

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
MELALUI METODE *ROLEPLAYING* PADA ANAK USIA DINI
DI TK AN-NUR JATISARI SEMARANG TAHUN 2025**

SKRIPSI

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



Oleh:

Sayyidatul Hikmah A. H

NIM: 1903106069

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

PERNYATAAN KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sayyidatul Hikmah Aliyul Haq

NIM : 1903106069

Jurusan : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : Pendidikan Islam Anak Usia Dini

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

**UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
MELALUI METODE *ROLEPLAYING* PADA ANAK USIA DINI
DI TK AN-NUR JATISARI SEMARANG**

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

Semarang, 29 Mei 2025

Pembuat pernyataan,



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

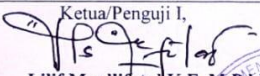
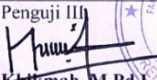
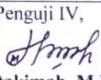
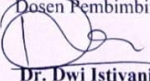
PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Roleplaying Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Nur Jatisari Semarang Tahun 2025**
Penulis : Sayyidatul Hikmah Aliyul Haq
NIM : 1903106069
Jurusan : 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 Anak Usia Dini.

Semarang, 8 Juli 2025

DEWAN PENGUJI	
Ketua/Penguji I,  Lilif Muallifatul K.F., M.Pd.I NIP. 198812152023212039	Sekretaris/Penguji II,  Dr. Sofa Muthohar, M.Ag NIP. 197507502005011001
Penguji III,  Nur Hikmah, M.Pd.I NIP. 199203202023212042	Penguji IV,  Mustakimah, M.Pd. NIP. 197903022023212013
Dosen Pembimbing,  Dr. Dwi Istiyani, M.Ag NIP. 196703052001121001	

Scanned by

NOTA DINAS

NOTA DINAS

Semarang, 29 Mei 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 : **UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN SOSIAL
MELALUI METODE *ROLEPLAYING* PADA ANAK
USIA DINI DI TK AN-NUR JATISARI SEMARANG**

Nama : Sayyidatul Hikmah Aliyul Haq

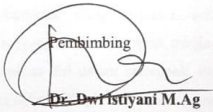
NIM : 1903106069

Jurusan : Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD)

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

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing


Dr. Dwi Istiyani M. Ag

NIP.196703052001121001

ABSTRAK

Penelitian ini berfokus pada pengembangan keterampilan sosial anak usia dini melalui metode *roleplaying*. Di TK An-Nur Jatisari Semarang, ditemukan bahwa sebagian anak mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial, seperti belum mampu bekerja sama, kurang empati, dan enggan berbagi. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peningkatan keterampilan sosial anak melalui metode *Roleplaying*. Metode *roleplaying* dipilih karena mampu menstimulasi keterampilan sosial anak secara langsung melalui aktivitas bermain yang sesuai dengan dunia anak.

Jenis Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan dokumentasi. Informan dalam penelitian ini terdiri dari guru kelas, kepala sekolah, dan peserta didik kelompok B2 TK An-Nur yang berjumlah 13 anak. Analisis data dilakukan dengan tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa keterampilan sosial anak usia dini di TK An-Nur Jatisari yaitu guru memberikan arahan dan bimbingan seperti mengatur jalannya kegiatan jual beli, mengingatkan dengan baik ketika ada anak yang salah dalam bermain. Melalui metode *roleplaying* yang diterapkan guru mulai dari memilih pemain, mendekorasi tempat bermain, dan melakukan permainan mampu

meningkatkan beberapa aspek keterampilan sosial anak, antara lain: perilaku prososial dan kerja sama, inisiatif dan rasa ingin tahu, kemampuan komunikasi, sikap toleransi, serta keterampilan bersosialisasi di luar lingkungan sekolah. Anak menjadi lebih percaya diri, mampu menyesuaikan diri dalam kelompok, dan menunjukkan empati terhadap teman sebaya. Kegiatan bermain peran yang disusun secara tematis dengan dukungan alat peraga dan arahan guru menjadi sarana efektif dalam pembelajaran sosial anak.

