

**PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (*ROLE  
PLAYING*) UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN  
SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

**TUGAS AKHIR**

**ARTIKEL PUBLIKASI SINTA 3**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan S1  
dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini



Oleh:

**RIZKIYATUL MUSTHOFIYYAH**

**Nim. 2103106035**

**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2025**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

### **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Rizkiyatul Musthofiyyah  
NIM : 2103106035  
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul :

### **PENGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING) UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN**

secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 25 Januari 2025

Pembuat Pernyataan



Rizkiyatul Musthofiyyah

NIM. 2103106035

# PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang  
Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

## PENGESAHAN

Naskah tugas akhir berikut ini :

Judul : PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN ( ROLE PLAYING)  
UNTUK MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN SOSIAL  
EMOSIONAL ANAK USIA 4-5 TAHUN

Penulis : Rizkiyatul Musthofiyah

NIM : 2103106035

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

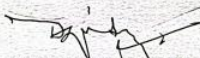
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Telah diujikan dalam sidang munaqosyah oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Islam Anak Usia Dini.

Semarang, 11 Maret 2025

### DEWAN PENGUJI


Ketua/Penguji I,

  
Dr. Agus Sutirno, M.A., M.Pd  
NIP. 197307102005011004

Sekretaris/Penguji II,

  
Mustikimah, M.Pd.  
NIP. 197903022023212013

Penguji III

  
Rista Sundari, M.Pd  
NIP. 199303032019032016



Penguji IV

  
Naila Fikrina Afrih Lia, M.Pd.  
NIP. 198804152019032013

Dosen Pembimbing I,

  
Mustikimah, M.Pd  
NIP. 197903022023212013

# NOTA DINAS

## NOTA DINAS

Semarang, 13 Januari 2025

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : Penggunaan Metode Bermain Peran ( Role Playing) Untuk  
Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4 – 5 Tahun

Nama : Rizkiyatul Musthofiyah

NIM : 2103106035

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

*Wassalamu 'alaikum Wr.Wb.*

Pembimbing,



Mustakimah, M.Pd.

NIP. 19790302202321213

## NOTA DINAS



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURURAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185  
Telepon 024- 7601295, e-mail: fitk@walisongo.ac.id, Web: fitk.walisongo.ac.id

### SURAT PENETAPAN KELAYAKAN

Nomor : 0212/Un.10.3/D1/DA.04.10/01/2025

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan pemeriksaan dan penilaian pada bukti dokumen berupa manuskrip jurnal yang sudah diterbitkan, status akreditasi jurnal dan bukti hasil review (correspondence author), maka Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Rizkiyatul Musthofiyah  
NIM : 2103106035  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Artikel Jurnal : "*Penggunaan Metode Bermain Peran ( Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4- 5 Tahun*"  
Nama Jurnal : AULAD Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini  
Penerbit Jurnal : Perkumpulan Pengelola Jurnal (PPJ) PAUD Indonesia  
Status Akred. Jurnal : Sinta 3

Disetujui dan dapat dijadikan sebagai TUGAS AKHIR NON SKRIPSI, serta dapat diujikan dalam sidang Munaqosah.

Demikian, surat penetapan kelayakan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 13 Januari 2025



Dekan  
M. Kholilul Huda

Prof. Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag.  
NIP. 196903201998031004

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT. atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir artikel publikasi sinta 3 yang berjudul “Penggunaan Metode Bermain Peran (*Role Playing*) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4 – 5 Tahun”. Penulisan tugas akhir disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan S1 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang pada tahun 2025. Proses penulisan tugas akhir ini tidak lepas dari bantuan, dukungan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. Nizar, M.Ag. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Prof. Dr. Fatah Syukur, M.Ag. selaku Dekan FITK UIN Walisongo Semarang,
3. Prof. Dr. Mahfud Junaedi, M.Ag. selaku Wakil Dekan I yang telah memberikan persetujuan tugas akhir non skripsi.
4. Dr. Sofa Muthohar, M.Ag. selaku Kepala Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini UIN Walisongo Semarang sekaligus dosen wali yang telah membantu memberi pencerahan dan pengarahan selama masa studi.
5. Dosen pembimbing, Ibu Mustakimah, M.Pd. yang telah berkenan membimbing dan mengarahkan penulis dengan

sangat teliti, sabar dan penuh keikhlasan sehingga penulis bisa menyelesaikan penelitian ini.

6. Seluruh dosen, pegawai, dan civitas akademika di lingkungan FITK yang tidak bosan bosanya memberikan waktu untuk terus membagikan ilmu pengetahuan selama perkuliahan penulis hingga akhir studi.
7. Kepala sekolah dan pendidik TK Himawari Ngaliyan Semarang yang telah bersedia menerima penulis untuk melaksanakan PLP II serta memberikan izin sebagai tempat penelitian, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang kemudian dijadikan tugas akhir non-skripsi.
8. Kepada kedua orang tua yaitu Bapak Suyudi dan Ibu Siti Aminah, yang selalu memanjatkan doa disetiap waktu, memberikan segala dukungan, semangat, perhatian serta telah mendidik dan membesarkan Penulis dalam limpahan kasih sayang. Terimakasih apa yang telah diberikan kepada Penulis yang tidak bisa dibandingkan dengan apapun selamanya.
9. Saudara-saudari yang penulis sayangi dan banggakan, Nur Lailatunnisfah, Budi Eko Sindarto, Muhammad Sya'roni, Robiatul Adawiyah, Gavin Darrel Alfian Fariski serta seluruh keluarga telah melindungi, menasehati, memberikan doa, dukungan, semangat, memberikan berbagai saran saat Penulis mengalami kesulitan
10. Teman-teman seperjuangan, Arina, Septi, Nurma, Lidya, Firda, Rosalia dan semua teman yang memperjuangkan

semester akhir. Terimakasih telah membantu dengan memberikan semangat, kebersamai, serta mengulurkan bantuan tanpa diminta, dan selalu ada dalam perjalanan pendidikan penulis.

11. Terakhir, terimakasih untuk diri saya sendiri. Rizkiyatul Musthofiyyah. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih tetap memilih berusaha dan merayakan dirimu sendiri sampai di titik ini, walau seringkali merasa putus asa atas apa yang diusahakan dan belum berhasil, namun terimakasih tetap menjadi manusia yang selalu mau berusaha dan tidak lelah mencoba. Terimakasih karena sudah mampu bertahan dari awal perkuliahan hingga akhir dan mampu menyelesaikannya dengan sebaik dan semaksimal mungkin. Berbahagialah selalu dimanapun kamu berada.
12. Semoga Allah SWT senantiasa memudahkan segala urusan dan memberikan balasan yang baik. Semoga kedepannya tugas akhir ini bermanfaat bagi para pembaca.

Semarang, 15 September 2024

Penulis

**Rizkiyatul Musthofiyyah**

NIM. 2103106035



## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>NOTA DINAS .....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>ISI RINGKASAN .....</b>	<b>1</b>
A. PERMASALAHAN .....	1
B. METODOLOGI.....	2
C. HASIL DAN KONTRIBUSI.....	2
<b>LAMPIRAN ARTIKEL ILMIAH.....</b>	<b>5</b>
1. PENDAHULUAN .....	6
2. METODE.....	14
3. HASIL DAN PEMBAHASAN .....	15
4. KESIMPULAN.....	28
5. UCAPAN TERIMA KASIH .....	28
6. DAFTAR PUSTAKA.....	28
<b>LAMPIRAN DOKUMENTASI .....</b>	<b>33</b>
<b>BERITA ACARA .....</b>	<b>41</b>

<b>HISTORI NASKAH.....</b>	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN SURAT .....</b>	<b>44</b>
1. Surat Pengesahan Tugas Akhir .....	50
2. Surat Keterangan Persetujuan Tugas Akhir Non Skripsi.....	45
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>46</b>

# ISI RINGKASAN

## A. PERMASALAHAN

Salah satu aspek yang harus dikembangkan pada anak yaitu keterampilan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun, yang terlihat dari beberapa anak yang kesulitan dalam bekerja sama, mengelola emosi, menunjukkan empati, dan berkomunikasi. Hal ini menunjukkan bahwa anak-anak masih memerlukan strategi pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka.

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan salah satu pendekatan yang dapat membantu anak-anak dalam belajar bekerja sama, mengelola emosi, menunjukkan empati, dan berkomunikasi dengan lebih baik. Kemampuan ini sangat penting bagi anak usia dini karena menjadi dasar dalam perkembangan sosial-emosional mereka saat berinteraksi dengan lingkungan sekitar. Meskipun berbagai penelitian telah membahas manfaat metode bermain peran, masih terdapat keterbatasan dalam mengkaji efektivitasnya dalam berbagai lingkungan pembelajaran anak usia dini. Selain itu, belum banyak penelitian yang secara khusus mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan metode ini, seperti peran guru, kesiapan anak, serta dukungan lingkungan belajar. Strategi optimal dalam penerapannya juga masih perlu dikembangkan

agar metode ini dapat digunakan secara lebih efektif. Dari kesenjangan tersebut, peneliti mengambil tema inidikarenakan, belum banyak penelitian yang secara spesifik membahas faktor-faktor yang memengaruhi keberhasilan penerapan metode ini serta strategi optimal dalam mengimplementasikannya di lingkungan pembelajaran..

## **B. METODOLOGI**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif untuk memahami peran metode bermain peran dalam pengembangan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun di TK Himawari Ngaliyan Semarang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara dengan guru, kepala sekolah, dan anak-anak, serta dokumentasi. Instrumen penelitian mencakup lembar observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi, dengan indikator seperti kerja sama, pengelolaan emosi, empati, dan komunikasi. Proses penelitian meliputi pengumpulan data, reduksi, dan validasi dengan triangulasi. Hasil penelitian disajikan dalam bentuk teks naratif dan dirumuskan menjadi kesimpulan tentang pengaruh metode bermain peran terhadap keterampilan sosial emosional anak.

## **C. HASIL DAN KONTRIBUSI**

Penggunaan metode bermain peran efektif dalam meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak usia 4–5 tahun, terutama dalam aspek kerja sama, pengelolaan emosi, empati, dan

komunikasi. Anak-anak yang terlibat dalam permainan ini menunjukkan peningkatan dalam memahami peran sosial, mengekspresikan emosi dengan lebih baik, serta membangun interaksi positif dengan teman sebaya. Hasil observasi di TK Himawari menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (role playing) sangat efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial-emosional anak. Anak-anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama kegiatan, dengan sebagian besar mampu bersosialisasi, mengontrol emosi, dan mengikuti instruksi dengan baik. Beberapa anak bahkan mendalami karakter tanpa bantuan guru, menunjukkan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan. Guru berperan sebagai fasilitator yang tidak hanya membimbing anak memahami peran dan alur bermain, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, membantu anak mengekspresikan emosi, berinteraksi positif, serta merefleksikan nilai-nilai sosial-emosional dari kegiatan bermain peran.

