

PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEKEMBANGKAN KEMAMPUAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI KELOMPOK B DI TK DARMA WANITA PERSATUAN 2 BAYUGLUGUR SITUBONDO

Yati Nur Hafiyah¹, Mohammad Zaini²

¹ UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

e-mail: yatinurhafiyah305@gmail.com

² UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

e-mail: mohamadzaini12345@gmail.com

ABSTRACT

Early childhood education plays an important role in social and emotional development. The need for an educational method that makes learning more interesting and certainly effective. The right method used in early childhood is the role-playing method. This study aims to determine 1) the use of the role-playing method 2) the advantages and disadvantages of the role-playing method 3) The results of the use of the role-playing method. This study uses a descriptive qualitative approach and data collection methods using observation, interviews, and documentation. Data analysis uses data condensation, Data display, Drawing, and Verifying Conclusions. The validity of the data using source triangulation and technical triangulation. This research concludes 1) The use of the role-playing method in which there are several steps and the role-playing method used is as a police officer with the theme "understanding and obeying traffic signs" 2) The advantages of using the role-playing method are social and emotional training students and the weakness of the role-playing method, namely children who do not participate in role-playing tend to be less active and the role-playing process takes a long time 3) The results of using the role-playing method are: students who take part in activities are more active and can express themselves, but some children who do not participate in role-playing tend to be passive.

Keywords: Role Playing, Social, Emotional, Early Childhood Education

ABSTRAK

Pendidikan anak usia dini sangat berperan penting dalam perkembangan sosial dan emosional. Perlunya suatu metode pendidikan yang membuat pembelajaran lebih menarik dan tentunya efektif. Metode yang tepat digunakan pada anak usia dini yakni metode bermain peran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) Penggunaan metode bermain peran 2) kelebihan dan kekurangan metode bermain peran 3) Hasil penggunaan metode bermain peran. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data menggunakan data condensation (kondensasi data), Data display (penyajian data), Drawing and Verifying Conclusions (Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi). Keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan triangulasi tehnik. Penelitian ini memperoleh kesimpulan 1) Penggunaan metode bermain peran di dalamnya terdapat beberapa langkah-langkah dan metode bermain peran yang digunakan yakni sebagai polisi dengan tema "memahami dan mematuhi rambu-rambu lalu lintas" 2) Kelebihan penggunaan

metode bermain peran yakni melatih sosial dan emosional peserta didik dan kelemahan metode bermain peran yaitu anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi kurang aktif dan proses bermain peran membutuhkan waktu yang cukup lama 3) Hasil penggunaan metode bermain peran yakni: peserta didik yang mengikuti kegiatan lebih aktif dan bisa mengekspresikan diri, namun sebagian anak yang tidak ikut dalam bermain peran cenderung menjadi pasif.

Kata Kunci: Bermain Peran, Sosial, Emosional, Pendidikan Anak Usia Dini

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia. Di Indonesia, pendidikan diklasifikasikan menjadi tiga jenis: formal, nonformal, dan informal. Empat jenjang pendidikan lainnya adalah pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.(Rohmad 2013, 229) Salah satu jenjang pembelajaran dalam pendidikan anak usia dini untuk anak usia 0 sampai 6 tahun. Pendidikan anak usia dini adalah masa sebelum seorang anak memulai program pendidikan dasar. Pendidikan anak usia dini berfokus pada mendorong, memimpin, merawat, dan menyediakan kegiatan belajar untuk membantu anak-anak mengembangkan bakat dan keterampilan mereka. Dalam pengaturan ini, pendidik sangat penting untuk pertumbuhan dan perkembangan fisik anak-anak.(Reresi 2021, 10)

Komponen kognitif, religi, moral, emosional, sosial, bahasa, dan fisik-motorik perkembangan anak harus dikembangkan sesuai dengan kemampuan anak.(Fadlillah 2012, 6) Menurut Pamela A. Coughlin, bermain peran memengaruhi perkembangan sosial, emosional, dan intelektual anak, serta aspek perkembangan lainnya. Permainan peran, antara lain, dapat membantu perkembangan sosial dan emosional anak sejak dini.(Gunarti dan Muis 2014, 37) Salah satu aspek perkembangan yang harus didukung adalah perkembangan sosial dan emosional. Perkembangan sosial emosional anak usia dini ditentukan oleh peningkatan kapasitas anak untuk interaksi sosial dengan orang lain, pengendalian diri dalam tugas sehari-hari, dan kemampuan mengekspresikan emosi secara sehat.

