



Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina 1 Palembang

Viki Yuliandari¹, Umi Kalsum², Rukiyah^{3✉}

¹ PPG Prajabatan, Universitas Sriwijaya

² TK Negeri Pembina 1 Palembang

³ Program Studi PG-PAUD, Universitas Sriwijaya

DOI: <https://doi.org/10.36706/jtk.v10i2.21844>

Received 10/10/2023, Accepted 20/11/2023, Published 28/11/2023

ABSTRAK

Pada masa anak usia dini salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan yaitu kemampuan sosial dan emosional yang akan membentuk dasar interaksi mereka di masa depan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini di TK Negeri Pembina 1 Palembang menggunakan metode bermain peran. Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari 2 (dua) siklus. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu melalui observasi dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data kuantitatif. Subjek penelitian ini berjumlah 15 orang anak di kelas B, dengan rentang usia 5-6 tahun. Berdasarkan hasil penelitian bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari persentase siklus I yaitu 69% pada kategori mulai berkembang dan meningkat menjadi 81% berada pada kategori berkembang sesuai harapan, di siklus ke II.

Kata Kunci: *bermain peran, sosial emosional, anak usia dini*

ABSTRACT

In early childhood, one of the developments that need to be developed is social and emotional abilities that will form the basis of their interactions in the future. This study aims to improve the social emotional abilities of early childhood at TK Negeri Pembina 1 Palembang using the role playing method. This type of research is Classroom Action Research which consists of 2 (two) cycles. Data collection techniques are carried out through observation and documentation. Data analysis techniques using quantitative data analysis. The subjects of this study were 15 children in class B, with an age range of 5-6 years. Based on the results of the study that the role playing method can improve the social emotional abilities of early childhood. This increase can be seen from the percentage of the first cycle, namely 69% in the starting to develop category and increasing to 81% in the developing category as expected, in the second cycle.

Keywords: *role playing, social emotional, early childhood*

How to Cite: Yuliandari, Viki. Kalsum, Umi. Rukiyah (2023). Penggunaan Metode Bermain Peran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Jurnal tumbuh kembang: Kajian Teori dan Pembelajaran PAUD, 10(2), 209-219. <https://doi.org/10.36706/jtk.v10i2.21844>

PENDAHULUAN

Anak usia dini pada umumnya berusia 3-6 tahun, pada usia ini anak berada pada fase fondasi dimana banyak hal dalam diri anak yang akan berkembang dengan pesat. Perkembangan anak di fase ini akan menjadi fondasi anak dalam tahap-tahap perkembangan selanjutnya. Pada masa ini salah satu perkembangan yang perlu dikembangkan yaitu kemampuan sosial dan emosional yang akan membentuk dasar interaksi mereka di masa depan. Perkembangan sosial emosional anak adalah ketanggapan anak dalam berinteraksi untuk memahami perasaan orang lain (Lubis, 2019). Menurut Tatminingsih (2019) keterampilan sosial dan emosional saling terkait dan saling berpengaruh. Perasaan anak-anak memiliki kekuatan yang besar dalam memengaruhi orang lain. Sebaliknya, perilaku orang lain dapat mempengaruhi respons emosional anak-anak. Kemampuan sosial-emosional yang baik penting bagi anak-anak sejak usia dini karena hal ini akan berdampak signifikan dan menentukan kemampuan mereka di masa depan.

Secara sederhana, perilaku sosial-emosional anak dipengaruhi oleh cara orangtua memperlakukan, mengasuh, atau membimbing anak dalam memahami aspek-aspek sosial kehidupan, norma-norma masyarakat, serta memberikan dorongan dan contoh kepada anak dalam penerapan norma-norma ini di kehidupan sehari-hari. Perkembangan emosional anak terjadi melalui interaksi dinamis antara hubungan orangtua dan anak, serta lingkungan tempat mereka berinteraksi (Dewi et al., 2020). Lima kompetensi utama diajarkan, dipraktikkan, dan diperkuat melalui pemrograman SEL (CASEL, 2003) yaitu Kesadaran diri (*Self-awareness*), Kesadaran sosial (*Social-awareness*), Pengambilan keputusan yang bertanggung jawab (*Responsible decision making*), Pengelolaan diri (*Self-management*), Kemampuan berelasi (*Relationship skill*).