Kontribusi penelitian ini terletak pada penerapan metode bermain peran sebagai pendekatan interaktif dalam pembelajaran anak usia dini. Hasilnya memberikan wawasan bagi pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan kurikulum dan metode pengajaran yang lebih inovatif di

lingkungan pendidikan anak usia dini, selaras dengan kebutuhan perkembangan mereka.

# LAMPIRAN ARTIKEL ILMIAH



Contents list available at Directory of Open Access Journals (DOAJ)  
**Aulad : Journal on Early Childhood**

Volume x Issue x xxxx, Page xx-xx  
ISSN: 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)  
Journal Homepage: <https://aulad.org/index.php/aulad>



## Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4 – 5 Tahun

Rizkiyatul Musthofiyah<sup>1</sup>, Mustakimah<sup>2</sup>, Sofa Muthohar<sup>3</sup>

Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang<sup>(1)</sup>

DOI: 10.31004/aulad.vvix.xx

✉ Corresponding author:

[2103106035@student.walisongo.ac.id](mailto:2103106035@student.walisongo.ac.id)<sup>(1)</sup>

### Article Info

### Abstrak

**Kata kunci:** Metode Bermain Peran, Pembelajaran anak usia dini, Perkembangan sosial emosional

Kemampuan bermain peran pada anak usia dini sangat penting karena menjadi dasar untuk perkembangan sosial emosional terhadap lingkungan. Bermain peran adalah metode pembelajaran interaktif yang melibatkan anak secara aktif dalam memainkan peran tertentu, serta memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi. Penelitian ini bertujuan menganalisis kontribusi metode bermain peran terhadap keterampilan sosial emosional anak usia 4-5 tahun. Melalui metode kualitatif deskriptif serta menggunakan teknik triangulasi melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi kepada pendidik dan anak. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: reduksi data dengan memilih dan memfokuskan informasi penting; penyajian data dengan mengorganisasikan dan menginterpretasikan temuan; serta penarikan kesimpulan melalui verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan metode bermain peran berkontribusi positif pada perkembangan sosial emosional anak, ditandai dengan kemampuan bermain kooperatif, memahami karakter, dan mengikuti alur permainan sesuai peran. Metode ini efektif mengembangkan keterampilan sosial emosional dalam membantu anak memahami kemampuan bekerja sama, mengelola emosi, menunjukkan empati, dan berkomunikasi. Temuan ini dapat menjadi referensi bagi pendidik dalam merancang pembelajaran interaktif.

### Abstract

The ability to engage in role play during early childhood is essential as it forms the foundation for social-emotional development. Role-playing is an interactive learning method that actively involves children in exploring specific roles, offering opportunities for creativity and collaboration. This study aims to examine the contribution of role-playing methods to the social-emotional skills of children aged 4-5 years. Using a qualitative descriptive approach, data were collected through interviews, observations, and documentation with educators and children, employing triangulation techniques. Data analysis followed three stages: reduction, presentation, and conclusion drawing. The findings reveal that role-playing positively impacts children's social-emotional development, as shown by their ability to collaborate, understand roles, and follow game dynamics. This method effectively enhances skills such as teamwork, emotion regulation, empathy, and communication. These results serve as a valuable reference for educators in designing interactive learning strategies that promote holistic development in young learners.

**Keywords:** Role Playing Method, Early Childhood Learning, Social Emotional Development

## **1. PENDAHULUAN**

Di era perubahan yang berlangsung begitu cepat saat ini, keterampilan sosial dan emosional pada anak usia dini memegang peranan yang sangat penting dan tidak dapat diabaikan. Bagi anak-anak berusia 4 hingga 5 tahun, keterampilan ini menjadi pondasi utama, tidak hanya dalam membangun interaksi sosial secara langsung, tetapi juga untuk mendukung kesejahteraan emosional dan keberhasilan akademis mereka di masa depan (Hidayah, 2023). Pada tahap usia dini, anak mulai dihadapkan pada berbagai kompleksitas lingkungan yang berpotensi memicu tantangan, seperti kecemasan, perilaku agresif, atau kecenderungan menarik diri dari pergaulan. Jika tantangan-tantangan ini tidak ditangani dengan baik, perkembangan anak secara optimal dapat terhambat (Alia & Irwansyah, 2018). Oleh karena itu, diperlukan strategi pendidikan yang tepat dan efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak secara menyeluruh.

Strategi Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan fisik, mental, dan sosial anak, terutama pada periode "masa emas" ketika kecerdasan dan karakter anak berkembang pesat (Denai & Bestia, 2022). Pada tahap ini, pendekatan pendidikan harus selaras dengan kebutuhan tumbuh kembang anak, dengan mempertimbangkan pemenuhan gizi, stimulasi yang tepat, dan lingkungan yang mendukung (Trianto, 2016). Peran aktif orang tua, guru, dan masyarakat sangat diperlukan untuk menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Kemampuan ini menjadi pondasi penting dalam pengembangan keterampilan sosial-emosional, yang semakin kompleks seiring pertambahan usia, sehingga



membutuhkan dukungan lingkungan yang positif untuk terus diasah (Septiarini, 2020).

Sejalan dengan teori Erik Erikson, perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini adalah proses di mana anak mulai membentuk identitas diri dan menjalin hubungan dengan orang lain melalui pengalaman emosional dan interaksi sosial (Maria & Amalia, 2018). Pada tahap ini, anak belajar mengenali dan mengekspresikan emosi, membangun rasa percaya terhadap diri sendiri dan lingkungan, serta mengasah keterampilan sosial dasar yang menjadi pondasi penting bagi hubungan positif dan keberhasilan mereka di masa mendatang. Perkembangan ini melibatkan pengenalan emosi diri, pengaturan emosi, empati, dan keterampilan sosial seperti berbagi, bekerja sama, serta menyelesaikan konflik. Selain itu, sosial-emosional anak berperan dalam pembentukan rasa percaya diri, penghargaan terhadap diri sendiri, dan pemahaman norma-norma sosial yang menjadi dasar pembentukan kepribadian. Semua aspek ini memiliki pengaruh besar terhadap keberhasilan anak dalam kehidupan sosial, akademik, dan berbagai aspek kehidupan di masa depan.

Menyadari pentingnya pengembangan kemampuan sosial-emosional pada anak usia dini, penulis tertarik untuk mendalami lebih lanjut topik ini, khususnya pada anak usia 4-5 tahun. Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa anak-anak pada kelompok usia tersebut umumnya mampu mengikuti dua instruksi sederhana, seperti berbaris dengan rapi, menjalin hubungan yang akrab dengan pendidik, memberikan jawaban saat ditanya, serta menyelesaikan tugas yang diberikan. Namun, penulis juga mencatat bahwa masih ada beberapa anak yang menunjukkan keterbatasan dalam kemampuan sosial-emosional. Beberapa di antaranya belum mampu menunggu

giliran atau mengantri, kesulitan bekerja sama, enggan meminta maaf saat melakukan kesalahan, kurang mendengarkan pendidik, dan belum mampu berbagi atau bergantian menggunakan alat bermain. Masalah-masalah tersebut menekankan pentingnya peran lingkungan yang positif dalam mendukung perkembangan anak. Anak perlu diajarkan cara berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru, serta mengelola perasaan secara sehat. Interaksi sosial tidak hanya membantu anak memahami kerja sama, saling membantu, dan mematuhi aturan, tetapi juga mengekspresikan emosi, seperti kemarahan dan kasih sayang (Aminah et al., 2022).

Berikut adalah beberapa permasalahan yang sering dihadapi anak dalam mengembangkan keterampilan sosial, berdasarkan temuan dari beberapa jurnal. Pertama, kurangnya kepercayaan diri. Anak-anak yang memiliki keterampilan sosial rendah sering menunjukkan sikap pasif dan kurang percaya diri dalam berinteraksi dengan teman sebaya dan guru (Margaret Aurelia et al., 2024). Hal ini dapat menghambat mereka dalam membentuk hubungan sosial yang sehat dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok. Kedua, kesulitan dalam berkomunikasi. Beberapa anak mengalami hambatan dalam berkomunikasi secara efektif, seperti kesulitan dalam menyampaikan pendapat, mendengarkan dengan baik, atau memahami isyarat sosial (Azizah, 2020). Kesulitan ini dapat menyebabkan misinterpretasi dan konflik dalam interaksi sosial mereka. Ketiga, kurangnya kemampuan kerja sama. Anak-anak dengan keterampilan sosial yang terbatas mungkin kesulitan dalam bekerja sama dengan teman sebaya, seperti dalam kegiatan kelompok atau permainan Bersama (Herdi & Aan, 2024). Mereka mungkin enggan berbagi, mendominasi, atau tidak mampu menyelesaikan konflik secara konstruktif. Keempat, perilaku menyendiri. Beberapa anak

cenderung menyendiri dan menghindari interaksi dengan teman sebaya (Juniandari, 2023). Perilaku ini dapat disebabkan oleh rasa tidak aman, kurangnya keterampilan sosial, atau pengalaman negatif dalam interaksi sebelumnya. Kelima, kesulitan dalam mengelola emosi. Anak-anak dengan keterampilan sosial rendah mungkin kesulitan dalam mengelola emosi mereka, seperti marah, frustrasi, atau cemas (Puspita, 2019). Kesulitan ini dapat mempengaruhi cara mereka berinteraksi dengan orang lain dan mengatasi tantangan sosial. Untuk mengatasi permasalahan yang berkaitan dengan keterampilan sosial anak, salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat.

Metode pembelajaran anak usia dini merupakan kunci penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sekaligus membantu anak mengembangkan potensi terbaiknya. Metode pembelajaran anak adalah pendekatan atau teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Eniyawati, Arbayah, 2022). Penggunaan metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak dapat membantu mengoptimalkan potensi dan kemampuan mereka, serta mendorong terbentuknya perilaku positif. Model pembelajaran merupakan salah satu pendekatan yang efektif dalam mendukung perubahan perilaku peserta didik, baik secara adaptif maupun kreatif (Sandy & Nurus, 2022).

Salah satu metode efektif yang dapat diterapkan dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4 -5 tahun adalah bermain peran, di mana anak berinteraksi dengan teman sebaya sambil memainkan peran sesuai tema yang diajarkan oleh guru (Rapiatunnisa, 2022). Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan kemampuan komunikasi anak, tetapi juga

membantu mereka mengelola emosi dan membangun hubungan yang sehat. Keterampilan sosial juga membantu anak membangun hubungan yang baik dengan orang-orang di sekitarnya, mengelola emosi secara positif, serta memahami pentingnya kerja sama dan saling membantu.

