuk keseluruhan beragam, namun mayoritas penduduk desa Lamban Sigatal bekerja di sektor pertanian, seperti petani karet dan sawit. Hal ini terlihat dari keseharian masyarakat desa yang pergi ke kebun untuk menyadap karet dan memanen buah sawit. Hal ini juga di dukung oleh kondisi geografis dan alam masyarakat pedesaan, dimana jenis tanahnya cocok untuk budidaya karet dan kelapa sawit.

d) Agama

Agama yang di anut oleh penduduk desa Lamban Sigatal Kematan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi adalah Islam dan Kristen. Adapun tempat peribadatan yang ada di desa tersebut yaitu 1 buah masjid yang terletak di pusat desa dan 5 musholla yang berada di masing-masing RT (rukun tetangga).

Keadaan keagamaan masyarakat desa lamban sigatal jika dilihat dari aspek ketaatan dalam beragama dirasa cukup baik, meskipun belum keseluruhan. Hal ini dapat dilihat dengan adanya kegiatan yasinan rutin bapak-bapak pada malam jum’at dan ibu-ibu pada hari jum’at.

e) Pemerintahan

Dalam hal pemerintahan desa Lamban Sigatal sudah layaknya seperti desa-desa lain pada umumnya, memiliki kepala desa beserta aparat desa yang membantu dalam melayani masyarakat. Desa lamban sigatal terbagi menjadi 2 RW (rukun warga) dan 6 RT (rukun tetangga).

2. Metode bermain peranyang dilakukan anak di Desa Lamban Sigatal

Kartini (2007) berpendapat bahwa metode bermain peran merupakan teknik yang digunakan untuk menirukan bagaimana seseorang berperilaku dalam sebuah drama. Perilaku yang ditekankan dalam bermain peran dikaitkan dengan hubungan sosial.

Adapun bermain peran yang biasa dilakukan anak usia 3-5 tahun di Desa Lamban Sigatal diantaranya:

a) Bermain peran makro

Bermain peran makro adalah berperan dengan sesungguhnya dan menjadi seseorang atau sesuatu. Ketika anak memiliki pengalamannya sehari-hari dengan bermain peran makro (melalui tema yang ada disekitar kehidupan nyata), maka mereka belajar keterampilan pra akademis seperti: mendengarkan, tetap dalam tugas, menyelesaikan masalah dn bermain dengan bekerja sama dengan orang lain (Vygotsky, Erikson, dalam Mutiah, 2010:145). Anak bermain menjadi tokoh menggunakan alat yang berukuran besar yang digunakan anak untuk menciptakan dan memainkan peran-peran. contohnya anak berperan sebagai chef, anak berperan sebagai dokter dan pasien, pedagang dan pembeli dan lain-lain.

1) Wawancara tentang kebiasaan bermain peran anak usia 3-5 tahun di desa lamban sigatal

Penelitian yang dilakukan melalui wawancara terkait kebiasaan bermain peran makro adalah sebagai berikut:

"Kami sebagai orang tua sering melihat dan memperhatikan anak ketika bermain dengan teman-temannya karena takut anak bertengkar dengan teman-temannya. Anak sering berperan sebagai pedagang dan pembeli, berperan sebagai ibu rumah tangga, dan berperan sebagai dokter dan pasien dan lain-lain. Anak mendapatkan pengetahuan baru melalui bermain peran, sebagai contohnya anak menjadi tau bahwa salah satu peralatan dokter adalah ambulance yang digunakan untuk membawa orang sakit."

2) Observasi

Observasi yang dilakukan oleh peneliti mengenai kebiasaan bermain peran makro ini terdapat anak yang sering melakukan kegiatan berperan sebagai chef, berperan sebagai hewan buas, sebagai pedagang dan pembeli dan lain-lainnya.

3) Dokumentasi

Di desa lamban sigatal rata-rata anak usia 3-5 tahun sangat menyukai bermain peran. maka tidak heran jika kebanyakan anak di desa ini perkembangan bahasanya berkembang sangat cepat. Di usia ini anak-anak sudah memahami peran-peran di lingkungan sekitarnya.

b) Bermain peran mikro

Anak bermain peran melalui tokoh yang diwakili oleh benda-benda berukuran kecil. Contohnya bermain mobil-mobilan, bermain rumah-rumahan mini, bp-bpan dan lain-lain.

1) Wawancara tentang kebiasaan bermain peran mikro

   Penelitian yang dilakukan melalui wawancara terkait kebiasaan bermain peran mikro adalah sebagai berikut:

   "Anak terlihat sangat senang saat melakukan kegiatan bermain peran, terlebih ketika anak berperan sesuai dengan peran yang ia sukai.