Pada dasarnya, setiap anak mengalami perkembangan sosial-emosional yang penting, namun seringkali perkembangan ini diabaikan oleh guru dan orang tua. Akibatnya, seringkali anak-anak pada usia mereka menjadi marah dan emosional ketika tidak diizinkan oleh guru bermain selama proses belajar, ingin memenangkan segalanya dan bermain sendiri, terlalu terlibat dengan dunia pribadi mereka, dan terdapat anak-anak yang dominan aktif secara fisik daripada yang lain sehingga guru terfokus pada mereka dan proses pembelajaran menjadi tidak kondusif (Nurhasanah et al., 2021). Maka dari itu menurut Lubis (2019), pengembangan emosi anak dapat terjadi melalui kegiatan bermain. Selain itu, lingkungan tempat tinggal anak juga mempengaruhi pengembangan emosi anak. Lingkungan tersebut memberikan pengalaman dan peristiwa penting bagi anak, yang juga berkontribusi pada pembentukan kepribadian anak.

Salah satu metode yang menarik adalah metode bermain peran. Metode ini melibatkan anak-anak dalam berperan sebagai karakter tertentu dan melalui peran tersebut mereka dapat belajar mengenai interaksi sosial dan pengelolaan emosi. Menurut Husnah & Hasanah (2019) pembelajaran dengan menggunakan metode bermain peran adalah bentuk pembelajaran di mana siswa terlibat dalam situasi yang membuat mereka memahami konsep sosial dalam kehidupan masyarakat. Dalam metode ini, siswa memiliki kesempatan untuk aktif terlibat, sehingga

memudahkan mereka dalam memahami konsep dan membuat proses pembelajaran menjadi menyenangkan serta memudahkan mengingatnya. Bermain peran adalah kegiatan bermain yang menyenangkan bagi anak-anak, di mana mereka dapat memilih tokoh peran atau benda-benda di sekitar mereka (Hidayah et al., 2022). Anak menghayati persepsi dan tingkah laku orang lain, belajar terlibat dan berinteraksi dalam proses pembuatan keputusan dan dapat mengeksplorasi perasaan mereka.

Nurhidaya (2021) mengungkapkan metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) bertujuan untuk membantu anak didik dalam menemukan identitas mereka dalam konteks sosial dan mencari solusi untuk dilema dengan bantuan kelompok. Dengan bermain peran, anak didik belajar bagaimana menggunakan konsep peran, menyadari keberadaan peran yang berbeda, dan mempertimbangkan perilaku mereka sendiri dengan orang lain. Bermain peran (*role playing*) dirancang untuk membantu siswa dalam mempelajari nilai-nilai sosial yang tercermin dalam diri mereka, mengembangkan empati terhadap orang lain, dan berusaha untuk meningkatkan keterampilan sosial mereka (Yanto, 2015).

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan oleh peneliti pada peserta didik di TK Negeri Pembina 1 Palembang, diperoleh fakta bahwa kemampuan sosial emosional yang dimiliki masih tergolong rendah dengan presentase 47%, hal ini dapat dilihat dari melakukan komunikasi hanya kepada teman tertentu saja, masih sering ikut-ikutan teman dalam membuat keputusan, kesadaran untuk saling tolong menolong masih kurang, dan juga masih tingginya ego sehingga masih sering kesulitan dalam menjalin hubungan relasi pertemanan.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan metode bermain peran sebagai upaya peningkatan kemampuan sosial emosional anak usia dini dalam konteks kelas, dengan fokus pada peran sebagai dokter dan pemadam kebakaran. Metode bermain peran memiliki potensi untuk memfasilitasi perkembangan sosial emosional anak dengan cara yang menarik dan interaktif. Dalam peran sebagai dokter, anak-anak dapat belajar tentang empati, kerjasama tim, dan komunikasi efektif dalam konteks perawatan kesehatan. Peran sebagai pemadam kebakaran memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk mengembangkan keterampilan dalam mengelola emosi dalam situasi darurat, bekerja dalam tim, dan mengambil tindakan yang tepat.