Kata Kunci: Keterampilan sosial, metode *roleplaying*, anak usia dini, pembelajaran tematik

DAFTAR TRANSLITERASI ARAB-LATIN

ا	Tidak dilambangkan	ط	th
ب	b	ظ	zh
ت	t	ع	‘a
ث	ts	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dz	م	m
ر	r	ن	N
ز	z	و	W
س	s	ه	H
ش	sy	ء	‘
ص	sh	ي	Y
ض	dh		

Vokal Pendek	Vokal panjang	Diftong
َ: a	ا: aa	أو: au
ِ: i	اي: ii	آي: ai
ُ: u	أو: uu	إو: iu

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	-iii
NOTA DINAS	iii
ABSTRAK.....	iv
TRANSLITERASI	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR	x
KATA PENGANTAR	xi
BAB I: PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	8
BAB II: KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE <i>ROLEPLAYING</i>	10
A. Deskripsi Teori	10
1. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini	10
2. Metode <i>Roleplaying</i>	24
B. Kerangka Berpikir	37
C. Penelitian Terdahulu	38

BAB III: METODE PENELITIAN	41
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	41
B. Tempat dan Waktu Penelitian	43
C. Sumber Data.....	43
D. Fokus Penelitian	44
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Uji Keabsahan Data.....	47
G. Teknik Analisis Data.....	48
BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN	52
A. Gambaran Umum Hasil Penelitian.....	52
B. Hasil Temuan Penelitian	57
C. Pembahasan.....	79
D. Keterbatasan Penelitian	92
BAB V: PENUTUP.....	96
A. Kesimpulan.....	96
B. Saran.....	96
DAFTAR PUSTAKA	98
LAMPIRAN	104
RIWAYAT HIDUP	128

DAFTAR TABEL

- Tabel 4.1 Profil TK An-Nur Jatisari Semarang, 53
- Tabel 4.2 Sarana dan Prasarana TK an-Nur Jatisari Semarang, 55
- Tabel 4.3 Struktur Organisasi TK An-Nur Jatisari Semarang , 56
- Tabel 4.4 Data Siswa Kelompok B TK An-Nur Jatisari Semarang, 56
- Tabel 4.5 Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Melalui Metode *Roleplaying*, 75
- Tabel 4.6 Daftar Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Melalui Metode *Roleplaying*, 76
- Tabel 4.7 Presentasi Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Melalui Metode *Roleplaying*, 77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir, 38

Gambar 4.1 Media dan Bahan, 61

Gambar 4.2 Pelaksanaan Metode *Roleplaying*, 62

Gambar 4.3 Guru Menjelaskan Aturan Main, 64

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT. Atas segala anugerah yang telah Allah SWT berikan, Shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode *Roleplaying* Pada Anak Usia Dini Di TK AN-NUR JATISARI SEMARANG”.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Penyelesaian skripsi ini tidak dapat dipisahkan dari bantuan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karenanya, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. Nizar Ali, M.Ag. juga Prof. Dr. Syamsul Ma'arif, M.Ag yang telah mendidik dan membimbing saya di Pondok Pesantren Al-Khawarizmi Mijen beserta Ibu Lailatul Undasah, S.Th I
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Bapak Prof. Dr. H. Fatah Syukur, M.Ag
3. Ketua Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bapak Dr. Sofa Muthohar, M.Ag. dan sekretaris Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini Bapak Arsan Shanie, M.Pd
4. Dosen pembimbing, Ibu Dr. Dwi Istiyani, M.Ag yang senantiasa memberikan bimbingan dan arahan serta semangat untuk penulis.

5. Dosen Wali Akademik yang sejak awal masuk kuliah selalu memberi arahan dan menerima curahan hati penulis dalam proses perkuliahan dan selalu memberikan semangat dalam setiap usaha penulis, Ibu Rista Sundari, M.Pd
6. Segenap Dosen, pegawai dan staf TU Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang yang telah memberikan ilmu dan pengalamannya kepada penulis selama menempuh pendidikan.
7. Keluargaku tecinta khususnya kedua Orang tuaku Bapak Ali Maksum dan Ibu Hanifah serta kakak dan adik saya Nurul Qur'ani M. K, M. Syawahidulhaq H. A, yang selalu memberikan dukungan berupa motivasi dan do'a yang tiada henti demi suksesnya studi penulis.
8. Keluarga besar pondok pesantren Riset Al-Khawarizmi, serta kakak dan teman-temanku yang selalu mendukung, memberi semangat dan selalu penulis repotkan, terima kasih untuk yang semua kalian berikan selama ini.
9. Kepada Kepala Sekolah TK An-Nur Jatisari Semarang, Ibu Erni Murniasih, S. Pd. yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian dengan sangat baik dan terbuka
10. Guru kelas B TK An-Nur Jatisari Semarang Sumiyati, S. Pd yang telah berkenan memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di kelasnya dengan sangat baik dan terbuka.
11. Keluarga besar PIAUD B yang telah kebersamai selama kuliah.

