

Implementasi Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini

¹Nurfaizah, ²Khoiruni'mah

^{1,2}Institut Al-Ma'arif Way Kanan

¹Nurfaizah@almaarif.ac.id, ²khoirunimah@almaarif.ac.id

Abstrak

Metode bermain peran atau bisa di sebut bermain khayal, pura pura, sandiwara pada pendidikan anak usia dini merupakan pembelajaran yang asik dan menyenangkan. bermain pada anak secara tidak langsung belajar untuk berinteraksi dengan teman dan lingkungan dimana ia berada. ada beberapa manfaat yang di dapat dari penggunaan metode bermain peran diantaranya: anak lebih percaya diri dari teman, Anak dapat menyesuaikan diri dari lingkungan dimana anak berada, anak dapat berani tanggung jawab dari apa yang iya pilih, anak mampu untuk mandiri untuk mengerjakan tugaa, Anak dapat menghargai diri sendiri dan orang lain. Penelitian ini membahas tentang metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional pada anak usia dini bertujuan untuk mendiskripsikan proses bagaimana metode bernain peran terhadap perkembangan sosial emosional pada anak isia dini di sekolah RA Nurul Islam Banjit Way Kanan Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, sumber data diperoleh melalui wawancara, observasi dan dokumentasi. Adapun subjek penelitian ini adalah anak didik yang ada di sekolah RA Nurul Islam Banjit Way Kanan dengan hasil observasi yang peneliti lakukan maka metode bermain peran ini cukup efektif dalam mengembangkan sosial emosional pada anak.

Kata Kunci: *Bermain emosional peran perkembangan sosial*

A. Pendahuluan

Pendidikan anak usia dini sejatinya adalah pendidikan yang memberikan bimbingan dan layanan pada anak dimulai dari usia 0 sampai 6 tahun dengan pemberian stimulasi rangsangan untuk dapat tumbuh dan berkembang. Di Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tahun 2014 mengenai Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini pasal 5 menyatakan tentang aspek-aspek pengembangan dalam kurikulum PAUD diantaranya mencakup: Nilai Agama dan Moral, Fisik-Motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial-Emosional, dan Seni ¹

Didalam aspek tersebut terdapat Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 146 tentang aspek perkembangan, salah satunya terdapat aspek perkembangan nilai sosial dan emosional. Perkembangan sosial emosionl ialah proses daya kepekaan pada anak untuk memahami perasaan orang lain dalam berinteraksi pada lingkungan sosialnya baik berupa perasaan

¹ Kementerian Pendidikan Nasional, "Permendikbud No 146 Tahun 2014," 8 □□□, no. 33 (2014): 37, <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>.

senang, takut, marah, ingintahu, sedih, dan lain lain. Selain keluarga orang tua yang ada di lingkungan sosial anak, Guru merupakan orang yang berperan penting dalam perkembangan sosial emosional di sekolah guru dapat membantu berinteraksi, bekerja sama mengerjakan tugas dan mentaati peraturan yang ada di lingkungan sekolah.

Kegiatan Bermain tidak bisa dipisahkan dari dunia anak maka bermain merupakan hal yang penting dalam perkembangan anak Banyak cara untuk dapat mengembangkan perkembangan sosial emosional yaitu melalui Metode bermain. Karena Dengan bermain anak dapat dengan mudah belajar berinteraksi dengan teman sebaya seperti bekerja sama, saling tolong menolong mampu menunggu giliran dan lain lain. Bermain dapat juga memberikan keleluasaan pada anak untuk mengenal diri mereka sendiri serta dapat mengembangkan pola tingkah laku yang membahagiakan dalam hidup. Menurut Parten bermain adalah suatu kegiatan sebagai rasa bersosialisasi, yang dapat mendeteksi, mengekspresikan perasaan, berkarya dan belajar secara menyenangkan ² Bermain pada anak usia dini adalah kegiatan yang di lakukan dengan sukarela yang terjadi secara alamiah tanpa ada paksaan dan dilakukan dengan rasa riang dan gembira. bermain pada anak dapat meningkatkan segala aktifitas, meningkatkan daya imajinasi, kreatif, dan inovatif.