Penggunaan Metode bermain peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial-Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di Raudhatul Athfal Ismaria Alqur'anniyah Rajabasa Bandar Lampung merupakan salah satu dari beberapa penelitian sebelumnya yang pernah dilakukan dan relevan dengan penelitian ini. Namun, penelitian Nur Aini masih belum menjelaskan metode, manfaat dan kekurangan, serta hasil dari bermain peran di RA Ismaria Raja Basa Bandar Lampung, kajian Nur Aini masih dikonsentrasikan pada pengembangan keterampilan sosial-emosional anak usia dini.(Aini 2019)

Berdasarkan hasil observasi pra penelitian yang dilakukan di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Desa Tepos Kecamatan Banyuglugur Kabupaten Situbondo masih banyak anak yang belum memiliki keterampilan sosial yang baik dengan teman sekelasnya dan masyarakat. Dalam hal bermain, anak-anak sering memilih pasangan mereka daripada anak-anak lain yang mereka kenal. Ketika teman tidak berinteraksi satu sama lain, keterampilan sosial akan berdampak buruk bagi perkembangan anak. Strategi bermain peran ini membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial dengan membiarkan mereka bermain dengan teman-teman mereka tanpa harus memilih mereka yang kemudian diharapkan anak mampu bersosialisasi dengan baik dengan orang-orang di lingkungannya.

Hasil penelitian ini diharapkan menambah pemahaman kita tentang bagaimana menggunakan permainan peran untuk membantu anak-anak mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka serta Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide-ide yang dapat digunakan sebagai sumber atau referensi ketika mengajar siswa dan menjadi bahan penilaian pembelajaran sehingga segala kekurangan dapat diperbaiki dengan baik dan menyeluruh.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif, di mana peneliti berfungsi sebagai instrumen utama, data dikumpulkan dengan triangulasi, ditafsirkan menggunakan analisis induktif, dan makna diprioritaskan di atas generalisasi tentang penggunaan dalam temuan. (Rahardjo, 2017: 3) Penelitian ini bertujuan untuk melihat Penggunaan metode bermain peran untuk meningkatkan keterampilan sosial dan emosional pada anak usia dini kelompok B di tk Darma Wanita Persatuan 2 bayuglugur situbondo dengan menggunakan metodologi penelitian studi kasus. Studi kasus adalah rangkaian tugas pada suatu institusi yang diselesaikan secara inspiratif, mendetail, dan mendalam serta Kepala sekolah dan Guru TK Darma Wanita Persatuan 2 bayuglugur situbondo adalah narasumber terpilih dalam penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara, dan tinjauan dokumen. Peneliti memanfaatkan observasi partisipan. Observasi partisipatif, menurut Spradley, mengharuskan peneliti menjadi bagian dari subjek yang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Karena mereka dapat memperoleh informasi orang dalam selama pengamatan ini, peneliti memilih pengamatan partisipatif moderat. Dengan kata lain, peneliti membantu guru. (Sugiyono, 2016: 66)

Penelitian ini tidak secara ketat mematuhi standar yang telah ditetapkan untuk melakukan wawancara untuk memperoleh data karena teknik wawancara yg digunakan adalah semi-terstruktur. Hanya akan ada pertanyaan-pertanyaan yang tercakup dalam panduan wawancara. Peneliti menggunakan instrumen digital berupa telepon genggam untuk merekam wawancara untuk menjamin bahwa data yang diperoleh dari orang yang diwawancarai disimpan. (Sugiyono, 2016: 71-74)

Proses peninjauan dokumen mencakup pengumpulan dan peninjauan makalah terkait, termasuk rencana pembelajaran, daftar tujuan pembelajaran, dan catatan pengamatan guru selama pengembangan keterampilan motorik halus. Selain itu, peneliti mengumpulkan dan menyelidiki informasi pendukung termasuk profil, jumlah siswa, jumlah instruktur, usia siswa, latar belakang pendidikan guru, dan gambar terkait pembelajaran bermain peran.

Model Miles dan Huberman yang menyarankan agar kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai selesai sehingga data menjadi jenuh, selanjutnya digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh melalui observasi, wawancara, dan telaah dokumen. Tiga tahap terlibat dalam analisis data. Langkah pertama adalah reduksi data, yang melibatkan meringkas, memilih, dan berkonsentrasi pada elemen kunci sambil mencari tema dan pola. Informasi tersebut kemudian disajikan dan dipelajari secara menyeluruh untuk mengetahui keterkaitan antara teknik bermain beberapa bagian, keuntungan dan kerugian bermain peran, dan hasil penggunaannya dalam membina perkembangan sosioemosional anak usia dini. Informasi dikumpulkan, dipadatkan, dan disortir. Ikhtisar diberikan setelah teknik triangulasi telah digunakan. menyelesaikan dan mengkonfirmasi mereka datang ketiga. Kesimpulan pertama yang dibuat masih bersifat spekulatif dan dapat dimodifikasi jika informasi lebih lanjut diperlukan untuk mendukung siklus pengumpulan data berikutnya. Data tentang manfaat bermain peran dalam mendorong perkembangan sosioemosional anak usia dini dapat digunakan sebagai kesimpulan yang dapat dipercaya jika statistik yang akurat telah digunakan untuk mendukung penyajian data. (Sugiyono, 2016: 91-99)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data yang diperoleh di lapangan selama proses penelitian ditinjau dalam topik ini menggunakan pendekatan seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi. Mereka kemudian dibandingkan dengan hipotesis yang berkaitan dengan masalah penelitian. Berdasarkan penelitian yang dilakukan di TK Darma Wanita Unity 2 Bayuglugur Situbondo dengan topik Penggunaan Metode Role-Playing untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B.