12. Teman-teman terbaik dengan NIM 1903106074, 1903106051, 1903106059, 1903106002, 1903106022 yang selalu memberi semangat serta petuah, menjadi tempat berkeluh kesah serta pelipur lara.
13. Semua pihak yang telah ikut serta membantu menyusun skripsi ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan doa, dukungan, dan semangatnya.

Semoga Allah Swt. melimpahkan kemanfaatan dan keberkahan. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik lagi di masa mendatang. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Semarang 29 Mei 2025

Penulis

Sayyidatul Hikmah A. H

1903106069

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang bertujuan mengubah sikap dan perilaku individu atau kelompok dalam rangka mematangkan kepribadian manusia melalui kegiatan belajar dan latihan. Setiap manusia perlu menempuh pendidikan untuk meningkatkan kapasitas diri, serta mengangkat harkat dan martabatnya. Melalui pendidikan, seseorang dapat mengasah dan mengembangkan seluruh potensi yang dimiliki demi mencapai kehidupan yang sejahtera.¹

Masa golden age merupakan periode penting yang ditandai dengan perkembangan pesat baik secara otak maupun fisik anak. Namun, masa ini juga tergolong rentan, sehingga perlu perhatian khusus. Pada tahap ini, peran stimulasi sangat penting dalam mendukung perkembangan intelektual, emosional, dan sosial anak di masa depan. Oleh karena itu, setiap anak perlu diperlakukan dengan menghargai keunikan yang dimilikinya.

Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, khususnya pada Bab I Pasal 1 ayat 14, yang menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD)

¹ Puji Lestari, “Efektivitas Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukrame Bandar Lampung,” Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2018): 02.

adalah upaya pembinaan yang ditujukan bagi anak sejak lahir hingga usia enam tahun. Pembinaan ini dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan fisik serta mental anak agar siap mengikuti jenjang pendidikan selanjutnya.²

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 137 Tahun 2014 menjelaskan mengenai capaian perkembangan sosial-emosional anak pada kelompok bermain yang berusia antara 3 hingga 4 tahun. Pada usia ini, perkembangan sosial-emosional anak dikelompokkan ke dalam tiga aspek utama, yaitu: (1) kesadaran terhadap diri sendiri, (2) tanggung jawab terhadap diri sendiri maupun orang lain, serta (3) kemampuan menunjukkan perilaku prososial.

Kesadaran diri tercermin dalam keterlibatan anak dalam kegiatan berskala besar, seperti mengikuti acara piknik, meniru perilaku orang dewasa, menunjukkan reaksi terhadap hal-hal yang tidak menyenangkan seperti merasa marah saat diganggu, serta mampu mengungkapkan perasaan secara lisan. Tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain mulai terlihat dari kemampuan anak untuk buang air kecil secara mandiri, bersikap sabar dalam menunggu giliran, mulai bersikap toleran yang memungkinkannya bekerja sama dalam kelompok, menunjukkan sikap menghargai orang lain, serta

² Alvan Hazhari, Tubagus Rahman, dan Siti Nurlaelah, “Studi Literatur Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak,” *Jurnal Tulisan Ilmiah Pendidikan*. STKIP Banten e-ISSN: 2807-4114, (2022): 02.

menampilkan rasa penyesalan saat melakukan kesalahan. Sementara itu, perilaku prososial tampak dalam kemampuan anak untuk menjalin kerja sama, memahami perbedaan emosi antarindividu (misalnya: teman merasa takut, sedangkan saya tidak), serta mampu meminjam dan meminjamkan mainan kepada teman.³

Perkembangan lembaga Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) akan berjalan secara optimal apabila guru atau pendidiknya memiliki kualifikasi dan kompetensi yang sesuai di bidang tersebut. Sebaliknya, apabila tenaga pendidik tidak memiliki kemampuan yang memadai dalam bidang PAUD, hal ini dapat berdampak negatif terhadap kualitas perkembangan anak. Ketika anak memasuki jenjang Sekolah Dasar, mereka memang sudah harus dikenalkan dengan pembelajaran membaca, menulis, dan berhitung (*calistung*).