Ada banyak jenis permainan yang menjadi kegemaran anak salah satunya adalah bermain peran dan bisa disebut juga bermain Khayal, simbolis, pura pura, dan main drama yang merupakan sesuatu yang bersifat sandiwara dimana anak bermain memainkan peran tertentu dalam suatu permainan. Menurut Vygostky bermain drama atau bermain pura..pura merupakan sumber perkembangan dalam bermain peran atau khayal memiliki tiga peran yaitu: (1) Anak dapat menciptakan suasana dunia khayalannya (2) Anak dapat memilih dan memainkan peran sesuai dengan keinginan (3) Anak dapat mengikuti kegiatan sesuai dengan aturan yang telah di buat. ³ Moeslichatoen berpendapat bahwa bermain pura pura merupakan kegiatan bermain dengan menggunakan daya imajinasi dan memakai Bahasa, berpura pura bertingkah laku menyerupai memerankan benda tertentu, situasi tertentu, atau orang tertentu, dan binatang tertentu, yang dalam dunia nyata tidak dilakukan ⁴ Selain itu bermain peran pada anak dapat mengembangkan kreatifitas, Imajinasi, Ekspresi, serta dengan cara yang alami pada anak.

Menurut Hurlock metode bermain peran adalah satu kegiatan yang dilakukan berdasarkan Tindakan yang dasar kegembiraan dan tidak memikirkan hasil akhir, kegiatan tersebut dilakukan atas dasar kehendak

² Fadillah, *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*, edisi pert (Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2017).

³ Roopnarine Jaipaul L & Johnson James E, *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan*, edisi keli (Jakarta: KENCANA, 2015).

⁴ (Moeslichatoen R., 2004)

sendiri tanpa paksaan dari pihak luar ⁵ dengan bermain pura pura anak mampu menggunakan imajinasi untuk menirukan gaya dan gerak yang dia inginkan sesuai dengan masing masing karakter yang di mainkan anak.

Bermain peran, khayal, pura-pura pada anak melatih anak untuk aktif berimajinasi untuk menggunakan bahan dan benda yang ada di sekitar serta anak dapat menirukan perilaku orang lain dengan gayanya sendiri. anak dapat mengekspresikan emosi secara wajar dan dapat membangun sosialisasi dengan teman sebaya. Sesuai dengan karakteristiknya anak akan mudah meniru dan mengamati bagaimana..orang dewasa disekitarnya mengucapkan kata-kata, karena anak pemerolehan bahasa dari pengalaman anak mendengar dan mengamati kondisi disekitar lingkungannya ⁶ bermain peran pada anak yang sederhana adalah meniru kegiatan kehidupan sehari-hari baik ucapan perbuatan didalam lingkungan keluarga maupun di lingkungan sekolah serta lingkungan sosialnya,

Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan Informasi mengenai pengaruh pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran dalam meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak di RA Nurul Islam Banjir Way Kanan khususnya pada anak usia 5-6 tahun yang di tuangkan dalam rumusan masalah yaitu bagaimana Implementasi metode bermain peran dalam mengembangkan sosial emosional anak

B. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara untuk memperoleh data penelitian dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif untuk mengungkap fakta apa adanya secara realistis tentang pembelajaran yang menggunakan metode bermain peran pada anak usia dini di RA Nurul islam Banjir Way Kanan. focus penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran pada lapangan bagaimana implementasi metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak. pengumpulan data di lakukan dengan menggunakan Teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, peneliti mengamati dengan secara langsung di tempat lokasi penelitian. Sedangkan untuk wawancara peneliti melakukan wawancara kepada guru kelas, kepala sekolah RA Nurul Islam. Sedangkan untuk dokumentasinya peneliti melakukan dengan cara pengambilan foto pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada anak usia 5-6 tahun pada tgl 21 Oktober sampai 20 Desember 2024. tahap penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan cara

⁵ Tadrikotun Musfiroh, *CERDAS MELEUI BERMAIN* (Jakarta: GRASINDO, 2008).