Anak-anak usia dini cenderung lebih termotivasi dan terlibat dalam pembelajaran ketika kegiatan dirancang dalam bentuk permainan yang menarik. Salah satu metode yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional mereka adalah metode bermain peran (*role playing*). Metode ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang sekaligus merangsang kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan berinteraksi anak. Permainan peran yang diterapkan harus dirancang secara sistematis agar dapat memfasilitasi anak dalam memahami peran sosial, seperti berbagi, bekerja sama, dan menghargai orang lain. Dalam kegiatan bermain peran, anak-anak diajak untuk mempraktikkan berbagai skenario kehidupan sehari-hari yang merangsang perkembangan sosial-emosional mereka. Misalnya, bermain peran sebagai dokter, guru, atau anggota keluarga memberikan kesempatan bagi anak untuk mengenali dan memahami tanggung jawab serta empati terhadap orang lain. Setiap anak memiliki potensi sosial-emosional yang perlu dikembangkan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan.

Bermain peran tidak hanya memberikan kesempatan untuk mengeksplorasi imajinasi, tetapi juga mengajarkan anak tentang pengendalian emosi, kemampuan menunggu giliran, serta bagaimana menunjukkan ekspresi penyesalan ketika melakukan kesalahan. Aktivitas ini juga membantu anak-anak membangun hubungan yang lebih positif dengan teman-temannya, sehingga

dapat meningkatkan keterampilan kolaborasi dan komunikasi. Metode bermain peran yang diterapkan di lembaga pendidikan anak usia dini, seperti taman kanak-kanak, memberikan pendidikan yang holistik. Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada pengembangan aspek akademis, tetapi juga pada pembentukan karakter dan pengembangan sosial-emosional anak. Hal ini diyakini dapat membantu anak-anak menjadi individu yang lebih percaya diri, kreatif, dan siap menghadapi tantangan di masa depan.

Bermain peran adalah metode efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun, di mana anak berinteraksi dengan teman sebaya sambil memainkan peran sesuai tema yang diajarkan oleh guru (Rapiatunnisa, 2022). Aktivitas ini meningkatkan komunikasi, membantu anak mengelola emosi, dan membangun hubungan yang sehat, serta memperkuat kemampuan kerjasama dan saling membantu. Berdasarkan teori Vygotsky, bermain peran melibatkan imajinasi dan pengambilan peran yang mengembangkan regulasi diri, kemampuan kognitif, dan interaksi sosial anak melalui konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD) (Abduh, 2017). Adapun menurut pendapat Saleh & Sugito (2015) Bermain peran merupakan kegiatan di mana anak-anak secara aktif terlibat dengan memerankan peran-peran tertentu. Aktivitas ini bersifat seperti sandiwara, di mana pemain memainkan peran berdasarkan cerita yang telah ditentukan. Dalam konteks pendidikan, bermain peran melibatkan situasi imajinatif untuk membantu anak-anak memahami diri mereka, meningkatkan keterampilan, serta mempraktikkan perilaku tertentu. Aktivitas ini juga berfungsi sebagai sarana pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial dan pemahaman tentang

hubungan antar manusia dalam kehidupan sebenarnya (Maghfiroh et al., 2020).

Aktivitas ini berbentuk sandiwara, di mana pemain menjalankan peran sesuai dengan skenario yang telah dibentuk sejak awal. Dalam konteks pendidikan, bermain peran membantu individu memerankan situasi imajinatif untuk mendukung pemahaman diri, meningkatkan keterampilan, dan menggambarkan perilaku tertentu. Dengan pembelajaran bermain peran ini, anak-anak dapat mengeksplorasi hubungan antar manusia melalui kegiatan memerankan situasi tertentu dan mendiskusikannya. Aktivitas ini memungkinkan mereka untuk bersama-sama mengeksplorasi perasaan, sikap, nilai-nilai, serta berbagai strategi untuk menyelesaikan masalah (Nurjannah, 2018). Selain memberikan ruang bagi anak-anak untuk berimajinasi dan mengekspresikan emosi dalam suasana pembelajaran yang aman dan menyenangkan, bermain peran juga membantu mereka memahami perasaan orang lain melalui pengalaman memainkan berbagai karakter (Rapiatunnisa, 2022). Dalam proses ini, anak-anak menghadapi berbagai tantangan yang membutuhkan kemampuan untuk memecahkan masalah, sehingga mendorong mereka berpikir secara kritis dan kreatif. Interaksi sosial yang berlangsung selama bermain peran turut mendukung pengembangan keterampilan sosial, seperti kemampuan bekerja sama, berbagi, dan membangun rasa percaya diri ketika mereka berhasil mengekspresikan diri. Oleh karena itu, bermain peran tidak hanya memberikan hiburan, tetapi juga berperan penting dalam mendukung perkembangan sosial-emosional anak, mempersiapkan mereka untuk berinteraksi dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan fokus yang berbeda. Penelitian oleh Siska (2011), misalnya, lebih menitikberatkan pada pengembangan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara. Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Anggraini & Putri (2019) berfokus pada penerapan metode bermain peran (*role-playing*) untuk mengembangkan kemampuan kognitif pada anak usia 5–6 tahun. Berbeda dari penelitian-penelitian tersebut, penelitian ini secara spesifik mengarahkan perhatian pada dua fokus utama, yaitu mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak usia 4–5 tahun dan mengidentifikasi sejauh mana perkembangan metode belajar mereka melalui penggunaan metode bermain peran (*Role Playing*) sesuai dengan tahapan usianya. Kebaruan penelitian ini terletak pada fokus usia yang lebih spesifik, penggunaan indikator sosialemosional yang terukur, serta pendekatan yang mengintegrasikan pengembangan dan identifikasi keterampilan sosial-emosional, sehingga memberikan kontribusi yang lebih holistik dibandingkan dengan penelitian sebelumnya.

Dengan adanya berbagai permasalahan dalam kemampuan sosial-emosional anak kelas A, penelitian ini bertujuan untuk mengamati dan menganalisis perkembangan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun melalui praktik langsung dengan menggunakan metode permainan *role playing* (bermain peran). Permainan ini dirancang untuk mengidentifikasi anak-anak yang masih menghadapi masalah sosial-emosional serta untuk menilai sejauh mana perkembangan mereka sudah sesuai dengan tahapan usianya. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu pendidik dalam meningkatkan kemampuan sosial-emosional anak, seperti membangun tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, bersabar menunggu giliran, menghargai

orang lain, serta menunjukkan ekspresi penyesalan ketika melakukan kesalahan.

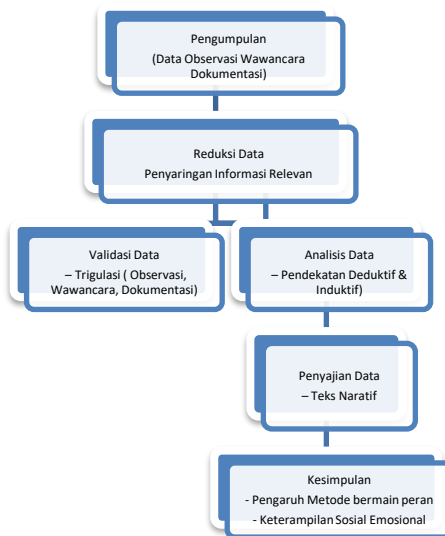
## **2. METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif (Charismana et al., 2022), yang bertujuan untuk memahami secara rinci penggunaan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan keterampilan sosial emosional anak usia 4–5 tahun di TK Himawari Ngaliyan Semarang. Pendekatan ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengamati fenomena secara mendalam dalam konteks nyata dan relevan untuk menjelaskan interaksi sosial serta perkembangan emosional anak-anak secara natural. Data yang dikumpulkan mencakup hasil observasi terhadap perilaku anak-anak selama kegiatan bermain peran, wawancara dengan guru kelas, kepala sekolah, serta anak-anak, dan dokumentasi berupa foto atau catatan pendukung lainnya. Instrumen penelitian meliputi lembar observasi, pedoman wawancara, dan alat dokumentasi. Indikator yang digunakan dalam instrumen mencakup beberapa aspek keterampilan sosial emosional, seperti kemampuan bekerja sama, mengelola emosi, menunjukkan empati, dan berkomunikasi dengan teman sebaya.

Proses penelitian mengikuti alur yang sistematis, dimulai dari pengumpulan data melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi. Data yang terkumpul kemudian direduksi untuk menyaring informasi yang relevan dan divalidasi menggunakan teknik triangulasi dengan membandingkan data dari berbagai sumber untuk memastikan keabsahan. Analisis data dilakukan dengan pendekatan deduktif untuk menghubungkan data dengan teori yang relevan, serta pendekatan induktif untuk



mengidentifikasi pola atau tema baru dari data lapangan (Gambar 1). Data yang telah dianalisis disajikan dalam bentuk teks naratif untuk mempermudah pemahaman (Rijali, 2018). Temuan akhir penelitian dirumuskan menjadi kesimpulan yang memberikan informasi baru tentang pengaruh metode bermain peran terhadap pengembangan keterampilan sosial emosional anak usia dini.



*Figure 1 Prosedur Penelitian*

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan metode bermain peran di TK Himawari Ngaliyan dilaksanakan untuk mendukung perkembangan kemampuan anak usia dini, khususnya di Kelompok A, dalam bekerja sama, mengelola emosi, menunjukkan empati, dan berkomunikasi dengan teman sebaya. Melalui kegiatan ini, anak-anak diajak untuk memahami peran sosial sambil bermain, sehingga mereka

memiliki kesempatan untuk belajar berinteraksi dan berbagi peran secara efektif. Selama proses bermain, pembagian peran dilakukan secara adil, dan guru mendampingi serta memberikan bantuan kepada anak-anak dalam menjalankan perannya. Setelah kegiatan selesai, diskusi dilakukan untuk membahas nilai dan pesan moral yang bertujuan memperkuat keterampilan sosial-emosional mereka. Berdasarkan hasil analisis data, ditemukan beberapa temuan penting mengenai pengaruh bermain peran terhadap perkembangan sosialemosional anak sebagai berikut.