METODOLOGI

Penelitian ini termasuk jenis Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Sukidin, dkk Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang bersifat reflektif yang bertujuan untuk meningkatkan dan/atau meningkatkan praktik atau proses pembelajaran di kelas secara proporsional (Saat & Mania, 2020). Tujuan penelitian tindakan kelas adalah untuk meningkatkan kemampuan dan pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan menggunakannya secara langsung dalam kehidupan nyata (Farhana et al., 2019).

Model yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini ialah model Kurt Lewin. Menurut model tersebut ada empat komponen yang dilakukan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflecting*) (Payadnya et al., 2022). Berikut desain alir siklus dari model penelitian Kurt Lewin:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Kurt Lewin

Subjek Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu peserta didik di TK Negeri Pembina 1 Palembang, kelompok B yang berusia 5-6 tahun, dengan jumlah 15 orang anak, 9 anak laki-laki dan 6 anak perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Harian (RPPH), sebagai pedoman guru selama pembelajaran berlangsung dan menggunakan lembar observasi kemampuan sosial emosional yang akan digunakan untuk melakukan penilaian ketika proses penelitian.

Tabel 1. Lembar Observasi Kemampuan Sosial Emosional Anak

No	Indikator	Skor			
		1	2	3	4
1	Menyanggupi dirinya untuk memainkan suatu peran				
2	Percaya diri saat sedang melakukan peran				
3	Menghormati teman yang sedang bermain peran				
4	Menunjukkan sikap empati pada kejadian yang sedang ditonton				
5	Mendengarkan instruksi guru tentang cerita yang akan dimainkan				
6	Memainkan peran dengan baik sesuai pilihannya				
7	Sabar saat menunggu pergantian peran antara pemain dan penonton				
8	Tekun berusaha agar bermain peran dengan baik				
9	Saling berinteraksi antar pemain sesuai perannya				
10	Membantu guru dan teman dalam merapikan peralatan bermain peran				

Keterangan:

- 1 = BB artinya (Belum Berkembang)
- 2 = MB artinya (Mulai Berkembang)
- 3 = BSH artinya (Berkembang Sesuai Harapan)
- 4 = BSB artinya (Berkembang Sangat Baik)

Analisis data dilakukan secara kuantitatif melalui perhitungan efektifitas pembelajaran sosial emosional yang diberikan berdasarkan lima aspek *Collaborative for the Advancement of Social and Emotional Learning* tiap anak. Mengadopsi metode penilaian dari Tim Pusdiklat Pegawai (2016), peneliti menilai kemampuan anak dengan rumus berikut:

$$P = \frac{V2}{V1} \times 100\%$$

P = Persentase
V1 = Nilai Total (40)
V2 = Skor

Tabel 2. Penilaian Individu

	Jumlah Aitem	Skor
Maksimal	10	40
Minimal	10	10

Tabel 3. Kategori Penilaian

Nilai	Persentase	Kategori	Kode
31 - 40	76% - 100%	Berkembang Sangat Baik	BSB
21 - 30	51% - 75%	Berkembang Sesuai Harapan	BSH
11 - 20	26% - 50%	Mulai Berkembang	MB
1 - 10	0% - 25%	Belum Berkembang	BB