2) Observasi tentang kebiasaan bermain peran mikro

   Observasi yang peneliti lakukan mengenai kebiasaan bermain peran mikro, pada umumnya anak-anak di desa lamban sigatal lebih sering melakukan kegiatan bermain peran makro daripada bermain peran mikro. Namun tidak menutup kemungkinan jika ada beberapa anak juga melakukan kegiatan bermain peran mikro.

3) Dokumentasi tentang kebiasaan bermain peran mikro

   Selama peneliti melakukan penelitian di desa lamban sigatal, terdapat beberapa anak yang menyukai kegiatan bermain peran mikro. Adapun anak-anak yang menyukai kegiatan bermain peran mikro ini adalah anak-anak yang sudah bisa berfikir kreatif yang merupakan anak usia 5 tahun keatas.

Pada kesempatan yang berbeda, penulis juga mewawancarai orang tua berkenaan dengan kebiasaan bermain peran yang dilakukan anak dalam kehidupan sehari-hari anak. Berikut beberapa hasil wawancara tersebut:

a) Apakah anak terlihat senang saat melakukan kegiatan bermain peran?

1) Responden 1 (Bapak Mukhlis dan Ibu Pansorun Hapizun)

"*Senang, hal ini terlihat pada saat anak saya bermain peran dengan teman-temannya, ia tampak aktif, ceria dan lebih banyak berbicara. Saya juga melihat anak lebih bersemangat ketika melakukan bermain peran dari pada belajar tulis baca".*

2) Responden 2 (Bapak M. Nur dan Ibu Nurul Hikmah)

"*Senang, karena melalui bermain peran anak akan belajar untuk lebih mandiri tidak selalu bergantung dengan orang tua. Terkadang karena terlalu senang melakukan kegiatan bermain peran anak-anak sampai lupa makan dan mandi".*

3) Responden 3 (Bapak Eko Mardianto dan Ibu Maziatul Aisa)

"*Senang, karena menurut saya, disinikan anak-anak melakukan kegiatan bermain peran yaitu berperan sebagai orang lain, dengan begitu anak akan mengetahui banyak hal terutama tentang profesi, jadi anak akan menemukan dam mengasah bakat yang ada di dirinya".*

b) Peran apa saja yang biasa dilakukan anak saat sedang bermain peran?

1) Responden 1 (Bapak Mukhlis dan Ibu Pansorun Hapizun)

"Anak sering melakukan berperan sebagai chef, berperan sebagai dokter, berperan sebagai pembuat rumah-rumahan, berperan sebagai orang tua, dan berperan sebagai hewan buas".

2) Responden 2 (Bapak M. Nur dan Ibu Nurul Hikmah)

"Saya sering merperhatikan anak-anak ketika sudah pulang dari sekolah dan bermain dengan teman-temannya, anak membuat rumah-rumahan, sering main masak-masakan (chef), membuka warung dan berjualan (penjual dan pembeli)".

3) Responden 3 (Bapak Eko Mardianto dan Ibu Maziatul Aisa)

"Saya sering memperhatikan, anak saya sering bermain dengan adiknya, dia berperan sebagai guru dan adiknya berperan sebagai murid, sering berman bola, dan bermain mobil-mobilan (sopir)".

c) Apakah bermain peran berpengaruh terhadap perkembangan anak?

1) Responden 1 (Bapak Mukhlis dan Ibu Pansorun Hapizun)

"Sangat berpengaruh, karena menurut saya bermain peran dapat mengasah otak anak, anak juga akan menjadi pribadi yang lebih terampil (Kreatif) dan semakin berkembang luas".

2) Responden 2 (Bapak M. Nur dan Ibu Nurul Hikmah)

"Menurut saya berpengaruh, salah satu contoh yang dapat saya lihat ketika anak melakukan kegiatan jual beli, anak akan

mengerti ketika uangnya berlebih maka akan ada kembaliannya".

3) Responden 3 (Bapak Eko Mardianto dan Ibu Maziatul Aisa)

"Berpengaruh, sebagai contoh ketika anak berperan sebagai polisi, anak akan tau dan mengerti tugas polisi, dan peralatan tugas polisi".

d) Apakah anak sering bertengkar atau berebut peran saat sedang bermain peran?

1) Responden 1 (Bapak Mukhlis dan Ibu Pansorun Hapizun)

"Anak memang sangat sering melakukan kegiatan bermain peran dengan teman-temannya, namun tidak menuntut kemungkinan bahwa anak akan sangat sering juga bertengkar dengan teman-temannya karena berebut peran atau mungkin berebut alat yang digunakan untuk bermain"

2) Responden 2 (Bapak M. Nur dan Ibu Nurul Hikmah)

"Saya sering melihat anak-anak memang sering bertengkar dengan teman-teman namun juga tidak selalu, anak-anak bertengkar karena berebut peran dan berebut mainan".