Pertama, sikap sosial dalam bekerjasama adalah komponen kunci dalam perkembangan anak usia dini. Anak belajar bekerja sama dalam berbagai kegiatan menyelesaikan tugas kelompok (Harianja et al., 2023). Anak-anak usia 5-6 tahun, menurut Latifah & Sagala (2014) menunjukkan ciri-ciri perkembangan sosial seperti kemampuan bekerja sama dengan teman sebaya, empati, toleransi, dan pemahaman terhadap aturan. Marlina (2019) menambahkan bahwa sikap sosial yang berkembang pada anak terlihat dari dorongan untuk berpartisipasi dalam kegiatan bersama teman, keinginan untuk diterima dalam kelompok, dan hasrat untuk bermain bersama teman sebaya. Kegiatan menyenangkan, seperti permainan kelompok, sangat efektif dalam mengembangkan kemampuan bekerja sama anak, di mana mereka belajar saling membantu dan memahami peran masing-masing untuk mencapai tujuan bersama, sesuai dengan pendapat (Novia & Nurhafizah, 2020). Dengan demikian, perkembangan sikap sosial pada anak usia dini tercermin dari kemampuan mereka untuk berinteraksi positif dengan lingkungan sekitarnya, yang mencakup kerjasama, empati, toleransi, dan kepatuhan terhadap aturan yang berlaku.

*“Dalam bermain peran, peran – peran yang dimainkan ada banyak agar kegiatan berjalan dengan baik sesuai dengan alur cerita. Hal ini membutuhkan kerjasama antar anak satu dengan yang lainnya. Guru harus memahami metode bermain peran agar dapat membantu anak menyesuaikan diri. Jika peran yang diinginkan tidak tersedia, guru dapat memberikan pemahaman, seperti dengan mengatakan, ‘Sekarang jadi perawat dulu, nanti bisa gantian jadi dokter.’ Dengan cara ini, anak-anak akan belajar menerima peran yang berbeda dengan senang hati, tanpa merasa kecewa.” (kutipan wawancara kepala sekolah).*

Dalam hal ini bermain peran tidak hanya mendukung pengembangan sosial-emosional, tetapi juga mengajarkan anak pentingnya kerjasama, fleksibilitas, dan kemampuan untuk beradaptasi. Peran guru menjadi kunci dalam memastikan metode ini diterapkan dengan efektif, sehingga anak-anak dapat belajar dengan rasa senang dan penuh penerimaan.

Kedua, mengelola emosi adalah aspek penting dalam perkembangan sosial-emosional anak, terutama saat mereka terlibat dalam kegiatan bermain peran. Melalui bermain peran, anak-anak dapat mengekspresikan dan memahami berbagai emosi, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan dalam mengelola perasaan mereka sendiri dan berinteraksi dengan orang lain secara efektif. Penelitian yang dilakukan oleh Harly dkk. (2014) menunjukkan bahwa bermain peran dapat meningkatkan perkembangan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun. Melalui kegiatan ini, anak-anak belajar mengenali dan mengelola emosi mereka, serta meningkatkan kemampuan berinteraksi dengan teman sebaya. Dengan memerankan berbagai peran, anak-anak dapat belajar mengenali perasaan

mereka sendiri dan orang lain, serta mengembangkan keterampilan dalam mengelola perasaan tersebut (Jamilah, 2019).

*“Dalam belajar di sekolah, anak-anak dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan sekitarnya, seperti teman-teman dan guru. Melalui bermain peran, imajinasi anak berkembang. Misalnya, saat mereka bermain menjadi dokter, mereka mulai membayangkan tugas dokter dan situasi rumah sakit. Hal ini tidak hanya memacu imajinasi tetapi juga mengelola sosial-emosional anak.” (kutipan wawancara kepala sekolah)*

Ibu A juga menjelaskan bahwa metode bermain peran memungkinkan anak untuk memahami berbagai aspek, seperti sosial-emosional, kognitif, dan pengetahuan lainnya, termasuk ilmu sains. Misalnya, jika seorang anak ingin menjadi dokter tetapi peran tersebut sudah diambil, maka ia harus belajar beradaptasi dengan cara menyesuaikan diri dengan teman. Dalam situasi ini, peran guru sangat penting untuk membantu anak memahami dan menerima perubahan peran tersebut dengan baik.

Ketiga, menunjukkan empati pada sosial emosional anak saat bermain peran membantu anak memahami perasaan orang lain melalui interaksi permainan. Dalam bermain peran, anak memerankan berbagai karakter dengan emosi tertentu. Menunjukkan empati dalam kegiatan bermain peran memiliki berbagai keunggulan yang signifikan bagi perkembangan sosial-emosional anak usia dini (Vebriani, Eki, & Israwati, 2019). Melalui bermain peran, anak-anak dapat memahami dan merasakan perasaan orang lain, yang membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial yang esensial (Aminah et al., 2022). Penelitian menunjukkan bahwa bermain peran secara signifikan berkontribusi terhadap perkembangan empati

anak usia dini. Anak-anak menunjukkan peningkatan dalam pemahaman mereka terhadap perasaan dan perspektif orang lain, serta kemampuan mereka dalam berkomunikasi dengan baik, bekerja sama dalam kelompok, dan menyelesaikan konflik dengan cara yang positif.

*“Anak-anak dapat menunjukkan empati terhadap orang lain melalui kegiatan bermain peran. Bermain peran merupakan metode yang efektif untuk mengasah empati karena melibatkan kemampuan untuk menempatkan diri pada posisi orang lain, memahami perasaan, sudut pandang, dan situasi yang sedang mereka hadapi.” (kutipan wawancara kepala sekolah)*

Proses ini melatih individu untuk merasakan apa yang dirasakan oleh orang lain, sehingga meningkatkan kepekaan terhadap emosi dan kebutuhan orang-orang di sekitar. Menunjukkan empati pada sosial emosional anak saat bermain peran adalah cara yang efektif untuk membantu anak memahami perasaan diri sendiri dan orang lain (Juniarti & Jumiati, 2018). Dalam permainan ini, anak-anak seringkali memerankan karakter dengan berbagai emosi, seperti sedih, marah, atau bahagia. Sebagai orang dewasa, kita dapat memberikan perhatian penuh terhadap perasaan yang mereka ekspresikan. Melalui bermain peran membantu anak mengenali dan memahami perasaan diri sendiri serta orang lain, yang mengembangkan keterampilan sosial dan kecerdasan emosional. Anak menjadi lebih peka terhadap perasaan orang lain, mengelola emosinya dengan lebih baik, serta merespons dengan empati. Selain itu, empati dalam permainan memperkuat rasa kasih sayang, tanggung jawab sosial, dan hubungan dengan teman, sekaligus mengurangi perilaku agresif. Secara keseluruhan, empati dalam bermain peran membentuk anak menjadi individu yang lebih sadar sosial dan emosional, siap berinteraksi secara positif dengan orang lain.

Kepala sekolah juga menekankan bahwa peran guru sangat penting dalam perkembangan komunikasi anak terhadap orang disekitar melalui bermain peran.

Keempat, mengembangkan keterampilan berkomunikasi. Bermain peran dapat membantu seseorang mengembangkan keterampilan berkomunikasi dengan memberikan pengalaman langsung dalam menggunakan bahasa dalam berbagai situasi. Melalui aktivitas ini, individu dapat berlatih menyampaikan gagasan, menyesuaikan nada dan ekspresi, serta memahami perspektif lawan bicara. Selain itu, bermain peran juga melatih kemampuan mendengarkan secara aktif dan merespons dengan tepat, sehingga meningkatkan kelancaran serta kepercayaan diri dalam berkomunikasi. Dengan menghadapi skenario yang beragam, seseorang dapat belajar mengatasi hambatan komunikasi dan memperkaya kosakata serta struktur bahasa yang digunakan. Selain itu, Anak juga belajar menyelesaikan konflik dengan cara yang positif dan inklusif (Maghfiroh et al., 2020).

*"Bermain peran memungkinkan anak untuk mempelajari cara menyampaikan pesan dengan jelas, menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh yang mendukung, serta membangun kepercayaan diri dalam berinteraksi. Selain itu, individu juga menjadi lebih peka terhadap emosi dan kebutuhan orang lain, sehingga komunikasi yang terjalin menjadi lebih efektif dan penuh empati."* (kutipan wawancara kepala sekolah)

Kepala sekolah juga menekankan bahwa peran guru sangat penting dalam menyediakan wadah untuk bermain peran ini.

*"Sebagai guru, kita harus mampu memfasilitasi anak melalui permainan peran, sehingga mereka tidak hanya*

*mengatakan ingin menjadi dokter, tetapi juga memahami apa saja yang diperlukan untuk menjadi seorang dokter. Misalnya, mereka belajar bahwa dokter membutuhkan pasien, rumah sakit, alat-alat medis, serta ilmu pengetahuan yang mendukung.” (kutipan wawancara kepala sekolah)*

Selain itu, beliau menambahkan bahwa bermain peran tidak hanya terbatas pada profesi dokter. Tema lain seperti guru, supir, atau bahkan benda mati juga dapat digunakan sesuai dengan tema pembelajaran yang ditentukan. Melalui bermain peran, imajinasi anak semakin terasah, dan aspek sosial-emosional mereka pun berkembang secara signifikan. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, beliau menyampaikan bahwa dirinya pernah menggunakan metode bermain peran dalam pembelajaran di kelas.

*“Saya pernah menggunakan pembelajaran dengan metode peran di dalam kelas. Alasannya karena metode ini memudahkan saya dalam mengembangkan berbagai aspek pada anak, diantaranya aspek bahasa, kognitif, sosial-emosional, agama dan moral, motorik, serta seni.” (kutipan wawancara guru kelas)*

Sebelum penelitian tentang penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan sosial-emosional anak dilakukan, guru kelas telah menerapkan metode tersebut.

*“Saya pernah menerapkan metode bermain peran, dengan tema profesi sebagai guru. Langkah-langkah yang saya lakukan adalah memberikan stimulus melalui video dan tanya jawab terkait tema yang akan dimainkan. Selanjutnya, saya menyiapkan media bermain, memberikan penguatan, dan membuat kesepakatan dengan anak-anak sebelum permainan dimulai.” (kutipan wawancara guru kelas)*

Dari penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran telah digunakan secara efektif oleh guru kelas untuk mendukung perkembangan berbagai aspek pada anak, termasuk aspek sosial-emosional. Selain perkembangan aspek beliau juga menyampaikan bahwa bermain peran merupakan salah satu cara yang efektif untuk menggali imajinasi anak.

*"Bermain peran sangat memacu imajinasi anak. Misalnya, saat bermain dokter, anak akan berimajinasi mengenai seperti apa dokter itu, apa tugasnya, bagaimana perawat bekerja, dan situasi di rumah sakit. Semua itu memacu anak untuk berimajinasi, membayangkan menjadi dokter, perawat, atau pasien ketika sedang sakit. Aktivitas ini merupakan kebutuhan penting bagi anak usia dini, khususnya usia 4-5 tahun, karena pada usia tersebut mereka cenderung bermain sambil berkhayal tentang apa yang ingin mereka jadi di masa depan."* (kutipan wawancara guru kelas)

Hasil observasi di kelas A menunjukkan bahwa anak-anak lebih antusias dan tertarik ketika menggunakan metode belajar bermain peran. Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan metode bermain peran efektif dan memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan yang signifikan. Metode bermain peran (*role playing*) tidak hanya membantu anak memahami peran sosial, tetapi juga melatih mereka menghadapi situasi, berinteraksi dengan orang lain, dan menjaga keseimbangan sosial-emosional dalam lingkungannya, baik di masa kini maupun di masa depan.