Kriteria keberhasilan tindakan dalam penelitian ini yaitu apabila rata-rata kemampuan sosial emosional anak mencapai >75% yang berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH). Kreteria tersebut dibuat berdasarkan hasil kesepakatan antara peneliti dna guru pamong.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil dari data yang didapatkan selama proses penelitian dengan tiga tahapan yaitu tahap pra siklus, siklus I dan siklus II, dapat menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak kelas B di TK Negeri 1 Pembina Palembang mengalami perubahan dan peningkatan. Dimana pada kegiatan pra siklus menunjukkan bahwa kemampuan sosial emosional anak masih rendah yaitu dengan persentase 47%. Lalu dilakukan tindakan kelas pada siklus I, dapat meningkat menjadi 69%. Kemudian dilakukan tindakan kelas pada siklus II, dan meningkat menjadi 81%. Dengan hasil ini dapat dikatakan bahwa metode bermain peran efektif untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

Tabel 4. Persentase KSE Pra siklus

No	Nama	Persentase	Ket.
1	Sya	30%	MB
2	Kay	55%	BSH
3	Iu	35%	MB
4	Dul	33%	MB
5	Fai	58%	BSH
6	Nas	43%	MB
7	Ai	45%	MB
8	Ab	35%	MB
9	Af	53%	BSH
10	Ras	55%	BSH
11	Ar	58%	BSH
12	Cei	43%	MB
13	Uqi	33%	MB
14	Shak	68%	BSH
15	Yum	58%	BSH
	Rata-rata	47%	MB

Pada tahap pra siklus peneliti melakukan observasi kepada peserta didik, untuk mengetahui bagaimana kondisi awal kemampuan sosial emosional anak sebelum dilakukan tindakan. Di tahap pra siklus peneliti melakukan kegiatan menjadi penjual dan pembeli. Dapat dilihat bahwa kemampuan sosial emosional anak mayoritas berada pada kategori cukup menuju kategori baik dengan presentase 47%, anak dengan persentase Mulai Berkembang (MB) berjumlah 8 orang anak dan anak dengan kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH) berjumlah 7 orang anak. Dari hasil tersebut belum ditemukan anak yang menunjukkan kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Sehingga diperlukan tindakan pada siklus I untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak kelompok B di TK Pembina 1 Palembang.

Tabel 5. Persentase KSE Siklus 1

No	Nama	Persentase	Ket.
1	Sya	53%	BSH
2	Kay	70%	BSH
3	Iu	60%	BSH
4	Dul	55%	BSH
5	Fai	73%	BSH
6	Nas	70%	BSH
7	Ai	70%	BSH

8	Ab	63%	BSH
9	Af	73%	BSH
10	Ras	68%	BSH
11	Ar	78%	BSB
12	Cei	65%	BSH
13	Uqi	60%	BSH
14	Shak	93%	BSB
15	Yum	88%	BSB
	Rata-rata	69%	BSH

Pada siklus I peneliti melaksanakan tindakan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak dengan melakukan kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran yang dipilih peneliti yaitu pembelajaran dengan Tema “Profesi” dan Topik “Dokter”. Disini peneliti menyiapkan RPPH, dan properti bermain peran sebagai dokter. Serta peneliti menyusun lembar observasi dan rubrik penilaian kemampuan sosial emosional anak. Hasil dari proses pemerolehan data pada siklus I menunjukkan peningkatan nilai rata-rata presentase sebesar 69%. Terdapat 12 orang anak yang masuk ke kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), dan 3 orang anak berada masuk kategori Berkembang Sangat Baik (BSB). Walaupun kategori kemampuan anak sudah meningkat dan dapat 3 orang anak sudah mencapai kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), peneliti tetap melakukan tindakan pada siklus II dikarenakan angka presentase belum mencapai >75%.

Setelah melaksanakan Siklus 1 terdapat beberapa kekurangan atau kelemahan yang peneliti temukan. Pertama, anak yang masih tergolong anak usia dini belum cukup memahami permasalahan atau skenario yang diberikan. Kedua, anak kurang memperhatikan pada saat kegiatan bermain peran karena banyak anak tidak mendapat peran, hal ini dikarenakan banyak kegiatan belajar yang lain dilakukan oleh anak. Ketiga, properti kurang menarik karena hanya sedikit dan kecil.