1. Metode Bermain Peran Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Penggunaan Metode Bermain Peran untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Kelompok B di TK Darma Wanita 2 Bayuglugur Situbondo Berikut adalah jenis utama teknik bermain peran: Pertama adalah bermain peran tunggal. Sebagian besar siswa berpartisipasi dalam pendekatan bermain peran tunggal sebagai pengamat permainan yang sedang dilakukan. Ini akan layak untuk membentuk sikap dan nilai siswa dengan mengadopsi strategi ini.

Kedua, mengambil beberapa peran. Jumlah kelompok siswa yang dibentuk untuk berbagai pendekatan bermain peran ditentukan oleh jumlah peran yang harus dimainkan. Salah satunya adalah pengulangan peran. Ketika mengadopsi strategi pengulangan peran, siswa dapat secara bergantian memainkan karakter utama dalam sebuah drama. Metode ini bertujuan untuk mendidik setiap siswa bagaimana memerankan, mengamati, dan membedakan perilaku yang ditampilkan oleh aktor sebelumnya. (Roestiyah 2010, 20) Guru menggunakan teknik bermain peran dalam kegiatan pembelajaran di mana siswa memerankan orang atau benda dalam situasi sosial yang memiliki masalah untuk belajar bagaimana memecahkan masalah yang muncul. Hal yang sama dapat dinyatakan untuk perkembangan kognitif, linguistik, artistik, emosional, dan sosial.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa ada beberapa prosedur yang terlibat dalam penggunaan strategi bermain peran untuk membantu anak usia dini kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo meningkatkan kemampuan sosial dan emosional mereka. Guru mengumpulkan siswa sebelum memberikan instruksi dan aturan permainan. Guru kemudian mendiskusikan peralatan yang akan digunakan siswa untuk bermain. Instruktur memberikan instruksi sebelum bermain, melakukan absensi, dan menghitung semua anak bersama-sama. Keempat, sebelum anak-anak bermain, instruktur memberikan tugas kepada mereka dalam kelompok. Kelima, sebelum anak mulai bermain, pendidik menyiapkan barang-barang seperti lampu lalu lintas berwarna merah dan biru. Kelima, anak-anak bermain sesuai dengan penempatan dan lokasinya. Keenam, Guru memantau bagaimana pengemudi lalu lintas melakukan tugas mereka. Mereka melanjutkan untuk menyusun barisan yang rapi satu per satu, mengikuti petunjuk. Beberapa dari mereka mengabaikan rambu-rambu, sementara yang lain melakukan pelanggaran lalu lintas.

Sangat penting untuk memiliki strategi yang pertama-tama harus diselidiki dan dipahami oleh pendidik agar transisi dari teknik pembelajaran tradisional ke cara bermain peran dapat berjalan dengan lancar. (Purba dkk. 2022, 81) Teknik ini harus diikuti untuk mengoptimalkan tujuan pembelajaran pendekatan bermain peran. Menurut Yuliani Nuraini dan Bambang Sujiono, penerapan strategi bermain peran memerlukan banyak tahapan, di antaranya Guru memulai dengan memimpin kelas dan menjelaskan aturan permainan. Guru selanjutnya menjelaskan alat-alat yang akan digunakan siswa untuk bermain. Ketiga, guru melacak dan menghitung jumlah siswa. Keempat, untuk meminimalkan perselisihan selama bermain, instruktur memberikan tugas kepada siswa sebelum permainan dimulai tergantung pada kelompok yang telah dibentuk. Kelima, guru telah menyiapkan materi tambahan bahkan sebelum permainan dimulai. Keenam, saat bermain, siswa mengambil peran yang telah ditentukan sebelumnya dan dapat menukarnya jika bosan. Ketujuh, instruktur hanya

mengamati dan mendampingi anak-anak saat mereka bermain. Namun, jika diperlukan, guru dapat membantu. (Sujiana dan Sujiono 2010, 82)