Penelitian ini dilakukan pada kelompok anak usia dini yang terdiri dari 18 anak. Metode bermain peran (*role playing*)



diterapkan melalui langkah-langkah yang terstruktur untuk meningkatkan keterampilan sosial-emosional anak. Kegiatan dimulai dengan membentuk lingkaran, membaca doa, memberi salam, dan bernyanyi bersama. Guru memulai dengan menyapa anak-anak dan mengadakan sesi tanya jawab tentang aktivitas yang akan dilakukan, kemudian menjelaskan tema kegiatan, yaitu profesi dokter, lengkap dengan alur cerita tentang suasana di rumah sakit. Peran-peran seperti dokter, suster, pasien, petugas pendaftaran, dan apoteker dibagi kepada anak-anak, diiringi kesepakatan bersama untuk menjaga ketertiban, seperti tidak marah-marah, tidak berebut, dan saling berbuat baik.

Sebelum bermain, anak-anak diminta berbagi pengalaman mereka saat sakit atau saat berada di rumah sakit, untuk membangun koneksi emosional dengan tema. Saat bermain berlangsung, peran anak-anak dirotasi (*rolling*) agar semua mendapatkan pengalaman memerankan berbagai tokoh, sekaligus memudahkan guru dan peneliti mengamati perkembangan sosial-emosional mereka. Setelah bermain, guru mengadakan diskusi dan tanya jawab untuk merefleksikan kegiatan dan mengevaluasi pengalaman anak-anak. Hasil observasi di Kelas A menunjukkan bahwa metode pembelajaran bermain peran (*role playing*) sangat efektif dan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan sosial-emosional anak. Anak-anak menunjukkan minat dan antusiasme yang tinggi selama kegiatan, dengan sebagian besar mampu bersosialisasi, mengontrol emosi, dan mengikuti instruksi dengan baik. Beberapa anak bahkan mendalami karakter tanpa bantuan guru, menunjukkan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan.

Beberapa anak mengungkapkan bahwa mereka merasa senang dan berkeinginan untuk kembali melakukan aktivitas bermain peran. Mereka juga menyatakan bahwa metode bermain peran lebih disukai dibandingkan dengan metode

pembelajaran lainnya. Hal tersebut wajar terjadi karena pada usia 4-5 tahun, anak-anak cenderung memiliki imajinasi yang tinggi dan bercita-cita menjadi berbagai hal. Oleh karena itu, guru memiliki tugas untuk menyediakan sarana yang memungkinkan anak-anak menyalurkan imajinasi mereka melalui bermain peran, sehingga pembelajaran dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam.

Hasil dokumentasi berupa penilaian oleh guru kelas menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat mengembangkan sosial-emosional anak. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka, khususnya pada elemen kedua, yaitu Jati Diri. Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai adalah kemampuan anak dalam mengenali, mengekspresikan, dan mengelola emosi diri, serta membangun hubungan sosial yang sehat. Anak diharapkan dapat memahami identitas diri mereka yang terbentuk melalui berbagai minat, kebutuhan, karakteristik gender, agama, dan sosial budaya. Anak diharapkan mengenal dan menunjukkan perilaku positif terhadap identitas dan perannya sebagai bagian dari keluarga, sekolah, masyarakat, serta sebagai bagian dari bangsa Indonesia, sehingga mampu beradaptasi dengan lingkungan, aturan, dan norma yang berlaku. Selain itu, anak-anak dilatih untuk menggunakan kemampuan motorik kasar, halus, dan taktil mereka dalam mengeksplorasi serta memanipulasi berbagai objek dan lingkungan sekitar sebagai bagian dari pengembangan diri.

Metode bermain peran membantu anak-anak memahami cara bersikap dalam lingkungan sosial, baik sekarang maupun di masa depan. Anak-anak belajar empati, kerjasama, dan pengelolaan emosi, serta mempersiapkan diri menghadapi lingkungan yang lebih luas dengan percaya diri dan keterampilan sosial-emosional yang lebih baik. Peran guru sangat penting untuk memastikan pengalaman bermain ini menjadi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Metode ini mendapat respons positif dari anak-anak, yang merasa senang dan lebih memilihnya dibanding metode pembelajaran lain. Penilaian menunjukkan bahwa bermain peran secara signifikan mendukung pengembangan sosial-emosional anak. Metode yang dianggap efektif untuk mendukung perkembangan berbagai aspek pada anak usia dini adalah bermain peran (*role playing*), karena metode ini memberikan kesempatan kepada anak untuk belajar secara aktif dan menyenangkan.

Menurut pendapat Latif dkk (2016), metode bermain peran membantu anak memperoleh pengalaman melalui peran yang dimainkan (Maghfiroh et al., 2020). Metode ini juga bertujuan mengembangkan kemampuan bahasa, keterampilan sosial, dan rasa percaya diri anak. Menurut Vygotsky, bermain peran merupakan salah satu aktivitas penting dalam perkembangan anak yang melibatkan proses belajar sosial, kognitif, dan emosional. Dalam pandangannya, bermain peran bukan sekadar hiburan, tetapi juga merupakan sarana utama bagi anak-anak untuk memahami dunia di sekitar mereka. Melalui bermain peran, anak belajar mempraktikkan peran sosial tertentu, mengembangkan kemampuan berpikir, serta membangun keterampilan komunikasi (Syarif, 2020). Melalui bermain peran, anak dapat melakukan aktivitas yang melampaui kemampuan mereka saat ini dengan arahan, misalnya memainkan peran sebagai dokter untuk belajar berinteraksi dan mengatasi masalah yang lebih kompleks. Vygotsky juga menekankan pentingnya interaksi sosial dalam bermain peran, di mana anak-anak berkomunikasi, berbagi ide, dan bekerja sama. Aktivitas ini membantu mereka memahami aturan sosial serta menginternalisasi norma dan nilai-nilai masyarakat, yang penting untuk pembelajaran (Wardani et al., 2023).

Bermain peran melibatkan imajinasi dan berpikir simbolik, di mana anak-anak menggunakan benda sederhana sebagai

simbol. Aktivitas ini mengembangkan kreativitas, kemampuan berpikir abstrak, serta pengendalian diri. Anak-anak belajar mengikuti aturan, mengontrol emosi, dan menghormati peran orang lain, seperti yang dilakukan anak yang memerankan polisi. Vygotsky melihat bermain peran sebagai cara efektif untuk mengembangkan keterampilan sosial emosional, kognitif, dan emosional, yang akan membantu anak-anak menghadapi tantangan kehidupan di masa depan (Anisyah, 2020).

Metode bermain peran membantu anak menemukan makna dalam interaksi sosial, menyelesaikan masalah pribadi dengan dukungan kelompok, dan mendorong kerja sama serta analisis situasi sosial (Huda, 2013). Guru menyediakan skenario singkat, sementara siswa bebas berimprovisasi dalam tindakan dan ucapan. Metode ini menciptakan suasana aman bagi anak untuk berimajinasi, mencoba keterampilan baru, dan mengasah kreativitas, mencakup aspek sosial-emosional, psikomotorik, dan kognitif (Mardiyah & Abdul Syukur, 2020). Jenis peran yang dimainkan, seperti dokter, guru, atau pedagang, membantu anak belajar berbicara, mendengarkan, dan mengamati. Bermain peran mengembangkan keterampilan sosial, seperti berbagi peran, kerja sama, dan toleransi, sekaligus meningkatkan rasa percaya diri, kreativitas, kemampuan berbahasa, empati, dan pemecahan masalah (Inten, 2017). Aktivitas ini dirancang untuk mendukung perkembangan sosial-emosional anak usia 4–5 tahun melalui diskusi dan eksplorasi berbagai peran.

Sosial emosional anak merujuk pada kemampuan untuk memahami, mengelola, dan mengekspresikan emosi, sekaligus menjalin hubungan yang sehat dengan orang lain. Elias (Talvio et al., 2016) menjelaskan bahwa aspek sosial emosional mencakup keterampilan, sikap, dan nilai yang memungkinkan seseorang untuk memahami, mengelola, serta mengekspresikan emosi dan aspek sosial melalui hubungan interpersonal dan pemecahan masalah (Rachmayani, 2015).

Pada masa kanak-kanak, anak mulai belajar mengenali situasi yang memicu emosi, memahami ekspresi wajah sebagai tanda emosi, serta menyadari bagaimana emosi mempengaruhi perilaku dan orang lain. Perkembangan sosial emosional yang baik berperan penting dalam membentuk kepribadian anak, meningkatkan empati, kerja sama, serta kemampuan mengelola konflik, sehingga mereka mampu membangun hubungan positif di berbagai lingkungan (Hartati, 2023).

Menurut teori perkembangan psikososial Erik Erikson, perkembangan sosial-emosional anak berlangsung melalui berbagai tahapan, di mana setiap tahap memiliki tantangan psikologis yang terkait dengan hubungan sosial mereka. Pada usia 4-5 tahun, anak berada pada tahap inisiatif dan rasa bersalah, yaitu tahap di mana mereka mulai belajar keterampilan sosial dan emosional (Rodríguez & Velastequí 2019). Tahap ini ditandai oleh dorongan anak untuk berinisiatif dalam melakukan berbagai hal dan mengeksplorasi dunia di sekitar mereka. Interaksi sosial pada tahap ini sangat penting karena membantu anak membangun rasa percaya diri dan keterampilan sosial, tetapi jika mereka gagal atau merasa terhalang, mereka mungkin mengalami rasa bersalah.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia 4–5 Tahun, terdapat ketentuan mengenai pencapaian kompetensi dasar dalam aspek sosial. Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak untuk aspek sosial mencakup: 1) Kemampuan menunjukkan perilaku peduli dan membantu saat diperlukan, seperti empati, kasih sayang, dan kepedulian terhadap sesama; 2) Kemampuan menunjukkan toleransi dan menghargai orang lain, misalnya bersedia mendengarkan dan menghormati pendapat orang lain. Aturan ini menekankan pentingnya penguasaan nilai-nilai sosial untuk mendukung perkembangan anak secara holistik.