⁶ Renawati Renawati and Suyadi Suyadi, "Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Dari Kulit Kerang," *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 1 (2021): 22–27, <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>.

analisis kasus tunggal yaitu dimulai dari penentuan subjek penelitian, penentuan sumber data, pengumpulan data, analisis data, penarikan reduksi data, penarikan kesimpulan dan penyusunan hasil penelitian tentang implementasi Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini

C. Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil dari observasi pengamatan, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan di RA Nurul Islam Kecamatan Banjit Way Kanan dalam proses pembelajaran yang dilakukan setiap hari kecuali hari minggu dimulai 07: 30 sampai dengan selesai pihak sekolah menggunakan panduan pembelajaran yang ada di Peraturan Kemdikbud Nomor 146 tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 dan proses pembelajaran anak usia dini diantaranya meliputi 1. Belajar melalui bermain, 2. Berorientasi pada perkembangan anak, 3. Berorientasi pada kebutuhan anak, 4. Berpusat pada anak, 5. Pembelajaran aktif, 6. Berorientasi pada pengembangan nilai-nilai karakter, 7. Berorientasi pada pengembangan kecakapan hidup, 8. Didukung oleh lingkungan yang kondusif, 9. Berorientasi pada pembelajaran yang demokratis, 10. Pemanfaatan media belajar, sumber belajar, dan narasumber. (Kementerian Pendidikan Nasional, 2014). Implementasi dalam proses pembelajaran yang dapat digunakan guru untuk berinovasi dalam pengajaran dapat menggunakan beberapa metode pembelajaran disebutkan dalam Moeslichatoen metode pengajaran yang dapat di praktekan langsung pada anak usia dini yaitu: (1)Metode bermain (2)Metode karya wisata (3)Metode bercakap-cakap (4)Metode demonstrasi (5)Metode proyek (6)Metode bercerita (7)Metode pemberian tugas bagi anak (Moeslichatoen R, 2004) metode metode ini merupakan bagian dari strategi pembelajaran dalam kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan serta dapat menggunakan cara, alat untuk mencapai tujuan belajar.

Observasi lapangan di RA Nurul Islam Kecamatan Bajit Kabupaten Way Kanan Propinsi Lampung terlihat bahwa dalam proses metode bermain peran anak antusias dan bersemangat untuk mengikuti kegiatan tersebut guru dapat melaksanakan suatu kegiatan yang dapat mengembangkan sosial emosional anak. contoh yaitu: guru mengajak anak untuk bermain peran menirukan peran pak dokter yang sedang merawat pasiennya yang bermacam macam penyakitnya ada yang sakit perut, sakit gigi, sakit kepala dan lain lain anak diajarkan untuk tanya jawab dengan pasien yang di perankan oleh temanya. Dari kegiatan bermain peran tersebut secara tidak langsung anak belajar untuk menjadi semakin peduli dengan terhadap orang lain, percaya diri, mentaati peraturan, mampu bersosialisasi dan mampu mengontrol emosi melalui tanya jawab tersebut.

Selain kegiatan tersebut dalam metode bermain peran anak di ajarkan untuk berinteraksi dan bekerja sama dalam menyelesaikan permainan misal permainan yang memerankan profesi guru dan anak murid disini peran guru sebagai pendengar sebelum permainan dimulai guru membagi peran ada yang jadi ibu guru dan ada yang jadi muridnya dengan ke sederhanaan dan naliri alamiah anak mampu untuk menirukan kegiatan tersebut anak akan menirukan Gerakan dan cara bicara gurunya sesuai yang di lihat pada keseharian guru dalam menyampaikan materi dan sebaliknya anak yang memerankan murid juga akan merespon dengan biasanya yang dilihat sehari hari. Dari kegiatan tersebut anak dapat belajar berinteraksi dengan teman sebaya anak lebih percaya diri, mentaati peraturan dan mampu mengungkapkan pendapatnya, tanggung jawab, tolong menolong, mampu melakukan tanya jawab serta mampu bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dari gurunya.