3) Responden 3 (Bapak Eko Mardianto dan Ibu Maziatul Aisa)

"Sering, karena minat dan bakat anak tentunya memang berbeda-beda namun tidak menuntut kemungkinan pasti akan ada yang sama, hal itu terkadang menyebabkan anak berebut peran dengan teman-temannya".

e) Apakah kegiatan bermain peran juga dilakukan di lingkungan sekolah?

1) Responden 1 (Bapak Mukhlis dan Ibu Pansorun Hapizun)

"Bermain peran dulunya memang sering dilakukan di sekolah, namun karena tuntutan wali murid dan terdapat kendala pada sarana prasarana akhirnya kegiatan ini tidak lagi dilakukan, namun secara pribadi saya sebagai orang tua memang kurang setuju jika kegiatan ini dilakukan disekolah, karena kegiatan bermain peran ini sudah sangat sering dilakukan anak diluar lingkungan sekolah, jadi dilingkungan sekolah anak cukup belajar tulis dan baca saja".

2) Responden 2 (Bapak M. Nur dan Ibu Nurul Hikmah)

"Tidak pernah karena sesuai dengan yang saya lihat, dilingkungan sekolah pembelajarannya hanya terpaku pada belajar menulis dan berhitung".

3) Responden 3 (Bapak Eko Mardianto dan Ibu Maziatul Aisa)

"Tidak, padahal menurut saya anak akan lebih fokus dan mengerti jika pembelajarannya dilakukan dengan metode bermain, daya ingat anak akan lebih kuat".

3. Pelaksanaan Metode Bermain Peran di Desa Lamban Sigatal

Bermain peran merupakan salah satu metode dalam pembelajaran pendidikan anak usia dini. Proses pembelajaran ini merupakan proses belajar mengajar yang melibatkan siswa dalam ekspresi peristiwa/peran

yang diperankan sesuai dengan tema yang ada. Melalui bermain peran diharapkan anak dapat mengahayati sebuah karya melalui gambaran peristiwa atau peran dalam karya sastra tersebut, misalnya cerita tentang suatu profesi.

Metode bermain peran sering digunakan untuk mengajarkan masalah dan tanggung jawab kepada anak, serta memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari tingkah laku manusia. Bermain peran mengajarkan anak bagaimana membuat keputusan bersama, anak juga belajar bagaimana memulai dramatisasi. Dalam bermain perananak melakukan kegiatan bermain peran berdasarkan apa yang sudah mereka lihat dan merupakan sebagai contoh bagi anak. Misalnya berperan sebagai dokter yang anak dilihat di televisi, berperan sebagai koki, berperan sebagai penjual dan pembeli dan lain sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, meski kegiatan bermain peran yang dilakukan anak-anak tanpa pembimbing atau pengarah, kegiatan bermain peran tersebut juga berjalan dengan sangat baik karena sebelum melakukan kegiatan bermain peran anak-anak melakukan perencanaan terlebih dahulu. Perencanaan yang dimaksud disini adalah anak-anak memilih (menentukan) sendiri tema apa yang akan mereka perankan didalam permainan tersebut, kemudian setelah menentukan tema, anak-anak menyiapkan alat-alat permainan yang mereka perlukan. Kemudian anak melaksanakan kegiatan bermain peran sesuai dengan tema dan alat permainan yang mereka siapkan. Namun

kegiatan bermain peran yang dilakukan anak-anak di desa lamban sigatal tidak dilakukan evaluasi apakah tujuan dalam permainan tersebut sudah tercapai apa belum. Hal tersebut dikarenakan kegiatan bermain peran hanya dilakukan anak-anak diluar sekolah dan tidak dilakukan dilingkungan sekolah. Berikut deskripsi pelaksanaan kegiatan bermain peran untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak usia 3-5 tahun di desa lamban sigatal.

a) Bermain peran tema profesi (pedagang makanan)

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilakukan pada minggu pertama hari senin 25 Oktober 2021. Setelah pulang dari sekolah anak-anak melakukan kegiatan bermain peran dengan tema pedagang makanan. Anak-anak menyiapkan alat dan bahan agar permainan bemain peran tersebut dapat berjalan dengan baik. alat dan bahan yang disiapkan anak-anak seperti plastik bekas minuman/jajanan sebagai wadah makanan, tumbuhan-tumbuhan seperti rumput dan bunga sebagai bahan yang mereka jual. Pada tema ini terdapat peran antara penjual dan pembeli. Disini penjual menjual makanan seperti pecal, lontong, dan pop ice.