#### **4. KESIMPULAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran (Role Playing) terbukti sangat efektif dalam mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak usia 4-5 tahun. Penggunaan metode ini di lingkungan sekolah mampu meningkatkan berbagai aspek sosial dan emosional anak. Anak-anak dilatih untuk bergantian, bersabar menunggu giliran bermain, membantu teman, serta mengenal dan memahami beragam emosi sesuai dengan karakter yang diperankan. Capaian pembelajaran yang diraih meliputi kemampuan anak untuk menghayati peran yang dimainkan, menaati peraturan yang telah disepakati, memahami situasi dari sudut pandang orang lain, mengendalikan emosi saat menghadapi masalah, serta meningkatkan sikap toleransi. Dengan demikian, perkembangan sosial-emosional anak menjadi lebih baik. Hal ini terlihat dari hasil penilaian guru yang menunjukkan bahwa anak-anak telah mengalami perkembangan sosial-emosional yang baik. Namun, masih terdapat beberapa anak yang perkembangannya belum optimal.

#### **5. UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan penelitian ini. Kerjasama yang terjalin sangat mempermudah proses penelitian dan memberikan pengalaman yang berharga. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi kemajuan pendidikan di sekolah ini.

#### **6. DAFTAR PUSTAKA**

Abduh, M. (2017). Bermain dan Regulasi Diri (Kajian Teori Vygotsky). *The Second Progressive and Fun Education Seminar*, 111–112.  
<https://publikasiilmiah.ums.ac.id/handle/11617/10992>

Alia, T., & Irwansyah. (2018). Pendampingan Orang Tua pada Anak Usia Dini dalam Penggunaan Teknologi Digital.

A *Journal of Language, Literature, Culture and Education*, 14(1), 65–78.

<https://doi.org/10.19166/pji.v14i1.639>

Aminah, S., Ramawani, N., Azura, N., Fronika, S., Meitha Hasanah, S., & Salsabillah, T. (2022). Pengaruh Metode

Belajar Sambil Bermain Terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia Sekolah Dasar. *Science and Education Journal (SICEDU)*, 1(2), 465–471.

<https://doi.org/10.31004/sicedu.v1i2.66>

Anggraini, W., & Putri, A. D. (2019). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) dalam Mengembangkan

Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *JECED: Journal of Early Childhood Education and Development*, 1(2), 104– 114.

<https://doi.org/10.15642/jeced.v1i2.466>

Anisyyah, N. (2020). Hakikat Bermain Peran Di Sentra Main Peran Pada Anak Usia Dini. *Zuriah : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.29240/zuriah.v1i1.1472>

Asiva Noor Rachmayani. (2015). *Perkembangan Sosial Emosional Siswa Melalui Alat Permainan Edukatif*. 6.

Azizah. (2020). Tahap perkembangan berbicara manusia. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 281–297.

Denai, K. M., & Bestia, A. (2022). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial

Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Mukhlisin. *Jurnal Raudhah*, 10(1).

<https://doi.org/10.30829/raudhah.v10i1.1654>

Eniyawati, Arbayah, H. S. (2022). ISSN : 2747-0504. 3(2), 61–75.

Harianja, A. L., Siregar, R., & Lubis, J. N. (2023). Upaya Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini melalui Bermain Peran. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(4), 4871–4880.

<https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i4.5159>

Hartati, Y. L. (2023). Analisis Dampak Pendidikan Karakter Terhadap Perkembangan Sosial Dan Emosional Siswa. *Jurnal*

- Multidisiplin Indonesia, 2(7), 1502–1512.  
<https://doi.org/10.58344/jmi.v2i7.310>
- Herdi Herdian, & Aan Listiana. (2024). Implementasi Psikologi inklusif dalam Pengembangan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Journal on Early Childhood*, 7(2), 628–636. <https://doi.org/10.31004/aulad.v7i2.649>
- Hidayah, F. (2023). Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini dalam Belajar Kelompok. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 7942–7956. <https://jinnovative.org/index.php/Innovative/article/view/5783>
- Huda, M. (2013). *Model-model pengajaran dan pembelajaran: Isu-isu metodis dan paradigmatis*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- INDONESIA, M. P. D. A. N. K. R. (n.d.). *PERATURAN MENTERI PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 137 TAHUN 2014 TENTANG STANDAR NASIONAL PENDIDIKAN ANAK USIA DINI*.
- Inten, D. N. (2017). Pengembangan Keterampilan Berkomunikasi Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *MediaTor (Jurnal Komunikasi)*, 10(1), 109–120. <https://doi.org/10.29313/mediator.v10i1.2712>
- Jamilah, S. (2019). Pengembangan Sosial- Emosional Anak Melalui Metode Role Playing (Bermain Peran) Di Kelompok B Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 83–101. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.282>
- Juniandari, S., Ramadhani, S., & Hanum, F. (2023). Analisis Perilaku Social Withdrawal Pada Anak Usia Dini Di Tk Kemala Bhayangkari Tanjung Morawa. *Research in Early Childhood Education and Parenting*, 4(1), 43–50. <https://doi.org/10.17509/recep.v4i1.58799>
- Juniarti, F., & Jumiatin, D. (2018). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal Melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia Dini di RA AL Hidayah Bandung. *Jurnal Ceria*, 1(5), 1–6. <https://doi.org/10.22460/ceria.v1i5.p16>
- Latifah, U., & Sagala, A. C. D. (2014). Upaya meningkatkan interaksi sosial melalui permainan tradisional jamuran pada anak



- kelompok B TK Kuncup Sari Semarang tahun pelajaran 2014/2015. *PAUDIA: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 112-132.  
<https://doi.org/10.26877/paudia.v3i2%20Oktober.515>
- Maghfiroh, A. S., Usman, J., & Nisa, L. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini di PAUD/KB Al-Munawwarah Pamekasan. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 51-65. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v1i1.2978>
- Mardiyah, S., & Abdul Syukur, B. (2020). Pengaruh Edukasi Dengan Metode Role Play Terhadap Peningkatan Pengetahuan Tentang Pencegahan Bullying Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Kesehatan Kusuma Husada*, 2015, 99-104. <https://doi.org/10.34035/jk.v11i1.426>
- Margaret Aurelia, G., Fitriani, Y., & Nuroniah, P. (2024). Dampak Keterampilan Sosial Emosional Rendah terhadap Komunikasi Anak Usia 5 Tahun : Studi Kasus. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 546-557. <https://doi.org/10.37985/murhum.v5i1.596>
- Maria, I., & Amalia, E. R. (2018). Perkembangan aspek sosial-emosional dan kegiatan pembelajaran yang sesuai untuk anak usia 4-6 tahun. *OSFPREPRINTS*, 1-15. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p5gu8>
- Novia, I. F., & Nurhafizah. (2020). Penggunaan metode bermain peran dalam pengembangan kemampuan sosial anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1080-1090. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/571/500>
- Puspita, S. M. (2019). Kemampuan Mengelola Emosi Sebagai Dasar Kesehatan Mental Anak Usia Dini. *SELING: Jurnal Program Studi PGRA*, 5(1), 85-92. <https://doi.org/10.29062/seling.v5i1.434>
- Rapiatunnisa, R. (2022). Meningkatkan Kreativitas Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Peran. *Mitra AshShibyan: Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(01), 17-26. <https://doi.org/10.46963/mash.v5i01.423>

- Rijali, A. (2018). Analisis data kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Rodríguez, Velastequí, M. (2019). KONSEP PSIKOSOSIAL MENURUT TEORI ERIK H.ERIKSON TERHADAP PENDIDIKAN ANAK USIA DINI DALAM TINJAUAN PENDIDIKAN ISLAM SKRIPSI. Universitas IAIN Bengkulu. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/3899/>
- Saleh, S. M., & Sugito, S. (2015). Implementasi metode bermain peran untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal anak usia 5-6 tahun di TK Barunawati. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 85. <https://doi.org/10.21831/jppm.v2i1.4845>
- Sandy, & Nurus. (2022). Model Pembelajaran Yang Menyenangkan Berbasis Gaya Belajar Pada Peserta Didik. *Edu Consilium : Jurnal Bimbingan Dan Konseling Pendidikan Islam*, 3(2), 45–55. <https://doi.org/10.19105/ec.v3i2.6433>
- Septiarini, I. (2020). UPAYA PEMBINAAN AKHLAK ANAK DI KALANGAN USTADZ/USTADZAH PONDOK PESANTREN DARUL ILMI BANJARBARU. *Al-Falah Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan* 20(2), 145162. <https://doi.org/10.47732/alfalahjikk.v20i2.142>
- Siska, Y. (2011). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam meningkatkan keterampilan sosial dan keterampilan berbicara anak usia dini. Universitas Pendidikan Indonesia. <https://repository.upi.edu/8705/>
- Syarif, M. (2020). Penggunaan Teori Vygotsky Dalam Pembelajaran Materi Anggota Tubuh Pada Siswa RA Dayah Ilmi Lampoih Saka Kec. Peukan Baro Kabupaten Pidie. *Tarbiyatul - Aulad Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak*, 6(1), 27–42. <https://ojs.serambimekkah.ac.id/AULAD/article/view/4600>
- Trianto, M. P. (2016). *Desain pengembangan pembelajaran tematik: Bagi anak usia dini*. Prenada Media.
- Vebriani, Eki, Israwati, Y. (2019). Mengembangkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Di Tk Sitalale

- Kabupaten Simeulue. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(4), 16–24.  
<https://jim.usk.ac.id/paud/article/view/15272>
- Wardani, I. R. W., Putri Zuani, M. I., & Kholis, N. (2023). Teori Belajar Perkembangan Kognitiv Lev Vygotsky dan Implikasinya dalam Pembelajaran. *DIMAR: Jurnal Pendidikan Islam*, 4(2), 332–346.  
<https://doi.org/10.58577/dimar.v4i2.92>

## LAMPIRAN DOKUMENTASI



*Gambar 1. Media Bermain Peran Profesi Dokter*



*Gambar 2. Memerankan Peran Dokter dan Pasien*



*Gambar 3. Memerankan peran Perawat dan Pasien*



*Gambar 4. Memerankan Peran Sebagai Apoteker*



*Gambar 5. Media Bermain Peran Berdagang*



*Gambar 6. Suasana Bermain Peran Penjual Dan Pembeli*





*Gambar 7. Memerankan Profesi Penjual*



*Gambar 8. Dokumentasi wawancara*

#### CAPAIAN PEMBELAJARAN JATI DIRI

Alhamdulillah pada semester ini Keisar dapat menenangkan diri baik dengan bantuan guru maupun secara mandiri seperti anda pergi kesekolah anda menangis, anda mulai terlibat dalam kegiatan bermain bersama dan menjalin peremanan dengan guru dan teman yang lainnya. Anda mampu memilih hal ia suka, menunjukkan rasa bangga atas karya atau usahanya dan memiliki keinginan untuk mencoba hal yang baru seperti anda menyusun balok dan menunjukkan pada guru. Anda berpartisipasi dalam kegiatan yang melibatkan gerak motorik kasar, halus dan takil seperti senam, melompat, merangkak, bermain playdough.