Pada masa usia dini, seharusnya perkembangan anak difokuskan pada pengembangan aspek sosial-emosional, sains, seni, dan bahasa secara menyeluruh, bukan semata-mata hanya pada aspek akademik seperti *calistung*. Oleh karena itu, dalam proses pembelajaran di PAUD, dibutuhkan metode yang bervariasi dan melibatkan keaktifan anak, agar mereka dapat berpartisipasi secara langsung dalam proses belajar. Penggunaan metode yang monoton dan pasif dapat membuat anak merasa bosan dan tidak tertarik, sehingga suasana belajar menjadi tidak hidup.

³ Refisi Duha, Ajeng Ayu Widiastuti, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metoderole Playing Di Kelompok Bermain," Satya Widya, Vol.34, no.01, Juni (2018): 78.

Kegiatan bermain berperan penting dalam membangun interaksi sosial antar anak. Melalui bermain, anak belajar memberi, menerima, dan bahkan menolak, yang semuanya merupakan bentuk interaksi sosial yang diperoleh secara alami. Proses ini secara perlahan dapat mengurangi sifat egosentris anak serta mendorong tumbuhnya kemampuan sosial. Hal ini sejalan dengan teori Parten yang mengamati perkembangan bermain pada anak sebagai cerminan dari perkembangan sosial mereka.⁴

Keterampilan merupakan sesuatu yang dapat dipelajari dan diasah agar seseorang mampu berinteraksi dengan baik. Penting bagi anak untuk mulai mengembangkan keterampilan sosial sejak usia dini, agar mereka terbiasa bersosialisasi dengan orang-orang di sekitarnya seperti orang tua, guru, teman sebaya, maupun masyarakat. Dengan demikian, ketika tumbuh dewasa, mereka akan memiliki kemampuan sosial yang matang dan mampu menjalin hubungan secara efektif dengan lingkungannya. Penguatan keterampilan sosial pada anak usia dini merupakan fondasi penting dalam membangun relasi sosial yang sehat. Sebaliknya, apabila anak tidak berhasil mengembangkan keterampilan sosial sejak awal, maka mereka berisiko menunjukkan perilaku menyimpang, kesulitan beradaptasi secara sosial, mengalami

⁴ Annisa Rahmilah Bakri, Juli Amaliyah Nasucha , Dwi Bhakti Indri M, “ Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini,” *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* Vol.02, no.01, January (2021): 60-61

hambatan dalam proses belajar, serta menunjukkan prestasi akademik yang rendah.⁵

Kemampuan sosial anak usia dini dikembangkan secara terpadu melalui kegiatan pembelajaran. Proses pengembangan ini dapat dilakukan melalui berbagai metode dan pendekatan, salah satunya melalui aktivitas bermain. Dalam kegiatan bermain, tersedia beragam jenis permainan yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung tumbuhnya keterampilan sosial pada anak usia dini.⁶

Masa kanak-kanak usia dini sering kali disebut sebagai masa bermain, di mana pembelajaran dilakukan melalui kegiatan bermain. Salah satu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah bermain peran. Metode ini memungkinkan peserta didik untuk merasakan pengalaman secara langsung melalui peran yang mereka mainkan, serta menjadi sarana untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, keterampilan sosial, dan rasa percaya diri. Menurut Srihayati, bermain peran merupakan strategi yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dan memberikan pengalaman belajar dengan cara melibatkan anak dalam berbagai peran sesuai alur cerita, seperti berpura-pura menjadi dokter, pedagang sayur,

⁵ Arnold DH, K. J.-L., "The association between preschool children's social functioning and their emergent academic skills. *Early Child Res Q*, 27," (2012): 376–386.

⁶ Diana Vidya Fakhriyani, "Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura," *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Volume 5, No.1, April (2018): 39 - 40

dan lain sebagainya. Kegiatan pembelajaran akan berjalan lebih efektif apabila pendidik mampu menerapkan metode ini secara tepat, disesuaikan dengan karakteristik dan kondisi anak yang terlibat. Melalui metode ini, anak diharapkan mampu mengekspresikan perasaannya serta mengembangkan kemampuan berbahasa. Fokus utama dari metode bermain peran terletak pada alur ceritanya, yang mendorong anak untuk berpikir secara runtut dan terstruktur. Selain itu, anak juga dapat belajar berinteraksi, berkomunikasi, serta bersosialisasi dengan lingkungan sekitar dan teman-temannya, sekaligus mengasah keterampilan berimajinasi.