Winda Gunarti dan rekan-rekannya juga mempertimbangkan kemungkinan tindakan lain selama bermain peran sebagai berikut: Tema lagu harus dipilih pada awalnya. Kedua, buat skenario berdasarkan dongeng yang bisa dimainkan. Ketiga, menyediakan skenario kegiatan adaptif yang mencakup berbagai bidang perkembangan anak seperti literasi, numerasi, IPA terpadu, perkembangan sosial, dan kesehatan. Keempat, membekali peserta dengan media, peralatan, dan kostum yang diperlukan. Kelima, menjadi guru kreatif yang membuat media dan peralatan dari bahan bekas. Keenam, dosen menjelaskan secara singkat proses role playing. Ketika teknik bermain peran pertama kali diperkenalkan ke kelas, instruktur mungkin menawarkan contoh salah satu peran yang akan dilakukan. Ketujuh, dosen mempersilahkan mahasiswa untuk memilih karakter yang ingin dimainkan. Kedelapan, jika strategi bermain peran digunakan untuk pertama kalinya, instruktur harus membagi kelas menjadi beberapa kelompok berdasarkan jumlah peran yang akan dimainkan. Di kelas sembilan, guru menugaskan siswa untuk mendengarkan secara bergiliran. Selama diskusi perencanaan, instruktur memberikan kesempatan kepada siswa untuk membangun narasi hingga kesimpulan dari cerita. Pendekatan berdasarkan brainstorming dapat digunakan untuk ini. Kesebelas, guru menasihati peserta tentang ucapan awal yang dapat diterima untuk digunakan saat permainan dimulai. Siswa di kelas dua belas melakukan peran tergantung pada apa yang telah dipilih. Ketiga belas, setelah kegiatan, berdiskusi tentang ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan yang dibuat untuk ditiru oleh anak-anak. Keempat belas, Buat rencana pra-permainan dan lingkungan yang mendukung, terutama di bagian tengah, selama dua hingga empat minggu menjelang pertandingan. Pengaturan kelima belas adalah lokasi bermain peran dengan potret dan dekorasi lain yang meningkatkan alur cerita. (Gunarti dan Muis 2014, 58)

Langkah-langkah yang diuraikan di atas seharusnya memudahkan guru untuk melakukan kegiatan bermain peran. (Sholihah 2014, 3) Siswa juga didorong untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka dan memperoleh kebiasaan sosial baru untuk memecahkan masalah. Namun, tindakan harus dilakukan untuk menerapkan strategi bermain peran ini, agar proses pembelajaran tidak kaku saat menggunakan teknik bermain peran ini. Alhasil, harus ada langkah-langkah yang harus dipahami terlebih dahulu. Faktor-faktor ini harus diperhitungkan saat menggunakan gaya bermain peran ini untuk pendidikan untuk memenuhi tujuan pembelajaran sebanyak mungkin. Jenis pendekatan yang dipilih berfokus pada "memahami dan mematuhi rambu lalu lintas" dan memasukkan permainan peran sebagai petugas polisi. Salah satu peran yang ditampilkan adalah sebagai polisi. (b) Berada di belakang kemudi kendaraan. Kelompok mengamati dan mengambil bagian dalam permainan peran. (b)

Instruktur berpartisipasi dalam mengkondisikan permainan untuk menjaga ketertiban saat siswa bermain.

Beberapa mata pelajaran yang dapat dipilih untuk latihan pura-pura, antara lain: (a) Saya, keluarga saya, rumah saya, (b) Taman Kanak-Kanak, (c) Kebun Binatang, (d) Pendidikan 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) Restoran, (q) Hutan, (r) Penulis dan Ilustrator, (s) Kegiatan Berkemah, (t) Musisi, (u) Kebun Sayur dan Pasar. Langkah-langkah bermain peran sesuai dengan berbagai teori-teori terdahulu. Tepatnya pada bermain peran ulangan/ *role repetition*. Metode bermain peran sebagai polisi ini masuk dalam kategori bermain peran jamak atau bisa disebut dengan multiple role playing. Dimana para peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dengan banyak anggota yang sama dan penentuannya disesuaikan dengan banyaknya peran yang dibutuhkan. (Kurniati 2019, 8)

2. Kelebihan Dan Kekurangan Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Setiap teknik memiliki kelebihan dan kekurangan. Entah itu karena lingkungan belajar atau keadaan siswa, yang masing-masing memiliki kepribadian dan karakter yang berbeda. Data berikut dikumpulkan sebagai hasil dari pengamatan penelitian. Ada dua tipe anak: aktif (ekstrovert) dan pasif (introvert). Menurut data yang dikumpulkan, anak-anak yang outgoing dan aktif lebih antusias untuk berpartisipasi dalam permainan role-playing. Mereka biasanya memenangkan permainan. Meskipun sifat pemalu merupakan ciri anak yang pendiam (introvert), namun mereka kurang percaya diri saat mengikuti kegiatan belajar. (Arsiti 2008, 29–30)