b) Bermain peran temaa profesi (supir)

Berdasarkan observasi penulis yang dilakukan pada hari senin 25 Oktober 2021. Setelah pulang dari sekolah anak-anak melakukan kegiatan bermain peran dengan tema profesi yaitu supir. Sebelum

melakukan kegiatan bermain peran anak-anak menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam kegiatan bermain peran tersebut. Alat dan bahan yang disiapkan anak-anak seperti mobil-mobilan, sekop, dan pasir/batu. Kegiatan bermain peran dengan tema supir ini sering dilakukan oleh anak laki-laki, dimana anak laki-laki berperan sebagai supir dan ada juga yang berperan sebagai penjual bahan bakar. Kegiatan ini dilakukan dengan cara anak menarik atau mendorong mobil-mobilan yang berisi batu/pasir kadangkala mobil itu terbalik seperti terjadinya kecelakaan. Hal tersebut dipelajari dan diketahui anak berdasarkan apa yang ia lihat melalui kehidupan nyata ataupun melalui media televisi.

c) Bermain peran tema binatang (binatang buas)

Hasil observasi penulis yang dilakukan pada Kamis 28 Oktober 2021. Pada observasi ketiga penulis melihat anak-anak bermain peran dengan menggunakan tema binatang. Pertama-tama anak-anak menentukan tema yang akan mereka mainkan, kemudian setelah menentukan tema anak-anak menunjuk dan menentukan mereka ingin berperan sebagai apa, ada yang berperan sebagai harimau, buaya dan lain sebagainya. Pada kegiatan bermain peran yang ini anak perempuan dan laki-laki bermain bersama, dimana anak laki berperan sebagai binatang buas yang mengejar atau memakan anak perempuan yang merupakan sebagai penduduk desa. Sebagai penduduk desa yang dikejar oleh binatang buas, para penduduk desa berteriak meminta tolong, hal

tersebut memberikan anak-anak pelajaran bahwa ketika dalam bahaya kita harus meminta tolong serta dapat menimbulkan rasa empati untuk saling tolong menolong pada diri anak

4. PerkembanganSosial Emosional Anak usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal

Menurut Lerner dalam Soegeng Santoso, tentang perkembangan yaitu bahwa Perkembangan anak terjadi sejak saaat pembuahan (masih dalam kandungan) sampai akhir hayat. Bermain peran sangat berpengaruh dalam perkembangan anak seperti perkembangan fisik, perkembangan kognitif, perkembangan emosional, perkembangan bahasa, dan perkembangan sosial anak.

Borya (2013:39) menjelaskan tentang penggunaan kegiatan bermain peran lebih mudah dilakukan, lebih bermakna, dan lebih menarik bagi anak-anak. Hal ini jelas bahwa bermain peran mudah untuk dilakukan oleh anak-anak serta memiliki hal yang menarik untuk dilakukan seperti memprediksi ekspresi emosional, mengenali emosi dan mengatur emosi. Metode bermain peran dapat mendukung hubungan sosial antar anak dengan teman seusianya (Lindsey & Colwell, 2013). Sependapat dengan hal tersebut, Leevein dan Munsch (2014: 408) menjelaskan bahwa bermain peran dapat melibatkan imajinasi anak, keterampilan sosial, dan bahasa anak. Bermain peran juga akan membantu anak memahami regulasi emosi dan empati terhadap teman seusianya. Adapun perkembangan yang diperoleh anak dari kebiasaan bermain peran yaitu:

a) Keterampilan berbahasa

Bermain peran dapat mendorong anak untuk meningkatkan keterampilan berbahasanya, hal ini dikarenakan bermain pura-pura, anak-anak berlatih memahami sudut pandang teman bermainnya dan belajar untuk bergiliran dalam memainkan perannya. Keterampilan khusus ini penting dalam meningkatkan kemampuan berbicara anak.

b) Keterampilan sosial

Keterampilan sosial didapat dari anak berpura-pura menjadi orang lain, berinteraksi dan bekerjasama dalam sebuah permainan dengan teman-temannya. Keterampilan sosial ini penting dalam mempersiapkan anak untuk masuk sekolah. Bermain peran melibatkan banyak peran akan semakin mengasah keterampilan sosial anak, dan dapat memotivasi diri sendiri dan orang lain.