Disemester 2 nanti Keisar akan kami ajak untuk mengenal dan memiliki perilaku positif terhadap diri dan lingkungan ( keluarga, sekolah, masyarakat, negara, dan dunia ) serta rasa bangga sebagai anak Indonesia yang berlandaskan Pancasila.

Dirumah ayah bunda diharapkan untuk dapat mendukung perkembangan Keisar dengan membacakan buku atau menonton video yang menginspirasi kreativitas dan imajinasi, berdiskusi cerita dan ide-ide yang muncul dari buku-buku tersebut dan mengajak anak untuk membuat cerita mereka sendiri.



CS Dipindai dengan CamScanner

Gambar 9. Dokumentasi Hasil Rapor Anak

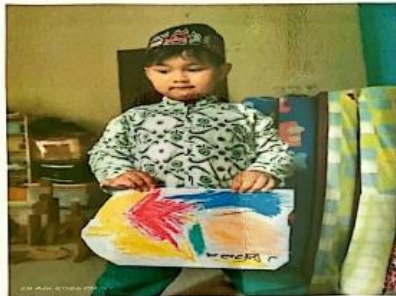


#### CAPAIAN PEMBELAJARAN JATI DIRI

Alhamdulillah pada semester ini Reandra telah menunjukkan kemajuan yang membanggakan dalam mengembangkan jati dirinya sebagai individu yang percaya diri dan bertanggung jawab. Ananda menunjukkan sikap percaya diri dalam berinteraksi dengan teman-teman dan guru di kelas, menerima kelebihan dan kekurangan diri dengan positif, serta mengekspresikan minat dan bakat pribadi dengan semangat. Ananda mengembangkan sikap menghargai diri sendiri dan orang lain melalui tindakan dan perkataan yang baik. Reandra menunjukkan sikap hormat, kerjasama, dan kepedulian terhadap teman-teman dalam kegiatan sehari-hari di sekolah. Reandra menunjukkan kemajuan dalam mengenali dan mengendalikan emosi, serta mampu berbagi perasaan dengan teman-teman. Ananda berpartisipasi aktif dalam kegiatan kelompok, menunjukkan keterampilan berkomunikasi yang baik, dan menghargai pendapat orang lain. Ananda dapat mengungkapkan minat, bakat, dan kegemaran pribadi dengan antusiasme, seperti dalam seni atau permainan yang melibatkan kreativitas

Ananda menunjukkan kemampuan untuk melakukan beberapa aktivitas secara mandiri, seperti memakai dan melepas sepatu, menyimpan barang pribadi, merapikan mainan sesudah bermain, melepas dan memakai celana sendiri ke toilet tanpa bantuan bu guru.

Pertahankan kemandirianmu yang telah kamu tunjukkan dalam setiap rangkaian kegiatan yang ada di dalam sekolah Teruslah menunjukkan nilai-nilai seperti kejujuran dan saling menghargai kepada teman-temanmu dan lingkungan sekitarmu.



#### CAPAIAN PEMBELAJARAN JATI DIRI

Alhamdulillah, pada semester ini, Ananda Kaisar *memperoleh* perkembangan yang signifikan dalam kemampuan pengelolaan emosi. Ananda mampu berperilaku positif dan mematuhi aturan yang diterapkan di sekolah. Selain itu, Ananda berpartisipasi aktif dalam kegiatan yang mendukung pengembangan fisik dan motoriknya, termasuk terlibat secara aktif dalam permainan bersama teman-temannya. Ananda telah mampu menjalin hubungan sosial yang baik dengan teman-temannya. Selama bermain, Ananda menunjukkan kestabilan emosional, tidak menangis, dan mampu memberikan maaf kepada temannya jika terjadi konflik kecil. Ananda juga memperlihatkan ketertarikan untuk melakukan aturan-aturan sederhana yang telah disepakati di dalam kelas.

Pada semester 2 mendatang, Ananda Kaisar akan diarahkan untuk mengembangkan kemampuan mengelola emosinya, khususnya ketika menghadapi perasaan kecewa atau sedih. Selain itu, Ananda juga akan diperkenalkan pada cara-cara menjaga keselamatan diri secara mandiri. Kami akan mendukung Ananda dalam menumbuhkan rasa bangga terhadap dirinya sendiri, rasa kasih sayang terhadap anggota keluarganya, serta penghargaan terhadap budayanya. Upaya ini diharapkan dapat mendorong Ananda untuk berperilaku positif dalam kehidupan sehari-hari.

Di rumah, Ayah dan Bunda diharapkan dapat mendukung perkembangan Ananda Kaisar dengan memberikan kesempatan untuk berpartisipasi dalam kegiatan yang mendukung kemandirian dan tanggung jawab, seperti membantu membersihkan lingkungan rumah atau bermain bersama di halaman. Selain itu, penting untuk mengenalkan Ananda pada pola makan sehat dengan menyediakan makanan bergizi, sekaligus melibatkan Ananda dalam proses pengenalan makanan tersebut. Ayah dan Bunda juga disarankan untuk secara rutin mengajak Ananda berdialog guna melatih keterampilan berkomunikasi, mendengarkan, dan mengungkapkan pikiran.



## **BERITA ACARA**

### **SIDANG MUNAQOSAH**

Naskah ini telah di sidangkan pada sidang munaqosah;

Hari : Selasa

Tanggal : 11 Maret 2025

Ketua : Dr. Agus Sutiyono, M.Ag, M.Pd

Sekretaris : Mustakimah, M.Pd

Penguji I : Rista Sundari, M.Pd

Penguji II : Naila Fikrina, M.Pd

#### **CATATAN SIDANG :**

1. Indikator sosial emosional yang berkembang melalui penggunaan metode bermain peran meliputi kemampuan bekerja sama, memahami perasaan orang lain, mengelola emosi dengan tepat, serta menunjukkan empati dalam berinteraksi dengan teman sebaya. Melalui metode ini, anak-anak tidak hanya belajar berperan secara imajinatif, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial dan emosional secara menyeluruh dalam suasana yang menyenangkan dan bermakna

- **KerjaSama**

Anak-anak belajar bekerja dalam kelompok, saling

membantu, dan menyesuaikan diri dengan peran yang diberikan. Dalam bermain peran, mereka harus berkoordinasi dengan teman-temannya agar cerita berjalan dengan lancar. Hal ini melatih kemampuan mereka untuk menyelesaikan tugas secara kolektif dan menerima perbedaan pendapat.

### •**Pengelolaan Emosi**

Bermain peran memberi ruang bagi anak untuk mengekspresikan dan mengelola emosi dalam berbagai situasi. Misalnya, saat perannya tidak sesuai keinginan, anak belajar menahan kekecewaan dan menerima alternatif dengan bimbingan guru. Anak juga mulai mengenali emosi orang lain, yang penting dalam membentuk kontrol diri.

### •**Empati**

Anak belajar memahami dan merasakan perasaan orang lain dengan memerankan berbagai karakter. Ketika mereka berperan sebagai pasien, dokter, atau guru, mereka membayangkan kondisi dan perasaan karakter tersebut. Ini membuat mereka lebih peka terhadap perasaan teman, membantu meningkatkan kepedulian, dan mengurangi perilaku agresif.

### •Komunikasi

Dalam permainan peran, anak berlatih berbicara, mendengarkan, dan menyampaikan ide secara jelas. Mereka juga belajar menggunakan ekspresi wajah dan bahasa tubuh, serta membangun kepercayaan diri saat berinteraksi. Anak-anak menjadi lebih terbuka dan berani menyampaikan pendapat atau meminta bantuan.

2. Penerapan metode bermain peran pada anak usia dini terdapat 2 penerapan bermain yaitu dalam skala mikro dan makro.

- Mikro

Bermain peran skala mikro adalah kegiatan bermain peran yang dilakukan dalam kelompok kecil dengan jumlah peran dan interaksi yang terbatas. Fokus utamanya adalah pada satu situasi sosial sederhana yang memungkinkan anak untuk belajar satu atau dua keterampilan sosial-emosional secara lebih mendalam.

- Makro

Bermain peran skala makro adalah kegiatan bermain peran yang melibatkan kelompok besar anak dengan

banyak peran dan alur cerita yang kompleks. Kegiatan ini merepresentasikan situasi sosial yang lebih luas dan dinamis, serta memerlukan koordinasi dan kerja sama yang lebih tinggi antar peran.

3. Peran guru dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi kegiatan bermain peran untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak usia dini. Guru memiliki peran penting dalam merancang, memfasilitasi, dan mengevaluasi kegiatan bermain peran untuk mengembangkan keterampilan sosial-emosional anak usia dini. Dalam merancang, guru menyusun skenario yang sesuai dengan usia, minat, dan kebutuhan perkembangan anak serta menyiapkan alat peraga dan lingkungan yang mendukung. Saat memfasilitasi, guru mendorong anak untuk berinteraksi, berimajinasi, dan menyelesaikan konflik secara damai tanpa terlalu mengarahkan, sambil menjaga suasana bermain yang positif dan inklusif. Dalam mengevaluasi, guru mengamati perilaku anak selama bermain untuk menilai kemampuan seperti komunikasi, empati, kerja sama, dan pengelolaan emosi, lalu menggunakan hasil evaluasi tersebut untuk menyusun kegiatan lanjutan yang lebih tepat sasaran.

4. Guru dalam memberikan pemahaman bagi anak usia dini pada kegiatan bermain peran sehingga anak mampu bekerja sama dengan teman, mengelola emosinya saat bermain, menunjukkan empati terhadap karakter lain, dan berkomunikasi secara efektif selama kegiatan berlangsung. Anak memahami perannya dalam bermain peran melalui arahan guru yang menjelaskan tema, alur cerita, dan tugas masing-masing peran. Pemahaman diperkuat melalui diskusi, tanya jawab, dan pengalaman pribadi anak. Anak belajar bekerja sama dengan teman, bergantian peran, dan mengikuti aturan permainan. Saat bermain, anak menunjukkan kemampuan mengelola emosi, menerima peran yang berbeda, serta menunjukkan empati terhadap teman. Anak juga berlatih berkomunikasi dengan jelas, mendengarkan, dan merespons dengan baik. Kegiatan ini membantu anak mengembangkan keterampilan sosial-emosional dan memahami peran serta tanggung jawab dalam kehidupan sehari-hari.