Implementasi dalam Proses perkembangan sosial emosional pada anak yaitu guru melakukan kegiatan pembelajaran salah satunya dengan menggunakan metode bermain peran sebelum melakukan kegiatan tersebut guru akan melakukan kegiatan seperti biasanya dimulai dengan melakukan tahap perencanaan pembelajaran (di susun berdasarkan program, tujuan, tema, materi, metode, sumber, media serta alat dan bahan pembelajaran), tahap pelaksanaan pembelajaran (tahap ini biasanya terdiri dari kegiatan awal, kegiatan inti, dan penutup), dan tahap penilaian pembelajaran serta evaluasi⁷.

Dimana dalam kegiatan ini guru mempersiapkan Langkah langkah perencanaan seperti tema, materi pembelajaran, metode, media alat dan bahan serta tujuan. Selanjutnya guru melakukan tahap pembelajaran dimulai dari anak berbaris di depan halaman untuk melakukan senam pembuka diiringi dengan gerak lagu dan bernyanyi, selanjutnya akan anak masuk ke dalam kelas lalu berdoa, bernyanyi lagu pembuka, membaca surat-surat pendek seperti al-fatihah, al-ikhls, an-nas dan dilanjutkan baca doa sehari hari lalu mengaji iqra sebelum memasuki kegiatan inti guru memberi arahan kepada anak tentang pembelajaran yang akan dilakukan dan memberi pengertian model pembelajaran dan memberikan arahan terkait dengan peran yang akan di jalani dalam bermain peran. Kemudian memasuki kegiatan inti yang sebelumnya kegiatan inti ini sudah di jelaskan di atas Yaitu kegiatan bermain peran dengan memerankan peran profesi dokter dan guru. Selanjutnya kegiatan penutup dalam kegiatan ini penulis melihat guru menjelaskan dan memberi penguatan bahwa bermain peran sangat mengasyikan dan dapat mengenalkan macam-macam media dalam bermain peran yang digunakan tadi dan manfaat dari permainan tersebut lalu dilakukan tanya jawab apakah anak faham dengan peran yang dipraktikkan tadi apakah anak mampu menceritakan Kembali alur cerita dari bermain peran tadi anak mampu menjelaskan peran sebagai dokter

⁷ Annisa Fitri, "Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini," *Jurnal Ilmiah POTENSIA* 2, no. 1 (2017): 1–13, <https://doi.org/10.33369/jip.2.1>.

dan pasyennya dan kemudin anak mampu menjelaskan peran guru dan muridnya. Dan dari kegiatan tersebut guru akan mengetahui seberapa besar pemahaman yang didapat melalui kegiatan bermain peran tersebut. Disebutkan dalam Kurikulum berbasis kompetensi dirancang untuk memberikan pengalaman belajar banyak-banyaknya dan seluas-luasnya bagi anak untuk mengembangkan kemampuan yang berupa sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak

Kemudian melakukan tahap penilaian dan evaluasi tahap ini dilakukan dengan proses pembelajaran yang sistematis untuk mengetahui hasil dari tingkat pencapaian siswa. Menurut Peraturan Menti Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia nomor 146 tahun 2014 dalam indikator tingkat pencapaian dan perkembangan anak pada poin yang berhubungan dengan perkembangan sosial emosional menyebutkan bahwa anak usia 6-5 tahun di harapkan sudah mamapu (1) mampu bersikap berani percaya diri di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat pada umumnya. (2) anak mampu menyesuaikan diri dengan orang lain, lingkungan sekolah, keluarga masyarakat. (3)mampu tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain(4) mampu mengenal jenis ekspresi diri dan ekspresi orang lain.(5) dapat memilih kegiatan serta dapat mengambil keputusan secara mandiri (6) dapat menolong diri sendiri dan orang lain (7) mengungkapkan kebutuhan diri dan minat orang lain.⁸