Metode bermain sebenarnya telah diterapkan di seluruh lembaga PAUD, baik melalui pendekatan pembelajaran berbasis sentra maupun area. Namun, masih terdapat guru yang belum optimal dalam menerapkan metode ini di lingkungan sekolah mereka. Hal tersebut terlihat dari kurangnya kesiapan guru dalam merancang kegiatan yang mampu menarik perhatian serta minat anak untuk terlibat aktif dalam bermain peran. Aktivitas bermain peran umumnya hanya muncul pada tema tertentu, seperti tema pekerjaan, padahal kegiatan ini seharusnya dapat diaplikasikan dalam berbagai tema lainnya, tergantung pada kreativitas guru dalam mengemasnya.⁷

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang dilakukan di TK An-Nur Jatisari, Semarang, peneliti menemukan adanya

⁷ Lili Mardiani, Rivdi Yetti, "Penerapan Metode Bermain Peran dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini, "Jurnal Pendidikan Tambusai Vol. 04, No.01 (2020): 50.

permasalahan dalam perkembangan sosial anak. Banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam menjalin hubungan sosial, seperti belum mampu berbagi makanan, tidak terbiasa mengantri, kurang memiliki kepedulian untuk membantu teman, serta belum menunjukkan rasa simpati terhadap orang lain. Anak-anak juga belum memperlihatkan pemahaman yang baik mengenai cara bersosialisasi. Kondisi ini disebabkan oleh kurangnya stimulasi dari lingkungan keluarga maupun sekolah yang berkaitan dengan perkembangan sosial dan perilaku anak. Selain itu, kurangnya bimbingan dari pendidik dan minimnya perhatian orang tua turut menjadi faktor yang menghambat tumbuhnya kemampuan sosial anak.

Pembelajaran yang diterapkan untuk mendukung perkembangan sosial anak-anak di TK An-Nur masih didominasi oleh metode klasikal, yakni kegiatan belajar di dalam kelas yang dipandu oleh satu atau dua orang guru dari awal hingga akhir pembelajaran. Pendekatan ini kurang memberikan ruang bagi anak untuk mengembangkan keterampilan sosial mereka secara optimal. Hal ini disebabkan karena pembelajaran berbasis bermain, yang seharusnya menjadi ciri khas pendidikan taman kanak-kanak, jarang dimanfaatkan oleh para pendidik. Ketika guru mulai menerapkan aktivitas bermain di luar ruangan, anak-anak menunjukkan antusiasme untuk berinteraksi dengan teman sebaya, merasa lebih bahagia, dan mulai membangun relasi sosial satu sama lain. Melalui kegiatan bermain peran (*roleplay*), anak-anak tidak hanya mengasah kemampuan sosial, tetapi juga belajar

bekerja sama, memahami aturan permainan, menyesuaikan diri dengan lingkungan sosialnya, dan menyadari bahwa setiap aktivitas membawa dampak atau hasil tertentu..

Berdasarkan pada uraian latar belakang sebelumnya, peneliti bermaksud mendalami lebih lanjut mengenai pengembangan keterampilan sosial pada anak usia dini. Oleh karena itu, peneliti memilih untuk mengangkat topik tersebut sebagai fokus penelitian dengan judul *“Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Roleplaying Pada Anak Usia Dini Di Tk An-Nur Jatisari Semarang Tahun 2025”*

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka penelitian ini difokuskan pada:

1. Bagaimana upaya guru dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini melalui metode *roleplaying* di Tk An-Nur Jatisari Semarang?
2. Bagaimana hasil keterampilan sosial peserta didik setelah diterapkan metode *roleplaying* pada anak usia dini di Tk An-Nur Jatisari Semarang?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Sehubung dengan rumusan masalah tersebut, maka tujuan dan manfaat penelitian skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

- a. Mengetahui upaya guru dalam meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini melalui metode *roleplaying* di Tk An-Nur Jatisari Semarang.
- b. Mengetahui hasil dari keterampilan pengembangan sosial peserta didik setelah dilakukannya kegiatan *roleplaying* pada anak usia dini di Tk An-Nur Jatisari Semarang.

2. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat, antara lain sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini harapannya dapat dijadikan bahan evaluasi dalam proses pembelajaran berlangsung bagi anak dalam megembangkan keterampilan sosial dengan metode *roleplaying*.

b. Bagi Orang Tua

Hasil penelitian ini harapannya dapat selalu mendukung jika anak memiliki keterampilan yang dikuasainya agar anak dapat mengembangkan imajinasi yang dimiliki anak tersebut.

c. Bagi Murid

Hasil penelitian ini harapannya dapat menambah khazanah keilmuan bagi anak dan dapat mengerti suatu hal yang menurutnya benar serta menerapkannya di lingkungan sekitarnya.

BAB II

KETERAMPILAN SOSIAL ANAK USIA DINI MELALUI METODE *ROLEPLAYING*

A. Deskripsi Teori

1. Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

a. Definisi Keterampilan Sosial Anak Usia Dini

Masa usia dini merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan anak. Periode ini sering disebut sebagai *golden age* karena pada fase ini kemampuan otak anak berkembang dengan sangat pesat, bahkan mencapai sekitar 80%.¹ Saat bayi lahir, ia telah memiliki sekitar 100 hingga 200 miliar sel saraf yang siap membentuk koneksi antar sel.² Oleh karena itu, anak-anak pada usia ini mengalami perubahan yang signifikan, baik secara fisik maupun psikis, dibandingkan dengan tahap usia lainnya. Perubahan yang terjadi di usia dini akan sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak di masa mendatang. Salah satu aspek perkembangan yang dipengaruhi adalah kemampuan dalam bersosialisasi.

¹ Rasiana, R. (2023). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini Dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran Paud Bina Bangsa Islamic School. *PUSTAKA: Jurnal Bahasa Dan Pendidikan*, 3(3), 38-48.

² Suharni, S. (2019). Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini pada PAUD Bintang Rabbani Pekanbaru. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 4(1), 1-5.

Keterampilan sosial dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam menjalin hubungan dan berinteraksi secara efektif dengan lingkungan serta orang-orang di sekitarnya guna mencapai perkembangan yang optimal.³

Menurut David dan Johnson, keterampilan sosial mencakup pemahaman terhadap perilaku manusia dan dinamika hubungan antarpribadi. Hal ini meliputi kemampuan mengenali perasaan, sikap, serta motivasi orang lain, baik dari ucapan maupun tindakannya. Selain itu, keterampilan ini juga mencakup kemampuan menyampaikan pesan secara jelas dan efektif, serta menjalin hubungan yang kooperatif dan produktif.

Sementara itu, Elliot, Malecki, & Demaray mengisyaratkan keterampilan sosial sebagai keterampilan yang penting dimiliki oleh individu untuk mencapai kesuksesan dalam kehidupan sosial dan akademik serta dapat memegang peran penting dalam pencegahan perilaku negatif.⁴

Cartledge dan Milburn merangkum berbagai definisi keterampilan sosial, di antaranya sebagai kemampuan

³ Perdina S., Safrina, R., & Sumadi T, “Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.03, no.02, (2019): 440-447.

⁴ Elliott, S. N., Malecki, C. K., & Demaray, M. K. 2001. “New directions in social skills assessment and intervention for elementary and middle school students. *Exceptionality*,” 9 : 19–32.

untuk berinteraksi secara positif dengan orang lain dalam situasi sosial, melalui perilaku yang dapat diterima oleh lingkungan. Interaksi tersebut tidak hanya bermanfaat bagi individu, tetapi juga dapat memberikan keuntungan timbal balik atau bagi orang lain.

Mussen, et al menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah istilah yang digunakan oleh para ahli psikologi untuk mengacu pada tindakan moral yang diekspresikan secara kultural, seperti berbagi, membantu seseorang yang membutuhkan, bekerjasama dengan orang lain dan mengungkapkan simpati.

Yuspendi menyatakan bahwa keterampilan sosial adalah keterampilan anak untuk 12 membina hubungan antar pribadi dalam berbagai lingkungan dan kelompok sosial.

Menurut Vayrynen, dkk.terdapat empat dimensi dalam keterampilan sosial yang meliputi empati, toleransi, kerja sama, dan perilaku adaptif. Empati dan toleransi merupakan dimensi keterampilan sosial yang berkaitan dengan perasaan dan sikap. Sementara itu, kerja sama dan perilaku adaptif merupakan dimensi keterampilan yang erat berkaitan dengan perilaku.