Melalui refleksi diatas, peneliti Menyusun rencana belajar yang lebih baik untuk dilaksanakan pada Siklus II. Pada masalah pertama, peneliti memutuskan untuk membuat prolog cerita yang menarik sebelum masuk pada skenario kegiatan. Pada masalah kedua, peneliti akan membuat peran yang lebih banyak sehingga lebih banyak anak yang dapat terlibat dalam skenario dan bisa bergantian dalam kurun waktu yang tepat, serta mengurangi kegiatan belajar yang lain agar berfokus pada bermain peran. Pada masalah ketiga, peneliti membuat properti yang lebih besar, beragam, dan menarik agar siswa lebih termotivasi untuk mengikuti alur cerita dan pembelajaran.

Tabel 6. Persentase KSE Siklus 2

No	Nama	Persentase	Ket.
1	Sya	77%	BSB
2	Kay	80%	BSB

3	Iu	77%	BSB
4	Dul	77%	BSB
5	Fai	85%	BSB
6	Nas	80%	BSB
7	Ai	82%	BSB
8	Ab	77%	BSB
9	Af	80%	BSB
10	Ras	77%	BSB
11	Ar	85%	BSB
12	Cei	77%	BSB
13	Uqi	77%	BSB
14	Shak	95%	BSB
15	Yum	90%	BSB
	Rata-rata	81%	BSH

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa pada siklus II menunjukkan peningkatan yang signifikan pada kemampuan sosial emosional anak yaitu nilai rata-rata presentase mencapai 81% dan semua anak berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yang artinya hasil ini sudah lebih dari kriteria keberhasilan penelitian ini yaitu >75%, dan penelitian tindakan kelas ini dihentikan pada siklus ke II.

Pada siklus II peneliti melaksanakan tindakan untuk menstimulasi kemampuan sosial emosional anak dengan melakukan kegiatan bermain peran. Kegiatan bermain peran yang dipilih peneliti yaitu pembelajaran dengan Tema “Profesi” dan Topik “Pemadam Kebakaran”. Peneliti menyusun lembar observasi dan rubrik penilaian kemampuan sosial emosional anak. Peneliti membuat properti profesi pemadam kebakaran dari kardus dan kertas berwarna seperti: mobil pemadam kebakaran, selang pemadam, Alat Pemadam Api Ringan (APAR), topi petugas pemadam, dan beberapa kobaran api. Pada kegiatan pelaksanaan peneliti membagi kelompok menjadi tim pemadam dan tim korban. Anak akan bergantian dalam peran jika sudah menyelesaikan sebuah skenario.

Hasil penelitian menunjukkan ada peningkatan kemampuan sosial emosional anak dari setiap siklus pembelajaran. Pada siklus I, saat bermain peran sebagai dokter, anak mulai menunjukkan kemampuan untuk bekerja sama dalam tim, berkomunikasi dengan baik, dan mengelola emosi mereka dengan lebih baik. Mereka juga menunjukkan kemampuan untuk mengasumsikan peran dan menghadapi situasi yang mungkin menimbulkan stres dengan lebih percaya diri. Hasil ini diperkuat dengan persentase kemampuan sosial emosional anak yang berada pada kategori mulai berkembang (69%).

Pada siklus kedua, saat bermain peran sebagai pemadam kebakaran, peningkatan kemampuan sosial emosional anak semakin tampak. Mereka mampu bekerja sama secara efektif dalam tim, mengontrol emosi mereka dalam situasi yang menegangkan, dan mengambil inisiatif

dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Anak-anak juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan berempati, di mana mereka dapat merasakan dan memahami perasaan orang lain. Hasil ini diperkuat dengan persentase kemampuan sosial emosional anak yang berada pada kategori berkembang sesuai harapan (81%).