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di RA Nurul Islam Kecamatan Bajit Kabupaten Way Kanan Propinsi Lampung Penerapan metode bermain peran kepada peserta didik sudah berjalan dengan baik. Pertama anak mampu bersikap berani dan percaya diri (seperti: dapat maju untuk menyanyikan lagu dan mampu memimpin do'a teman teman Ketika mau belajar), kedua anak dapat menyesuaikan diri dengan teman sekolah(seperti: mampu berbaur dengan teman, bermain bersama, dapat melakukan kegiatan yang ada di sekolah) , ketiga anak mampu brsikap tanggung jawab untuk diri sendiri dan orang lain (seperti: mampu mengerjakan tugas sendiri dan dapat membantu teman yang memerlukan bantuan), keempat anak mampu memahami kondisi lingkungan, kelima anak dapat memilih dan mengambil keputusan sendiri (anak mampu mandiri sendiri), keenam menolong diri sendiri dan menolong orang lain, ketuju mampu mengungkapkan keinginan dan minat diri. Berdasarkan pemaparan di atas tersebut maka penulis dapat di menyimpulkan bahwa perkembangan sosial emosional pada anak sudah berkembang sesuai dengan standar yang ada pada peraturan menteri Pendidikan dan kebudayaan rebublik Indonesia nomor 146 tahun 2014.

Metode bermain peran Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagia anak Bermain peran yang merupakan wahana anak

⁸ Fitri.

dalam mengekspresikan segala tingkah laku yang di perankan oleh anak, Bermain peran pada anak Selain dapat mengembangkan sosial emosional anak dapat pula mengembangkan aspek-aspek nilai agama dan moral, kognitif, bahasa. Dimana dengan bermain peran anak dapat dengan mudah meperagakan dan memerankan segala keinginan anak dengan daya khayal anak yang tinggi anak mampu menirukan tingkah laku seseorang mulai dari bayi sampai orang dewasa, binatang mulai dari suara dan gerakanya, serta benda-benda tertentu yang menurutnya menarik untuk di peragakan, menggunakan gaya atau cara khasnya yang lucu. Bermain peran pada anak adalah pencerminan dari duni nyata yang dimainkan anak nenggunkan daya khayal yang mampu menirukan segala karakter -karakter yang di inginkan oleh anak. Menurut *Moeslichatoen* bermain pura pura adalah bermain yang menggunakan daya khayal yaitu dengan memakai Bahasa atau pura pura bertingkah laku seperti benda tertentu, situasi tertenti, orang tertentu, dan binatang tertentu yang dalam dunia nyata tidak dilakukan⁹. Menurut Yuliani Nuraini Sujiono didalam bukunya mengatakan metode bermain peran pada anak dapat mengembangkan pengetahuan sosial karna dituntut untuk mempelajari dan memperagakan peran yang akan di mainkan¹⁰

Perkembangan sosisl emosional pada anak ialah merupakan proses kemampuan belajar dalam menyesuaikan diri untuk belajar berinteraksi dan memahami keadaan di lingkungan sosial. Anak berkembang melalui interaksi dengan lingkungan sosialnya baik dari lingkungan keluarga, lingkungan sekolah, maupun lingkungan masyarakat luas¹¹. dengan demikian perkembangan sosial emosional merupakan kepekaan.,anak untuk memahami,,perasaan orang lain ketika berinteraksi dengan kehidupan sehari hari.

Perkembangan Emosi pada masa anak usia dini umumnya ialah (1) Marah (2) Takut/was-was (3) Cemburu (4) Ingin tahu (5) Iri Hati (6) Gembira (7) Sedih dan (8) Kasih sayang. Kata Emosi berasal dari Bahasa latin yaitu *Movere*, yang berarti menggerakkan. atau bergerak,.dari asal kata tersebut emosi..dapat di artikan sebagai..dorongan untuk bertindak¹². dapat disimpulkan bahwa Emosi pada anak usia dini dapat berubah ubah dengan cepat misalnya anak dalam keadaan sedih tiba- tiba bisa langsung berubah menjadi gembira dari perasaan gembira berubah menjadi rasa marah akibat sesuatu yang dirasakan tidak menyenangkan.

⁹ Fitri.

¹⁰ Yuliani Nuraini Sujiono, *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, ed. bambang sarwiji, 2011th ed. (jakarta barat: indeks, 2011).

¹¹ Wisjnu Martani and Fakultas Psikologi, "Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini," *Juni* 39, no. 1 (2012): 112–20.

¹² Riana Mashar, *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya* (Jakarta: kencana, 2015).