Setiap metode memiliki kelebihan dan kekurangan yang dapat digunakan dalam latihan pembelajaran yang komprehensif. Akibatnya, seorang guru harus dapat menggunakan manfaat dari masing-masing pendekatan ini sambil juga dapat mengatasi kekurangannya. Strategi tiruan, khususnya, memberikan keuntungan sebagai berikut: Siswa pertama-tama akan menemukan kesenangan belajar sebagai konsekuensi dari kesempatan mereka untuk berkontribusi. Sumber motivasi penting lainnya adalah keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Langkah ketiga adalah menciptakan lingkungan berbasis suara dalam pengalaman pendidikan untuk mendorong interaksi dan pertukaran siswa yang saling menguntungkan. Keempat, karena guru mungkin belum memahami apa yang siswa dapat atau tidak dapat transfer sebelumnya, hal itu dapat meningkatkan pemahaman dan informasi mereka. Kelima, siswa berlatih memahami dan menghafal objek-objek permainan. Anak-anak di kelas enam akan belajar bagaimana bersikap proaktif dan berpikir kreatif. Ketujuh, menumbuhkan pemikiran kooperatif di antara siswa yang bermain peran. Manfaat kedelapan adalah siswa

dapat menemukan bakat terpendam. Siswa di kelas sembilan akan mulai menerima dan berbagi tanggung jawab. Kesepuluh, ketika siswa meningkatkan pengetahuan kosa kata mereka, pemahaman mereka tentang bahasa meningkat, membuatnya lebih mudah untuk dipahami.(Ramadhani dkk. 2020, 97)

Selanjutnya, berikut ini adalah potensi kerugian dari teknik bermain peran ini: Sebagai permulaan, beberapa anak kurang bersemangat jika mereka tidak terlibat dalam permainan pura-pura. Kedua, memerlukan komitmen yang signifikan baik dari segi perencanaan maupun pelaksanaannya. Ketiga, ia menuntut investasi baik dalam penyiapan maupun keluaran. Keempat, mungkin mengganggu anggota kelas yang beragam.(Sudjana 2010, 231)

Ada beberapa metode untuk mengatasi kelemahan bermain peran. Sebelum menggunakan metode bermain peran, instruktur harus menjelaskan dengan jelas kepada kelas mengapa penting bagi anak-anak untuk mengembangkan kemampuan bahasa mereka. Ini mengajarkan orang bagaimana berkomunikasi satu sama lain. Kedua, instruktur harus mahir dalam memilih tema permainan agar dapat membangkitkan minat siswa untuk berpartisipasi. Ketiga, agar siswa memahami tujuan permainan, seorang guru harus mampu menggambarkan setiap adegan secara mendalam. Keempat, sumber daya pembelajaran harus tersedia tepat waktu.(Yanto 2015, 54)

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan strategi bermain peran untuk meningkatkan perkembangan sosioemosional anak usia dini kelompok B TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini adalah hasil observasi aktivitas penelitian: Siswa mendapatkan kepemilikan yang tulus atas pendidikan mereka sebagai hasil dari banyak kesempatan untuk terlibat. Kedua, siswa memiliki keinginan yang kuat untuk berpartisipasi dalam kegiatan pendidikan. Ketiga, penciptaan lingkungan belajar yang demokratis di mana terjadi dialog dan diskusi sehingga para peserta dapat belajar satu sama lain. Keempat, siswa dapat memperkuat memori mereka dengan mendidik diri mereka sendiri untuk mengingat dan memahami mainan. Kelima, para pemain dididik untuk mendorong kolaborasi dan menggunakan inisiatif dan inovasi. Bahkan pada anak-anak yang masih tersembunyi dapat dikembangkan sehingga keterampilan kreatif dapat muncul. Saran keenam adalah berlatih menerima dan mendelegasikan pekerjaan kepada orang lain.

Beberapa keuntungan dan kerugian menggunakan teknik role playing di atas mungkin bisa dijadikan pembelajaran bersama bahwa tidak ada yang sempurna, tergantung bagaimana kita mengubah kelemahan menjadi aset. Ada baiknya menggunakan pendekatan role playing pada siswa kelas B Darma Wanita Persatuan 2 Desa Tepos, Banyuglugur, Situbondo. Guru harus memahami keuntungan dari metode bermain peran. Seorang guru harus memanfaatkan semua keterampilan kreatif mereka untuk membentuk hubungan dengan siswa mereka untuk

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan. Mendapatkan hasil terbaik dari sesi pembelajaran bermain peran.