Terjadi peningkatan persentase kompetensi sosial emosional (KSE) sebesar 22% dari pra siklus ke Siklus 1, dan 12% dari Siklus I ke Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa refleksi pembelajaran yang dilakukan sudah tepat dilakukan. Masing-masing anak menunjukkan peningkatan persentase KSE sebesar 13% hingga 30% pada tahap pra siklus ke siklus I, dan 2% hingga 25% pada siklus I ke siklus II. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Husnah & Hasanah (2019) yang menunjukkan terdapat pengaruh metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak. Metode bermain peran berpengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan perkembangan sosial emosional anak usia dini. Penelitian ini menyarankan agar guru lebih kreatif dalam merencanakan pembelajaran dan membuatnya menarik. Sama seperti yang telah dilakukan peneliti dalam refleksi siklus untuk membuat kegiatan bermain peran lebih menarik dengan prolog dan properti buatan tangan.

Nurhidaya (2021), melakukan penelitian serupa dan menemukan bahwa metode bermain peran dapat mengembangkan sosial emosional anak. Penelitian ini berfokus pada kemampuan untuk sabar menunggu giliran serta memahami dan menaati aturan. Setiap kompetensi menunjukkan peningkatan dari siklus sebelumnya. Hidayah et al. (2022) juga melakukan penelitian yang menemukan bahwa melalui kegiatan bermain peran, dapat terjadi pengembangan sosial-emosional pada anak. Penelitian ini menemukan bahwa melalui kegiatan bermain peran yang dilakukan, anak-anak bisa mengembangkan aspek sosial-emosional mereka, meskipun membutuhkan waktu yang sesuai dengan kematangan emosi, kesiapan mental, fisik dan psikologis mereka, serta memerlukan kesabaran. Penelitian ini juga menyarankan agar orang tua dan guru memberikan stimulus kepada anak-anak untuk bersedia mengalah, mengontrol emosi, dan berinteraksi dengan teman saat bermain..

Linda & Mayar (2022), partisipasi dalam kegiatan bermain peran telah meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak di Kelompok B TK Ananda Junior di Kecamatan Tampan, Pekanbaru. Hal ini terlihat dari peningkatan yang terjadi sejak pelaksanaan siklus pertama hingga siklus kedua, serta motivasi dan penghargaan yang diberikan oleh peneliti sebagai bentuk apresiasi terhadap usaha anak untuk bermain peran dengan baik dan menghasilkan pencapaian yang tinggi. Kemampuan sosial-emosional anak kelompok ini mengalami peningkatan setelah peneliti melaksanakan tindakan dari siklus pertama hingga siklus kedua, melalui beberapa proses dan tahapan, seperti penceritaan cerita oleh penulis dan kemudian anak-anak diminta untuk bermain peran sesuai alur cerita yang telah dirancang dengan sebaik-baiknya. Havens (2019) menemukan bahwa kegiatan bermain peran yang berbasis keterampilan sosial dapat meningkatkan perilaku kelas karena para siswa menunjukkan kemampuan pemecahan masalah dan bekerja dalam waktu yang lama terutama jika tanpa intervensi orang dewasa. Hal ini termuat dalam penelitiannya mengenai penggunaan bermain peran untuk mengajarkan kemampuan sosial emosional pada kelas anak usia dini.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di TK Negeri Pembina 1 Palembang. Melalui peran yang mereka mainkan, seperti berperan sebagai dokter atau pemadam kebakaran, anak-anak dapat belajar untuk bekerja sama, berkomunikasi, mengelola emosi, mengasumsikan peran, dan menghadapi situasi yang menantang. Metode bermain peran juga membantu dalam pengembangan kemampuan berempati anak-anak. Hasil analisis data penelitian menunjukkan adanya peningkatan pada siklus I ke siklus II. Peningkatan persentase kompetensi sosial emosional (KSE) sebesar 22% dari pra siklus ke Siklus 1, dan 12% dari Siklus I ke Siklus 2. Hal ini menunjukkan bahwa refleksi pembelajaran yang dilakukan sudah tepat dilakukan. Masing-masing anak menunjukkan peningkatan persentase KSE sebesar 13% hingga 30% pada tahap pra siklus ke siklus I, dan 2% hingga 25% pada siklus I ke siklus II.