Perkembangan sosial pada anak ialah merupakan proses belajar interaksi untuk menyesuaikan diri dari lingkungan sosialnya mulai lingkungan keluarga dari orang tua, saudara, teman bermain maupun lingkungan masyarakat secara luas, Vygotsky mengatakan proses sosial anak muncul. Ketika anak melakukan interaksi¹³ perkembangan sosial ialah perilaku anak dalam menyesuaikan diri melalui interaksi dengan lingkungan keluarga, sekolah, serta lingkungan masyarakat.

Kreatifitas merupakan keahlian yang dimiliki seseorang yang dapat dikembangkan melalui kegiatan yang bersifat individu maupun kelompok. Kemampuan Kreatifitas pada setiap individu berbeda-beda menurut Mayesky (1999:9) menyatakan bahwa kreatifitas adalah cara berfikir dan bertindak, atau menciptakan sesuatu yang orisinal dan berguna bagi orang tersebut dan orang lain.¹⁴ Seorang pendidik dituntut untuk kreatif serta dapat menciptakan suatu pembelajaran yang inovatif yang dapat difahami oleh peserta didiknya dengan merancang suatu pembelajaran yang menarik untuk anak didiknya. Pada Pendidikan anak usia dini kreatifitas dalam pendidik merupakan suatu kewajiban yang harus dimiliki oleh seorang pendidik bagaimana seorang pendidik menciptakan suatu inovasi model pembelajaran yang menarik dan dapat difahami oleh anak serta memberikan rasa aman nyaman dan tidak membosankan anak merasakan kegembiraan dalam menjalani suatu pembelajaran. selanjutnya bahwa kreatifitas merupakan kemampuan dan keahlian untuk mencipta (berkreasi) suatu karya yang baru dari hasil berfikir atau berimajinasi yang selalu berkembang dan bermanfaat¹⁵ kreativitas dalam pendidik sangat diperlukan guna menunjang dalam pembelajaran kreativitas dalam menciptakan suatu pembelajaran yang dapat membuat anak tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran akan membuat suatu pembelajaran berjalan dengan baik.

Guru mengembangkan kreativitas dengan menggunakan metode metode yang di pilih yang dapat mengerakan anak untuk memotivasi diri, rasa ingin tahu, serta anak dapat mengembangkan imajinasi yang dapat mendorong anak untuk aktif mencari dan menemukan jawaban dari suatu pembelajaran yang di sampaikan oleh guru. Dengan kreativitas guru dapat mengembangkan sosial emosional pada anak melalui metode pembelajaran yang menyenangkan serta anak dapat berperan aktif dalam melakukan kegiatan yang sudah dipersiapkan dalam kegiatan pada RA Nurul Islam Kecamatan Banjit Way Kanan guru sudah berperan aktif dalam menggunakan strategi pembelajaran dengan menggunakan metode-metode yang menarik salah satu metode yang di

¹³ Jeanne Ellis Ormrod, *Psikologi Pendidikan*, ed. Rikard rahmad, edisi keen (jakarta: Erlangga, 2008).

¹⁴ D I Nagari, Tigo Jangko, and Kecamatan Lintau, : “: Indonesia Journal of Civic Education Volume 1, Nomor 1, Desember 2020” 1, no. c (2020): 28–31.

¹⁵ FADILLAH, *EDUTAINMENT PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*, edisi pert (Jakarta: KENCANA, 2014).

terapkan guru adalah metode bermain peran. Dimana guru berperan aktif dan kreatif dalam menciptakan suatu pembelajaran yang dapat membuat anak ikut aktif dalam suatu pembelajaran tersebut. Dalam kegiatan bermain peran ini anak sangat antusias dan semangat serta dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Anak dapat langsung mempraktekan perannya sebagai dokter dan guru sesuai gaya dan imajinasi anak itu sendiri.