c) Keterampilan mengatur diri sendiri *(self regulation skills)*

Kesiapan anak masuk sekolah *(school readiness)* berkaitan dengan kemampuan anak mengatur dirinya sendiri *(self regulations).* Hal ini ditandai dengan kemandirian anak yang lebih besar atau kemampuan anak untuk menentukan sikap atau kebiasaan. Dalam bermain peran, kemampuan anak diasah ketika anak memutuskan untuk mengatur perilaku apa yang sesuai dengan peran yang dimainkan.

d) Meningkatkan kecerdasan

Bermain peran merupakan permainan yang menarik dan menyenangkan. anak-anak menjadi semangat, aktif, dan mengasah

kepercayaan dirinya. Dalam keadaan yang tepat anak akan terlibat penuh dalam keterampilan belajarnya, baik keterampilan belajar sosial, bahasa, maupun regulasi atau mengatur dirinya. Bermain peran dapat menemukan, menciptakan, dan mengembangkan kreativitas anak.

Bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat menjelaskan perasaan, sikap, perilaku dan nilai dengan tujuan menghargai perasaan perasaan, sikap, dan cara berpikir orang lain (Chesler & Fox 2010: 106).Untuk memperkuat bahwa penggunaan metode bermain peran sudah cukup baik dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, penulis mengamati hasil pencapaian perkembangan sosial emosional anak sebagai berikut:

a) Anak memiliki sikap kooperatif

Dari hasil penelitian yang penulis amati terkait dengan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, dengan indikator anak memiliki sikap kooperatif terhadap temannya, sudah berkembang sangat baik. Hal ini dapat dilihat dari anak yang mampu bekerja sama saat sedang melakukan kegiatan bermain peran bersama temannya dengan baik sampai dengan kegiatan selesai. Setelah itu mereka membereskan alat permainan secara bersama-sama dan membantu temannya ketika temannya mengalami kesulitan. Serta berinisiatif memilih peran

sendiri sesuai tema tanpa harus merebut peran teman lainnya, sebagai contohnya ketika temannya sudah memilih ingin berperan sebagai pedagang maka ia akan berperan sebagai pembeli tanpa perlu ditunjuk oleh orang tua atau guru.

b) Anak memiliki sikap toleran

Dari hasil penelitian yang penulis amati terkait dengan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, dengan indikator anak memiliki sikap toleran sangat baik. Hal tersebut dapat dilihat ketika anak dapat memaafkan teman yang menjahilinya ketika sedang bermain bersama, dapat menghargai hasil karya temannya, serta meminta izin ketika ingin meminjam mainan milik temannya.

c) Anak memiliki rasa empati

Dari hasil penelitian yang penulis amati terkait dengan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional anak, dengan indikator anak memiliki rasa empati. Dari pengamatan yang penulis lakukan melalui kegiatan keseharian anak, perkembangan rasa empati pada diri anak berkembang sangat baik. Hal ini terlihat saat anak sedang bermain bersama teman-temannya, anak mampu membantu ketika temannya mengalami kesulitan, meminjamkan mainan, dan menghibur ketika temannya sedang menangis, serta berbagi makanan dengan temannya. Sebagai contoh yang penulis ambil berdasarkan pengamatan adalah ketika sedang

bermain peran sebagai profesi penjual dan pembeli, anak mampu memberikan barang yang dijualnya padahal pembeli tidak punya uang (mengutang).

B. Pembahasan

Dalam menganalisis data, penulis menggunakan tiga tahapan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (validasi) yang diperoleh dari hasil pengumpulan data berdasarkan observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan oleh penulis.

Di Desa Lamban Sigatal selama penulis melakukan penelitian terdapat beragam kebiasaan bermain peran yang dilakukan anak-anak di desa Lamban Sigatal diantaranya bermain peran makro dan bermain peran mikro. Model bermain peran ataupun peran yang dilakukan anak-anak di Desa Lamban Sigatal dilakukan berdasarkan pilihan atau kemauan mereka sendiri tanpa disuruh oleh orang tua.

Observasi yang penulis lakukan mengenai kebiasaan bermain peran ini, anak tampak sangat senang ketika melakukan kegiatan bermain peran, serta anak-anak di desa Lamban Sigatal juga sangat sering melakukan kegiatan ini dalam kehidupan sehari-harinya walau mungkin tidak dapat dikatakan semua anak melakukan kegiatan ini. Kegiatan bermain peran sering dilakukan dalam kehidupan sehari-hari anak, tanpa prosedur dari orang tua atau orang dewasa. Anak-anak melakukan kegiatan ini berdasarkan imajinasi dan aturan mereka sendiri. Berdasarkan tema yang anak pilih sendiri tanpa bimbingan ataupun arahan dari orang tua atau guru.