Berikut ini adalah kekurangan dan kekurangan dari teknik role-playing: Sebagai permulaan, baik persiapan maupun penampilan membutuhkan waktu. Ini juga dapat mengganggu kursus lain. Kedua, beberapa anak menjadi kurang aktif ketika mereka tidak berpartisipasi dalam kegiatan bermain peran. Ketiga, mengerahkan banyak upaya dalam produksi acara yang sedang berlangsung serta persiapannya.

3. Hasil Penggunaan Metode Bermain Peran Dalam Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia Dini

Dibutuhkan waktu untuk mempersiapkan proses bermain peran, dan siswa yang menonton cenderung pasif. Meski telah melihat dan meneliti latihan role-playing, beberapa siswa hanya menonton presentasi. Namun, mereka tidak berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan ini. Membuat media atau alat pembelajaran adalah aplikasi yang memakan waktu untuk kegiatan pendidikan. Instruktur tidak dapat berpartisipasi dalam perilaku ini sebelum menjelaskan dan menghubungi siswa.

Di dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 137 Tahun 2014 tentang Standar Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan bahwa yang menjadi indikator ketercapaian sosial emosional pada anak usia dini usia 5-6 tahun, adalah sebagai berikut: Pertama, Memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi. Kedua, Memperlihatkan ke hati-hatian pada orang yang belum dikenal (menumbuhkan kepercayaan pada orang dewasa yang tepat). Ketiga, Mengenal perasaan sendiri, serta mengelola atau mengendalikannya secara wajar. Keempat, Tahu akan haknya. Kelima, Menaati aturan kelas (kegiatan, aturan). Keenam, Mengatur diri sendiri. Ketujuh, Bertanggung jawab atas perilakunya untuk kebaikan diri sendiri. Kedelapan, Bermain dengan teman sebaya. Kesembilan, Mengetahui perasaan temannya dan meresponnya. Kesepuluh, Berbagi dengan orang lain. Kesebelas, Menghargai hak, pendapat, dan karya orang lain. Keduabelas, Menggunakan cara yang diterima secara sosial/logika dalam menyelesaikan masalah. Ketigabelas, Bersikap kooperatif dengan teman. Empat belas, Menunjukkan sikap toleran. Kelimabelas, Mengekspresikan emosi yang sesuai dengan kondisi yang ada, seperti: senang, sedih, dan lain-lain. Keenambelas, Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat. (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI 2014)

Menurut Erik Erikson, setiap individu dalam hidupnya akan melalui delapan tahap perkembangan. Pertama, kepercayaan dan ketidakpercayaan adalah tahapan psikologis yang dialami manusia antara usia 0 dan 1 tahun. Pada usia ini, anak didorong untuk percaya dan tidak percaya pada individu dan lingkungannya. Menurut Erikson, antara usia dua dan tiga tahun, tahap psikologis yang dikenal sebagai otonomi, yang mencakup perasaan malu dan ragu,

berkembang. Waktu ini dimulai setelah masa bayi. Pada usia ini, anak biasanya dapat berdiri sendiri. Di sisi lain, anak-anak terus menjadi sadar diri dan malu atas tindakan mereka. Tahap psikologis ketiga terletak di antara inisiatif dan rasa bersalah. Ini terjadi antara usia empat dan lima tahun ketika anak muda menjadi lebih terampil dalam berbagai bakat. Antara usia 6 dan 11 tahun, tahap psikologis keempat terjadi antara usaha dan inferioritas. Selama waktu ini, anak lebih aktif. Mereka memiliki keinginan besar untuk terlibat dan belajar tentang dunia. Tahap psikologis selanjutnya terjadi antara identifikasi dan ketidakpastian identitas. Hal ini biasa terjadi pada remaja berusia 12 hingga 20 tahun. Kemampuan anak muda sekarang lebih berkembang. Erikson mendefinisikan tahap psikologis selanjutnya sebagai "ruang antara kedekatan dan kesendirian." Periode ini terjadi antara usia 21 dan 40, sesuai dengan masa dewasa awal. Hubungan dengan peer group saat ini sedang goyah karena harus dekat dengan mereka yang memiliki frekuensi yang sama. Tahap psikologis selanjutnya kira-kira berada di tengah-tengah antara generativitas dan stagnasi. Tahap kehidupan paruh baya ini muncul antara usia 41 dan 65 tahun. Kemanusiaan telah berkembang ke tingkat tertinggi saat ini. Erikson mendefinisikan tahap psikologis kedelapan sebagai "Antara Integritas dan Keputusaasaan," dan itu terjadi pada orang dewasa berusia 65 tahun ke atas. Erikson merasa bahwa mencapai tingkat integritas dan melepaskan kekecewaan menunjukkan bahwa fase sebelumnya telah terpenuhi. (Santrock 2004, 87)