Penelitian ini memberikan bukti yang kuat akan manfaat metode bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini. Diharapkan, penelitian ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan metode bermain peran dalam konteks pendidikan anak usia dini. Pendidik dan orang tua dapat memanfaatkan metode ini untuk membantu anak-anak dalam pengembangan kemampuan sosial emosional mereka, yang akan memberikan dampak positif dalam kehidupan mereka di masa depan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik karena kesempatan, dukungan dan bimbingan dari banyak pihak. Maka dari itu peneliti mengucapkan terimakasih kepada TK Negeri Pembina 1 Palembang, Guru pamong, Dosen pembimbing, Rekan sejawat dan Peserta didik, yang telah terlibat dalam penelitian ini. Peneliti berharap semoga dengan hasil penelitian ini banyak membawa manfaat bagi setiap orang yang membacanya.

DAFTAR PUSTAKA

- CASEL. (2003). *Safe and Sound: An Educational Leader's Guide to Evidence-Based Social and Emotional Learning (SEL) Programs*. The Laboratory for Student Success (LSS).
- Dewi, A. R. T., Mayasarokh, M., & Gustiana, E. (2020). Perilaku Sosial Emosional (Dewi; Mayaksaroh; Gustiana PERILAKU SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA DINI. *Jurnal Golden Age*, 04(1), 181–190.
- Farhana, H., Awiria, & Muttaqien, N. (2019). *Penelitian Tindakan Kelas*. Harapan Cerdas.
- Havens, R. (2019). *Using Role Play to Teach Social Emotional Skills in the Early Using Role Play to Teach Social Emotional Skills in the Early Childhood Classroom Childhood Classroom* [Northwestern College]. https://nwcommons.nwciowa.edu/education_masters

- Hidayah, A. N., Diana, D., & Setiawan, D. (2022). Kegiatan Bermain Peran Untuk Mengembangkan Sosial Emosional Anak Pada Kelompok Bermain Birrul Walidain Sragen. *JURNAL PENDIDIKAN*, 31(1), 01. <https://doi.org/10.32585/jp.v31i1.1959>
- Husnah, U., & Hasanah, H. (2019). Pengaruh Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Dharma Wanita Pakusari Kabupaten Jember. *JECIE*, 3(1), 27–34.
- Linda, & Mayar, F. (2022). Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional ANak Usia Dini melalui Metode Bermain Peran. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 5(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v5i1.310>
- Lubis, M. Y. (2019). Mengembangkan Sosial Emosional Anak Usia Dini Melalui Bermain. *Anak Usia Dini*, 2(1), 47.
- Nurhasanah, Sari, S. L., & Kurniawan, N. A. (2021). Perkembangan Sosial dan Emosional Anak Usia Dini. *Mitra Ash-Shibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(2), 2721–8430. <https://doi.org/10.46963/mas>
- Nurhidaya, A. R. (2021). Pengembangan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran (Role Playing) Kelompok B Di TK Asoka Makassar. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 2(1), 2715–2634.
- Payadnya, I. P. A. A., Hermawan, I. M. S., Wedasuwari, I. A. M., Rulianto, & Jayantika, I. G. A. N. T. (2022). *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Deepublish. <https://books.google.co.id/books?id=5RF2EAAAQBAJ>
- Saat, S., & Mania, S. (2020). *Pengantar Metodologi Penelitian: Panduan Bagi Peneliti Pemula* (Muzakkir, Ed.). Pusaka Almaida.
- Tatminingsih, S. (2019). Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia Dini di Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 484. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.170>
- Tim Pusdiklat Pegawai. (2016). *Penilaian Hasil Belajar* (Tim Pusdiklat Pegawai, Ed.). Pusdiklat Pegawai Kemdikbud.
- Yanto, A. (2015). Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPS. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 1(1).