Kegiatan bermain peran yang dilakukan anak-anak di desa Lamban Sigatal terbagi menjadi dua yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Dimana anak-anak lebih sering melakukan kegiatan bermain makro dibandingkan bermain peran mikro, namun tidak menuntut kemungkinan juga terdapat anak-anak yang melakukan kegiatan bermain peran mikro. Kegiatan bermain peran makro yang biasa dilakukan anak-anak seperti berperan sebagai chef, berperan sebagai orang tua, berperan sebagai pedagang dan pembeli, berperan sebagai guru dan siswa, serta berperan sebagai binatang buas. Sedangkan bermain peran mikro yang biasa dilakukan anak-anak seperti bermain mobil-mobilan (supir), dan bp-bpan.

Bermain peran sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, melalui bermain peran anak mendapatkan penambahan kosa kata, pintar dalam berbicara, mengasah keterampilan imajinasi anak, serta belajar bersosialisai dengan orang lain. Namun sangat disayangkan kegiatan bermain peran ini, tidak dilakukan dilingkungan sekolah serta tidak dilakukan berdasarkan bimbingan dan arahan orang dewasa karena orang tua menganggap bahwa bermain peran semata-mata hanya sekedar permainan dan tidak mempengaruhi perkembangan anak. Serta tuntutan orang tua bahwa anak harus bisa membaca, menulis, dan berhitung. Awalnya kegiatan ini juga dilakukan dilingkungan sekolah namun karena adanya hambatan dari lingkungan disekitar sekolah, kegiatan bermain peran ini tidak dilakukan lagi. Hambatan yang dimaksud disini adalah para anak remaja yang sering mengambil sarana prasarana di sekolah tanpa izin (dibobol), akibatnya sarana prasarana terus berkurang. Oleh

sebab itu kegiatan bermain peran di desa lamban sigatal yang biasa dilakukan anak-anak ini seolah-olah tidak memiliki tujuan, hanya sekedar untuk main-main anak atau menghibur anak semata dan tidak dilakukan evaluasi disekolah. Bermain peran juga sangat berpengaruh terhadap perkembangan sosial emosional anak, sebagai contohnya anak sudah mampu bersikap koeperatif yaitu anak dapat bekerja sama dengan teman-temannya dalam kegiatan bermain peran, seperti membereskan mainan setelah bermain. Anak sudah mampu bersikap toleran yaitu saat sedang bermain bersama lalu ada temannya yang jahil, anak sudah mampu memaafkan temannya. Dan anak juga sudah memiliki rasa empati seperti menghibur temannya ketika temannya sedang menangis, berbagi makanan dan mainan dan lain sebagainya.

Berdasarkan deskripsi di atas tersebut, dapat diverifikasikan bahwa anak-anak di desa Lamban Sigatal sangat sering melakukan kegiatan bermain peran dalam kehidupan sehari-hari, kegiatan bermain peran atau peran yang dilakukan anak berbeda-beda sesuai dengan pilihan anak sendiri, namun anak-anak lebih sering melakukan kegiatan bermain peran makro, hal ini dilihat dari kebiasaan anak yang sering bermain masak-masakan *(chef)*, dan berjualan atau membeli (pedagang dan pembeli).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian yang bersifat Kualitatif Deskriptif mengenai kebiasaan bermain peran anak usia 3-5 tahun di desa Lamban Sigatal kecamatan Pauh kabupaten Sarolangun Jambi yang dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat 2 metode bermain peran yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari anak di desa lamban sigatal. Metode bermain peran makro dan metode bermain peran mikro.
    a) *Bermain peran makro,* tampak sangat sering dari anak-anak di desa Lamban Sigatal yang melakukan kegiatan bermain peran makro. Adapun peran yang dilakukan anak dalam bermain peran makro, yaitu berperan sebagai penjual dan pembeli, berperan sebagai sebagai chef, berperan sebagai orang tua, dan berperan sebagai binatang buas.
    b) *Bermain peran mikro,* tampak tidak banyak (jarang) anak-anak yang melakukan kegiatan bermain peran mikro ini, hal ini dikarenakan anak yang melakukan kegiatan bermain peran mikro adalah anak yang sudah bisa berfikir kreatif yang merupakan anak 5 tahun keatas sedangkan anak pada usia itu rata-rata sudah sibuk dengan gadget masing-masing.