Ketika pengetahuan, sikap, dan kemampuan dapat diamati dan diuji telah berubah, perilaku siswa telah berubah sebagai akibat dari suatu usaha. Kunci perkembangan sosial dan emosional anak adalah memprioritaskan mereka. Para peneliti di TK Darma Wanita Persatuan 2 secara teratur menggunakan berbagai taktik untuk membangun hubungan kerja yang sehat antara mereka, siswa, dan guru. Para peneliti semakin menyelami dunia individu, khususnya siswa, untuk mencari tahu apa yang mereka inginkan. menyederhanakan transmisi pengetahuan baru, pembentukan sikap, pengembangan kecerdasan emosional, dan fasilitasi interaksi sosial.

Berdasarkan data yang diperoleh, penerapan strategi bermain peran untuk meningkatkan perilaku sosioemosional anak usia dini kelompok B di TK Darma Wanita Persatuan 2 Bayuglugur Situbondo dapat memberikan hasil sebagai berikut: Siswa pada awalnya merasa pembelajaran lebih menarik. Hal ini karena siswa diperbolehkan untuk mengekspresikan identitas mereka sebagai pengendara sepeda motor dan polisi. Memiliki kemauan yang kuat untuk mengikuti kegiatan pendidikan. Siswa yang sangat termotivasi untuk terlibat menyukai metode pembelajaran bermain peran. Kemampuan anak untuk mengartikulasikan emosi dan kesadaran sosialnya berbeda-beda. Hal ini disebabkan adanya anak baik yang aktif maupun yang pasif. Anak yang aktif (ekstrovert) lebih termotivasi daripada anak yang pendiam (introvert).

Ketiga, suasana yang lebih demokratis di kelas diperlukan agar siswa dapat berbicara dan bertukar informasi. Berinteraksi dengan anak kecil memerlukan strategi. Tidak ada alasan untuk terburu-buru pada masa bayi; itu membutuhkan waktu ekstra. Karena peneliti hanya bisa memasuki dunia mereka setelah mereka membuat mereka merasa aman dan nyaman. agar dosen dan mahasiswa dapat berkomunikasi secara efektif dan dapat terbentuk suasana demokratis Keempat, dapat membantu anak mengembangkan jiwa sosialnya. Guru meningkatkan keterampilan sosial siswa melalui bermain peran. Siswa mulai belajar bagaimana memainkan posisi seorang polisi yang bertanggung jawab untuk memperingatkan, menjelaskan, dan menasihati tentang sesuatu yang salah selama pembelajaran bermain peran. Kelima, anak berlatih mengingat dan menggenggam benda yang akan ia mainkan, yang meningkatkan daya ingat. Banyaknya rambu lalu lintas di jalan raya pertama kali dikenalkan kepada siswa. Idenya adalah agar anak-anak mengingat dan mempelajari apa arti rambu lalu lintas. Terutama di lampu lalu lintas jalan raya, yang berwarna merah, kuning, dan hijau. Siswa menjelaskan apa yang dimaksud dengan lampu merah, kuning, dan hijau. Merah menunjukkan berhenti, peringatan kuning, dan hijau menunjukkan perjalanan selanjutnya.

Keenam, siswa belajar bagaimana berinisiatif dan berimajinasi. Kreativitas menjadi masalah ketika siswa berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan interaksi sosial. Saat berlatih berbicara dan menulis, anak-anak didesak untuk percaya diri. Ketika anak-anak mengungkapkan pendapat dan keinginan mereka, kegiatan ini terbang. Ketujuh, mendorong kerjasama siswa. Saat mengatur lalu lintas, mendidik siswa tentang cara berkolaborasi. Kedua polisi bekerja sama untuk mengendalikan lalu lintas, dan pengemudi membantu dengan mengikuti aturan. Fase kedelapan adalah membiasakan anak-anak untuk mengambil dan berbagi tanggung jawab. Setiap siswa mengendalikan fungsinya. Siswa yang ingin menjadi petugas polisi bertanggung jawab untuk menjaga ketertiban saat mengemudi. Sementara itu, siswa yang mulai mengendarai sepeda motor bertanggung jawab untuk mematuhi peraturan lalu lintas.

Manfaat penerapan strategi bermain peran ini dalam suatu kegiatan pembelajaran cukup menguntungkan, khususnya di lembaga pendidikan anak usia dini TK Darma Wanita Persatuan. 2. Penggunaan teknik bermain peran memiliki pengaruh yang cukup besar dan baik untuk kemajuan anak. Yang paling penting bagi seorang guru adalah kemampuan untuk mengeksplorasi ide secara lengkap, jujur, dan sabar. Agar siswa menyukainya, guru harus menarik, menginspirasi, dan energik, terutama di dunia anak kecil.