Pendidik atau guru hendaknya menggunakan pembelajaran yang menarik sehingga anak dapat tertarik dan bersemangat untuk menjalankan kegiatan pembelajaran yang berlangsung di kelas. bermain peran (Dramatik) ini sangat bagus digunakan dalam proses belajar mengajar pada Anak Usia Dini. Sebab Sudah tidak dapat dipungkiri bahwa setiap anak usia dini sudah pasti sangat menyukai sebuah permainan, baik permainan diluar ruangan maupun didalam ruangan serta permainan yang memberikan rasa aman, nyaman, dan tenang pada anak. Bermain peran pada anak usia dini adalah suatu hal yang tidak asing lagi bagi anak karna pada dasarnya bermain peran adalah menggambarkan dari anak dari kehidupan sehari-hari pada anak. Bermain peran tentunya sangat menyenangkan bagi anak karna dengan bermain peran secara tidak langsung dapat mengembangkan aspek perkembangan sosial emosional pada anak.

Pada RA nurul islam kecamatan banjit dalam proses pembelajarannya guru menggunakan media atau alat peraga sehingga dapat menarik anak untuk antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut. Selaian itu Guru dituntut untuk lebih aktif kreatif dan inovatif dalam menggunakan alat peraga. Contohnya dalam pembelajaran dengan metode bermain peran guru menggunakan alat peraga yang memerankan sebagai dokter dan biasanya dokter itu memakai pakaian yang warna putih bawa tas P3K yang didalamnya berisi jarum suntik mainan untuk menyuntik pasien, obat-obatan, Thermometer, serta Stetoskop, dimana pada saat gurunya memperagakan seperti seorang dokter menggunakan media anak akan tertarik untuk mengamati dan melihat proses dari kegiatan tersebut

Media Dalam proses belajar mengajar mempunyai peranan yang penting untuk menunjang kelancaran suatu proses pembelajaran. Pada pembelajaran anak usia dini media sudah menjadi suatu kewajiban dalam proses belajar mengajar dengan menggunakan media anak dapat memahami apa yang sudah disampaikan oleh gurunya serta memberikan rasa ketertarikan selain itu Media pembelajaran merupakan pembawa pesan atau informasi serta saluran komunikasi pembelajaran. media belajar adalah alat untuk memperagakan suatu pembelajaran yang akan disampaikan oleh gurunya. dengan menggunakan alat tersebut diharapkan anak dapat memahami dan mengerti apa yang telah disampaikan pada gurunya.

Pada penelitian di RA Nurul Islam Banjit Way Kanan antusias peserta didik pada metode bermain peran sangat diminati oleh anak karna dengan bermain peran anak akan leluasa menirukan gaya orang orang yang pernah

meraka lihat secara langsung dan menirukannya dengan gaya Bahasa anak itu senditi. Tujuan peneliti dalam menggunakan metode bermain peran ini ialah untuk mengembangkan sosial emosional pada anak sehingga anak akan mampu bersosialisasi dan beradaptasi dengan teman orang tua dilingkungan mereka berada. Selain itu Metode bermain peran bertujuan untuk dapat: (1)Melatih daya tangkap (2)Melatih anak berbicara lancar (3)Melatih daya konsentrasi (4)Melatih membuat kesimpulan (5)Membantu mengembangkan inteligensi (6)Membantu perkembangan fantasi anak (7)Menciptakan suasana yang menyenangkan.¹⁶

Pembelajaran bermain peran ini selain dapat mengembangkan sosial emosionalnya dapat juga mengajarkan anak untuk melatih imajinasi anak untuk memperagakan suatu gaya yang memperagakan seorang dokter, secara tidak langsung anak akan menangkap dalam otaknya untuk berimajinasia bahwa seorang dokter itu adalah orang yang mengobati orang sakit, berpakaian putih serta membawa tas yang isinya peralatan medis seperti jarum suntuk obat obatan stetoskop dan lain lain. Karena pada dasarnya apa yang dilihat oleh anak itu akan direkam di ingatan anak lalu nanti pada saat waktu waktu tertentu anak akan meniru gaya yang sebelumnya pernah dilihat oleh anak. dengan mudah anak akan memperagaka suatu gerak gerik yang dilihat dan yang menurutnya menarik untuk diperagakan.