2. Bermain peran sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak, melalui bermain peran perkembangan bahasa, sosial, mengatur diri sendiri dan kecerdasan semakin berkembang. Salah satu contoh yang dapat penulis lihat seperti anak yang sudah mengerti bahwa ketika berbelanja uangnya berlebih maka mendapatkan kembalian. Namun kegiatan bermain peran, tidak dilakukan dilingkungan sekolah karena orang tua menganggap bahwa bermain peran semata-mata hanya sekedar permainan dan tidak mempengaruhi perkembangan anak. Serta tuntutan orang tua bahwa anak harus bisa membaca, menulis, dan berhitung.
3. Kegiatan yang dilakukan anak-anak di desa Lamban Sigatal dilakukan anak-anak tanpa prosedur atau bimbingan dari orang tua dan guru. Anak-anak melakukan kegiatan ini berdasarkan imajinasi dan aturan mereka sendiri. Berdasarkan tema yang anak pilih sendiri, dan alat serta bahan yang diapkan oleh anak sendiri.
4. Pencapaian perkembangan sosial emosional yang diperoleh melalui kegiatan bermain peran yaitu sebagai berikut:
    a) Anak memiliki sikap koeperatif, contohnya mampu bekerjasama dengan temannya, dan membereskan alat permainan ketika sudah selesai bermian.
    b) Anak memiliki sikap toleran, contohnya memaafkan teman yang menjahilinya, dan meminta izin ketika ingin meminjam mainan milik temannya.

c) Anak memiliki rasa empati, contohnya membantu temannya yang mengalami kesulitan, dan meminjamkan mainan.

B. Saran

1. Orang tua diharapkan dapat memahami bahwa bermain peran memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan anak.
2. Guru seharusnya dapat memasukan dan menerapkan metode bermain peran dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah.
3. Bagi peneliti, semoga penelitian ini menambah ilmu dan pengetahuan dan diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pembacanya.

DAFTAR PUSTAKA

Agusniati, Andi. dan Manopa M Jane. 2019. Keterampilan sosial anak usia dini. Jawa barat. Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya. Edu Publisher.

Busri, Hasan. Dkk. 2021. Lingustik terapan (penerapan metode bermain peran pada pembelajaran pemeran drama). Malang. Universitas Islam Malang. Pulisher.

Darmadi. 2018. Asyiknya belajar sambil bermain. Lampung tengah. Guepedia

Ermita Nevi. 2018. Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Bahasa pada Anak Usia Dini Assalam 1 Sukarame Bandar Lampung. Bandar Lampung. Universitas Negeri Raden Intan Lampung

Fitriyani. Hayatul. 2020. Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun Pekan Baru. Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Lestari, Puji. 2018. Efektivitas Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung. Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Ndari S. Susanty. Dkk. 2019. Metode Pendidikan Seksualitas di Taman Kanak-kanak. Jawa Barat. Edu Publisher

Nur'aini, 2019. "Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B Di Raudhatul Athfal Ismaria Al-Qur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung". Bandar Lampung. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Saripudin, A. dan Isnaeni Yuningsih Faujiah. 2020. Model Edutainment dalam Pembelajaran PAUD. Depok. Rajawali

Srihayati, Henik. "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Meningkatkan Kemampuan Berbahasa anak usia 5-6 Tahun di TK Kartika 1-4 Pekan Baru". Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Volume 5. Pekan Baru. Universitas Riau. 2016.

Tedjasaputra S. mayke. 2001. Bermain, Mainan dan Permainan. Jakarta. Gramedia Widiasarana Indonesia.

Toharudin, 2021. Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Aplikasinya untuk Pendidik yang Profesional. Jawa Tengah. Lakeisha.

L

A

M

P

I

R

A

N

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
Knowledge, Faith, Wisdom

Alamat Kampus Jl. Taman Amir Hamzah No. 5 Jakarta 10320
Tel. 021 390 6501 **Fax.** 021 315 6864
Email sekretariat@unusia.ac.id | **www.unusia.ac.id**

Nomor :345/AS/100.02.11/VII/2022
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Izin Penelitian**

Kepada yang Terhormat,
KEPALA DESA LAMBAN SIGATAL
di tempat

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Salam silaturrahmi kami sampaikan. Semoga aktivitas Bapak/Ibu sehari-hari selalu dalam lindungan Allah SWT.

Sehubungan dengan adanya pemenuhan tugas akhir/skripsi di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta, maka kami memohon kepada Ibu untuk berkenan memberikan izin pelaksanaan penelitian di lingkungan yang Ibu pimpin.

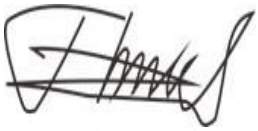
Adapun data mahasiswa yang akan melaksakan penelitian di tempat Bapak/Ibu adalah:

Nama	:	Rohmiatin Nazila
NIM	:	PGP18040030
Program Studi	:	Pendidikan Anak Usia Dini
Judul Skripsi	:	Kebiasaan Bermain Peran Anak Usia 3-5 Tahun di Desa Lamban Sigatal Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi

Demikian surat permohonan izin ini kami sampaikan. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan banyak terima kasih.