## HISTORI NASKAH

Submit Artikel : 12 Desember 2024

Tahapan Review : 16 - 27 Desember 2024

Uploud Revisi : 20 Desember, 23 Desember, 25 Desember, 28 Desember 2024

Publikasi : 10 Januari 2025

Link : <https://aulad.org/aulad/article/view/902>



The screenshot shows the homepage of the Aulad Journal. At the top, there is a header with the journal's logo, ISSN information (2655-4798 print, 2655-433X online), and a navigation bar with links for Register, Login, Publisher, and a search bar. The main content area is divided into two columns. The left column contains the 'About the Journal' section, which includes the journal's focus and scope, and a brief description of its peer-reviewed nature. The right column features a large yellow graphic with the journal's title 'Aulad' and a geometric pattern of white triangles.

### Focus and Scope Journal

Aulad Journal on Early Childhood is a peer-reviewed journal dedicated to interchange for the results of high quality research and community service in all aspect of early childhood.

Focus and Scope of **Aulad** is research, study and analysis related to early childhood include; development of moral and religious values, physical motor development, emotional social development, cognitive development, language development, artistic and creative development, parenting, parenting, management institution of early childhood, early child development assessment, child development psychology, child empowerment, learning strategy, Educational tool play, instructional media, innovation in early childhood education, children's health, and primary education.

### About Journal

Journal title	Aulad: Journal on Early Childhood
Subject	Early Childhood
Language	English (preferred), Indonesia
ISSN	2655-433X (online) 2655-4798 (Printed)
Frequency	3 issues per year
DOI	Prefix 10.31004/aulad by Crossref
Accreditation	SINTA 3 SK 0041763.3/STM.01.00/2023 1 February 2023
Editor-in-Chief	Mohammad Fauziddin
Publisher	Penerbitan dan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia (PPIPI)



This block contains the Aulad Journal logo, which is a yellow square with a white geometric pattern of triangles. Below the logo is a navigation menu with three items: Home, Publication Ethics, and Focus and Scope.





### Aulad : Journal on Early Childhood

Perkumpulan Pengelola Jurnal PAUD Indonesia  
ISSN : 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online)  
Website: <https://aulad.org>; Email: [admin@aulad.org](mailto:admin@aulad.org)

#### SURAT PERNYATAAN

Nomor: 902/PPJPAUD/AULADJOEC/I/2025

Saya yang bertandatangan di bawah ini Editor in Chief **Aulad Journal on Early Childhood** dengan Nomor 2655-4798 (Printed); 2655-433X (Online). Dengan ini menyatakan bahwa artikel dengan judul :

#### Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun

Atas Nama : Rizkiyatul Musthofiyah1 ■ Mustakimah2, Sofa Muthohar3  
Institusi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Indonesia 1,2,3  
URL Artikel : <https://aulad.org/index.php/aulad/article/view/902>

Telah melalui proses submit, review, revisi daring penuh dan telah dipublikasikan pada **Aulad Journal on Early Childhood** Volume 8 Nomor 1 Tahun 2025 pada tanggal 10 Januari 2025. **Aulad Journal on Early Childhood** telah **Terakreditasi Nasional SINTA 3** dengan Surat Keputusan Menteri Riset dan Teknologi/Badan Riset dan Inovasi Nasional Nomor 200/M/KPT/2020, tanggal 23 Desember 2020. Telah terindeks 1) SINTA (Akreditasi Nasional), 2) DOAJ (Internasional), 3) Dimensions (Internasional), 4) Garuda Ristekdikti (Nasional), 5) Google Scholar (Internasional), 6) Bielefeld Academic Search Engine (Internasional), 7) DRJI (Internasional), 8) PKP Index (Internasional), 9) Moraref (Nasional), dan 10) Crossref (Internasional).

Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 12/29/2024

Editor in Chief,

Moh Fauziddin, M.Pd

SubmissionReviewCopyeditingProduction

Submission Files

3741

Article Template Aulad Bermain Peran - part 3.docx

December 12, 2024

Article Text

Download All Files

Notifications

[\[Aulad\] Editor Decision](#)

2024-12-16 11:31 AM

Reviewer's Attachments

3805

aulad-review-assignment-902-Article+Text-3782.docx

December 16, 2024

Revisions

3850

Article Template Aulad Bermain Peran - part 3.docx

December 19, 2024

Article Text

Download All Files

Review Discussions

WorkflowPublication

SubmissionReviewCopyeditingProduction

Round 1Round 2Round 3Round 4

Round 4 Status

Submission accepted.

Notifications

[\[Aulad\] Editor Decision](#)

2024-12-16 11:31 AM

[\[Aulad\] Editor Decision](#)

2024-12-22 12:01 PM

[\[Aulad\] Editor Decision](#)

2024-12-24 02:43 PM

[\[Aulad\] Editor Decision](#)

2024-12-25 03:07 PM

[\[Aulad\] Editor Decision](#)

2024-12-28 12:12 PM

[\[Aulad\] Editor Decision](#)

2024-12-29 07:37 PM

Lampiran Peninjau

3844

aulad-review-tugas-902-Artikel+Teks-3782+(2)+(2)+(1).docx

25 Desember 2024

Revisi

3898

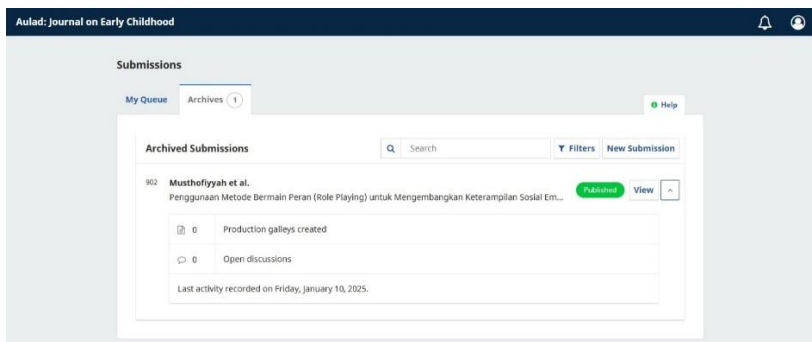
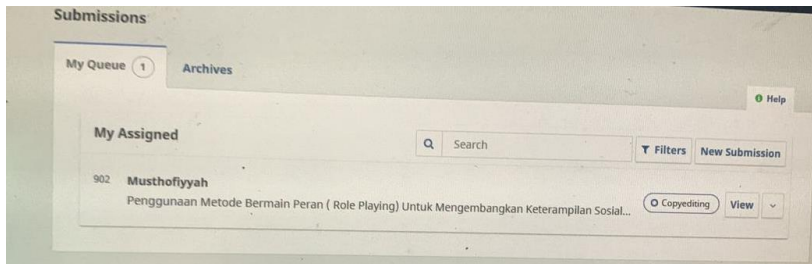
aulad-review-tugas-902-Artikel+Teks-3782+(2)+(2)+(1).docx

28 Desember 2024

Teks Artikel

Download All Files

Ulasan Diskusi



## 24% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Top Sources

- 23%  Internet sources
- 13%  Publications
- 6%  Submitted works (Student Papers)

# LAMPIRAN SURAT SURAT

## 1. Surat Pengesahan Tugas Akhir



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 Semarang 50185  
Telepon 024- 7601295, e-mail: fitk@walisongo.ac.id, Web: fitk.walisongo.ac.id

### SURAT PENETAPAN KELAYAKAN

Nomor : 0212/Un.10.3/D1/DA.04.10/01/2025

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan pemeriksaan dan penilaian pada bukti dokumen berupa manuskrip jurnal yang sudah diterbitkan, status akreditasi jurnal dan bukti hasil review (correspondence author), maka Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Rizkiyatul Musthofiyyah  
NIM : 2103106035  
Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Judul Artikel Jurnal : *"Penggunaan Metode Bermain Peran ( Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4- 5 Tahun"*

Nama Jurnal : AULAD Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini  
Penerbit Jurnal : Perkumpulan Pengelola Jurnal (PPJ) PAUD Indonesia  
Status Akred. Jurnal : Sinta 3

Disetujui dan dapat dijadikan sebagai TUGAS AKHIR NON SKRIPSI, serta dapat diujikan dalam sidang Munaqosah.

Demikian, surat penetapan kelayakan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 13 Januari 2025



Prof. Dr. Mahid Juaedi, M.Ag.  
NIP. 196903201998031004

## 2. Surat Keterangan Persetujuan Tugas Akhir Non Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185  
Telepon 024-7601295, Faksimile 024 7615387  
www.walisongo.ac.id

No. Surat : 311/Un.10.3/D1/DA.04.30/12/2024  
Hal : Pengajuan Tugas Akhir non Skripsi

Semarang, 30 Desember 2024

Kepada Yth.  
Dekan / Wakil Dekan I  
Di Semarang

### PENETAPAN KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Dengan hormat saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama Mahasiswa : Rizkiyatul Musthofiyyah  
NIM : 2103106035  
Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Saya bermaksud mengajukan permohonan pengajuan tugas akhir non skripsi yaitu penulisan artikel di jurnal AULAD terakreditasi sinta 3 berlaku dari tahun 2020 sampai tahun 2024 dengan judul "*Penggunaan Metode Bermain Peran ( Role Playing) Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4- 5 Tahun*" sebagaimana terlampir. Mohon kiranya bapak Dekan / Wakil Dekan I berkenan untuk dapat memberi surat pengesahan guna kelayakan sebagai tugas akhir non skripsi yang dijadikan sebagai syarat sidang munaqosah.

Demikian surat permohonan ini saya buat, atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui

Ketua Jurusan  
Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Dr. Sofa Muthohar, M.Ag  
NIP. 197507052005011001

Hormat Saya

Rizkiyatul Musthofiyyah  
NIM. 2103106035

## **RIWAYAT HIDUP**

### **A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Rizkiyatul Musthofiyyah
2. Tempat, Tanggal Lahir : Pati, 31 Desember 2003
3. Alamat Rumah : Desa Bulungan Rt/Rw 04/02  
Kec. Tayu, Kab. Pati Jawa Tengah
4. No. HP/WA : 088983182903
5. Email : [musthofiyyah@gmail.com](mailto:musthofiyyah@gmail.com),  
[2103106035@student.walisongo.ac.id](mailto:2103106035@student.walisongo.ac.id)

### **B. Riwayat Pendidikan**

1. Pendidikan Formal :
  - a. TK Muslimat NU Bulungan
  - b. MI Mamba'unnidhom Bulungan
  - c. MTs Mamba'unnidhom Bulungan
  - d. MA Miftahul Huda Tayu
2. Pendidikan Non-Formal :
  - a. TPQ Nurul Muttaqin

### **C. Karya Ilmiah**

- a. Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing)  
Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial  
Emosional Anak 4-5 Tahun

Semarang, 13 Januari 2025

**Rizkiyatul Musthofiyyah**

NIM 2103106035