KESIMPULAN DAN SARAN

Sesuai dengan penelitian ini yang berfokus pada penggunaan metode pembelajaran, maka seharusnya setiap pembelajaran memiliki perencanaan terlebih dahulu yang sifatnya tertulis. Sebab hal ini menjadi kontrol terhadap proses belajar mengajar, serta dikhawatirkan jika tidak ada perencanaan dikelas guru akan bingung mengajar bagaimana. Padahal dalam satu pertemuan harus ada kompetensi yang harus. Adanya perencanaan secara tertulis sangat penting bagi guru yang akan melaksanakan proses pembelajaran.

Seorang guru harus benar-benar memahami teori lalu mengembangkannya dengan baik, telaten dan sabar khususnya dalam memasuki dunia anak-anak yang tentunya dibutuhkan guru yang kreatif, aktif, inspiratif sehingga dapat disenangi siswanya. Semoga penelitian ini bisa dijadikan evaluasi dan pedoman pembelajaran selanjutnya serta menjadi literatur penelitian bagi para peneliti yang akan meneliti di TK DWP 2 Banyuglugur Situbondo.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsiti. 2008. "Pendekatan Pembelajaran Konstruktivistik Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas, Kemampuan Belajar Mandiri, dan Hasil Belajar IPS (Penelitian Tindakan Kelas di SMP 2 Karanglewas, Kabupaten Banyumas)." Tesis, Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Fadlillah, Muhammad. 2012. Desain pembelajaran PAUD. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Gettman, David. 1987. Basic Montessori: Learning Activities For Under-Fives. New York: St. Martin's Publishing Group.
- Gunarti, Winda, dan Azizah Muis. 2014. "Metode Pengembangan Perilaku Dan Kemampuan Dasar AUD." Dalam , 1:1–51. Jakarta: Universitas Terbuka. <http://repository.ut.ac.id/4708/>.
- Kurniati, Nisa. 2019. "Metode Bermain Peran Dengan Teknik Outbound Untuk Meningkatkan Perilaku Asertif Siswa." PhD Thesis, Universitas Muhammadiyah Malang.
- Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI, Peraturan. 2014. Standar Pendidikan Anak Usia Dini.
- Purba, Friska Juliana, Hani Subakti, Donald Loffie Muntu, Janner Simarmata, Akbar Avicenna, Joko Krismanto Harianja, Lastiar Roselyna Sitompul, Dina Chamidah, Muhammad Hasan, dan Sandra Arhesa. 2022. Strategi-Strategi Pembelajaran. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Ramadhani, Rahmi, Masrul Masrul, Dicky Nofriansyah, Mustofa Abi Hamid, I. Ketut Sudarsana, Sahri Sahri, Janner Simarmata, Meilani Safitri, dan Suhelayanti Suhelayanti. 2020. Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan. Sumatera Utara: Yayasan Kita Menulis.
- Reresi, Marsianus. 2021. "RELASI PEDAGOGIS ORANG TUA DAN ANAK DALAM MENGEMBANGKAN KECERDASAN MAJEMUK PADA DIRI ANAK USIA DINI." Jurnal Logos 1 (2): 10–19.
- Roestiyah. 2010. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rohmad, Ali. 2013. "Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Perspektif Islam Pada Pemerintahan Era Reformasi." EDUKASI: Jurnal Pendidikan Islam (e-Journal) 1 (2): 298–327.
- Santrock, John W. 2004. Psikologi Pendidikan. Jakarta: Kencana.

- Sholihah, Fitriyah Umami. 2014. "Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada materi PKn Pada Sekolah Dasar." *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2 (3): 1–9.
- Sudjana. 2010. *Metode dan teknik pembelajaran partisipatif*. Bandung: Falah Production.
- Sujana, Yuliani Nuraini, dan Bambang Sujiono. 2010. *Bermain Kreatif Berbasis Kecerdasan Jamak : Disertai langkah pengembangan program kegiatan bermain di kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan pos PAUD*. Jakarta: Indeks.
- "Surat Al-A'rāf - سُورَةُ الْاَعْرَافِ | Qur'an Kemenag." t.t. Diakses 25 Juni 2022. <https://quran.kemenag.go.id/surah/7/175>.
- Syafri, Fatrica. t.t. "PENDIDIKAN ANAK USIA DINI MENURUT MARIA MONTESSORI." <https://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/nuansa/article/download/1529/1312>.
- Yanto, Ari. 2015. "Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS." *Jurnal Cakrawala Pendas* Volume 1, No 1 (Januari).