Wallaahul Muwafiq Ila Aqwamith-thariq.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Jakarta, 15 Juli 2022
Ka. Prodi Pendidikan Anak Usia Dini
Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta,



Hayaturrahman, M.Si

Lampiran 1

Pedoman Observasi

No	Indikator	Hal yang di amati	Ket
1	Bermain peran	Anak sering melakukan kegiatan bermain peran	
		Anakmemahami cerita dalam bermain peran	
		Anak berkembang melalui bermain peran	

Lampiran 2

Catatan Observasi

Observasi 1

Hari : Rabu

Tanggal : 20 Oktober 2021

Hari Rabu 20 Oktober 2021 sekitar pukul 09.30 WIB saya berkunjung ke rumah kepala desa. Setelah sampai di rumah kepala desa saya disambut baik oleh bapak Adami Taslim selaku kepala desa dan juga istrinya. Setelah itu saya menyampaikan maksud dan tujuan saya berkunjung, yaitu untuk memohon izin melakukan

penelitian di desa Lamban Sigatal yang merupakan desa yang akan saya jadikan objek penelitian. Setelah menyampaikan apa yang menjadi tujuan saya, bapak kepala desa dan istri dengan senang hati menyambut baik tujuan saya tersebut. Setelah dirasa cukup, lalu saya pamit pulang.

Observasi 2

Hari : Kamis

Tanggal : 21 Oktober 2021

Hari Kamis 21 Oktober 2021 pukul 9.00 saya berkunjung ke rumah ketua RT. 04 untuk meminta data warga yang memiliki anak kisaran usia 3-5 tahun untuk dijadikan sebagai informan selama observasi berlangsung. Setelah menyampaikan maksud dan tujuan saya, lalu ketua RT. 04 memberikan data warga RT.04. setelah mendapatkan cukup informasi, lalu saya pamit pulang untuk menyiapkan segala sesuatu yang diperlukan.

Observasi 3

Hari : Kamis

Tanggal : 21 Oktober 2021

Hari Kamis 21 Oktober 2021 pukul 9.30 sepulang dari rumah ketua RT. 04, lalu saya langsung berkunjung ke rumah beberapa warga yang memiliki anak usia 3-5 tahun. Setelah tiba, saya meminta izin untuk melakukan wawancara seputar

kebiasan-kebiasan anak dalam bermain peran. setelah mendapatkan cukup informasi, tidak lupa saya mengucapkan terima kasih lalu saya pamit untuk pulang.

Lampiran 3

Pedoman Wawancara

No.	Variabel	Kisi-kisi	Sumber Data	Pertanyaan Wawancara
1.	Bermain Peran	Pengertian bermain peran	Wawancara	1. Apakah anak terlihat senang saat melakukan kegiatan bermain peran? 2. Peran apa saja yang biasa dilakukan anak saat sedang bermain peran? 3. Apakah bermain peran

				berpengaruh terhadap perkembangan anak? 4. Apakah anak sering bertengkar atau berebut peran saat sedang bermain peran? 5. Apakah kegiatan bermain peran juga dilakukan di lingkungan sekolah?

DOKUMENTASI

HASIL DOKUMENTASI

Gambar I. Wawancara dengan Orang Tua

Gambar II. Razi (tengah) dan Ibu Mazia(kiri)

Gambar III. Wawancara dengan Orang Tua

Gambar IV. Jihan(kanan) dan Ibu Fizun(tengah)

Gambar V. Ica(tengah) dan Ibu Nurul Hikmah(kiri)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Rohmiatin Nazila lahir di Sarolangun Tanggal 07 Oktober 1997. Rohmiatin Nazila merupakan anak kedua dari Ibu Nur Aisya dan Ayah Suhardi MZ. Memiliki kakak laki-laki bernama Afrizam Muzammil dan adik laki-laki bernama Khusnil Khotami. Alamat Desa Lamban Sigatal RT/RW 003/011 Kecamatan Pauh Kabupaten Sarolangun Provinsi Jambi. Riwayat pendidikan Sekolah Dasar Negeri (SDN) 126/VII Desa Lamban Sigatal lulus pada tahun 2012. Sekolah Menengah Pertama di Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTSS) As'ad Jambi lulus pada tahun 2015. Dan Sekolah Menengah Atas di Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 1 Sarolangun lulus pada tahun 2018. Tahun 2022, lulus dari jurusan S1 Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia (UNUSIA) Jakarta.