Metode bermain peran merupakan sebuah model pengajaran yang bertujuan untuk mengembangkan segala aspek perkembangan salah satunya aspek perkembangan sosial emosional dengan menggunakan metode ini anak dapat dengan mudah mengeksplorasi, mengekspresikan, dan mengkreaitifitaskan dan menggunakan imajinasinya untuk menggunakan permaian sesuai dengan keinginan anak, dapat pula menumbuhkan rasa percaya diri kerja sama, tolong menolong, saling menghargai dan mentaati peraturan yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran. Keberhasilan dalam mengajar akan lebih efektif apabila di berengi dengan menggunakan metode belajar yang menarik, karna sebagai pendidik terutama pendidik anak usis dini hendaknya harus lebih aktif, kreatif, inovatif dalam memberikan pembelajaran pada anak usia dini

D. Kesimpulan

Berdasarkan beberapa pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa dalam penggunaan mtode bermain peran sebagai upaya meningkatkan perkembangan sosial emosional pada anak usia dini di RA Nurul Islam sudah berjalan dengan baik hal ini dilihat dari hasil observasi yang menunjukan bahwa dalam penerapanya metode bermain peran dapat membantu perkembangan sosial emosional anak, dan metode ini dapat juga menumbuh kembangkan imajinasi

¹⁶ dkk. Mhd habibu rahman, *Assesmen Pembelajaran PAUD* (yogyakarta: hijaz pustaka mandiri, 2020).

anak untuk mengkreaitivitskan peran yang dilakukan anak serta mengejar anak untuk aktif dan inovatif dalam suatu kegiatan pembelajaran. Selain itu metode bermain peran dapat menumbuh kembangkan sosial emosional anak mampu untuk percaya diri, belajar berinteraksi, tangunga jawab, mengenal satu sama lain, dapat menghargai temannya, melatih daya konsentrasai dan daya tangkap, setra melatih kelancaran Bahasa.

E. Daftar Pustaka

- Fadillah. *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Edisi pert. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP, 2017.
- Fadillah. *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Edisi pert. Jakarta: KENCANA, 2014.
- Fitri, Annisa. “Perencanaan Pembelajaran Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini.” *Jurnal Ilmiah POTENSIA* 2, no. 1 (2017): 1–13. <https://doi.org/10.33369/jip.2.1>.
- Kementerian Pendidikan Nasional. “Permendikbud No 146 Tahun 2014.” 8 □□□, no. 33 (2014): 37. <http://paud.kemdikbud.go.id/wp-content/uploads/2016/04/Permendikbud-146-Tahun-2014.pdf>.
- Martani, Wisjnu, and Fakultas Psikologi. “Metode Stimulasi Dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini.” *Juni* 39, no. 1 (2012): 112–20.
- Mhd habibu rahman, dkk. *Assesmen Pembelajaran PAUD*. yogyakarta: hijaz pustaka mandiri, 2020.
- Moeslichatoen R. *Metode Pengajaran Di Taman Kanak-Kanak / Moeslichatoen R*. JAKARTA: PT RENIKA CIPTA, 2004.
- Nagari, D I, Tigo Jangko, and Kecamatan Lintau. : “: Indonesia Journal of Civic Education Volume 1, Nomor 1, Desember 2020” 1, no. c (2020): 28–31.
- Ormrod, Jeanne Ellis. *Pisikologi Pendidikan*. Edited by Rikard rahmad. Edisi keen. jakarta: Erlangga, 2008.
- Renawati, Renawati, and Suyadi Suyadi. “Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini Di Masa Pandemi Covid 19 Melalui Alat Permainan Edukatif Papan Pintar Dari Kulit Kerang.” *Aulad: Journal on Early Childhood* 4, no. 1 (2021): 22–27. <https://doi.org/10.31004/aulad.v4i1.92>.
- Riana Mashar. *Emosi Anak Usia Dini Dan Strategi Pengembangannya*. Jakarta: kencana, 2015.
- Roopnarine Jaipaul L & Johnson James E. *Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Berbagai Pendekatan*. Edisi keli. Jakarta: KENCANA, 2015.
- Tadrikotun Musfiroh. *CERDAS MELEUI BERMAIN*. Jakarta: GRASINDO, 2008.
- Yuliani Nuraini Sujiono. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Edited by bambang sarwiji. 2011th ed. jakarta barat: indeks, 2011.