Anak yang dapat melewati hari di sekolah sesuai dengan tingkat perkembangannya dapat dikategorikan

memiliki keterampilan sosial yang cukup berkembang. Anak dapat menjawab pertanyaan guru, bergabung dengan teman, merapikan kembali peralatan belajar atau mainan, atau buang air kecil tanpa ditemani menunjukkan adanya keterampilan sosial.⁵

David and Jhonson mengemukakan bahwa keterampilan sosial merupakan pengetahuan tentang perilaku manusia dan proses antar pribadi kemampuan memahami perasaan, sikap, motivasi tentang orang lain apa yang dilihat dan dilakukannya dan komunikasi dengan jelas dan efektif.

Perkembangan sosial merupakan aspek penting yang perlu dilatihkan kepada anak melalui pendekatan yang menyenangkan dan sesuai dengan tahap perkembangan mereka di fase kanak-kanak, salah satunya adalah lewat aktivitas bermain. Hal ini didukung oleh hasil penelitian Perdina dan rekan-rekannya yang menegaskan bahwa bermain adalah strategi efektif untuk mendorong pertumbuhan sosial anak usia dini. Selaras dengan itu, Yusra dan Wahyuni mengemukakan bahwa kegiatan bermain memungkinkan anak untuk menyalurkan ekspresi diri, membangun rasa percaya diri, serta meningkatkan

⁵ Vayrynen, S., dkk. 2016. Finnish and Russian teachers supporting the development of social skills. *European Journal of Teacher Education*, 1 : 1-16.

keterampilan bersosialisasi yang turut membentuk sikap empati dan simpati. Melalui permainan, anak-anak juga dapat memperluas interaksi baik secara individu, antar kelompok, maupun antara individu dan kelompok.⁶

Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak usia 5–6 tahun menekankan pentingnya aspek perkembangan sosial-emosional, yang mencakup kesadaran diri, tanggung jawab terhadap diri sendiri dan orang lain, serta perilaku prososial. Ketiga aspek ini mencerminkan kemampuan anak untuk bertindak sesuai norma sosial, menjalin hubungan dengan orang lain, serta bekerja sama—semua merupakan bagian penting dalam proses tumbuh kembang anak. Kemampuan sosial pada anak usia dini perlu ditanamkan melalui pembiasaan yang menyenangkan dan selaras dengan karakteristik anak, yaitu melalui aktivitas bermain. Hal ini sejalan dengan temuan Creighton dan Szymkowiak, yang menunjukkan bahwa bermain secara kooperatif merupakan strategi efektif untuk mengembangkan kemampuan sosial anak. Penelitian mereka mengungkapkan bahwa aktivitas bermain

⁶ Wahyuni L, “Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar Di Tk Al Hamidy Mataram,” *Jurnal Paedagogy*, vol: 07, no: 01,(2020): 43–51. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2514>

kooperatif dalam kelas menghasilkan tingkat interaksi yang lebih tinggi dibandingkan dengan permainan yang bersifat kompetitif.⁷ Melalui permainan kooperatif yang melibatkan kerja tim, anak-anak terdorong untuk membangun relasi sosial yang positif selama kegiatan berlangsung.⁸

Agar dapat diterima dengan baik dalam kehidupan sosial dan memiliki kemampuan berinteraksi yang positif, seorang anak perlu dibiasakan untuk bersikap mandiri. Kemandirian menjadi aspek penting yang harus ditanamkan sejak dini karena dapat membentuk sikap tanggung jawab atas keputusan pribadi, menumbuhkan kedisiplinan, serta membantu anak mengenali dirinya sendiri. Dengan memiliki kemandirian, diharapkan anak mampu mengendalikan perilakunya sesuai dengan norma dan aturan yang berlaku di masyarakat. Perkembangan kemandirian anak sangat dipengaruhi oleh dukungan dari keluarga dan lingkungan sekitar. Sebagai contoh, anak yang mandiri akan menjaga mainan agar tidak rusak saat bermain dan memiliki inisiatif untuk merapikannya setelah

⁷ Creighton, S., & Szymkowiak, A. (2014). The effects of cooperative and competitive games on classroom interaction frequencies. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 140, 155-163.

⁸ Siska Perdina, Rien Safrina, Tjipto Sumadi, "Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.03, no.02, (2019): 442

digunakan. Contoh lainnya yaitu ketika anak terbiasa menyikat gigi setelah bangun tidur dan sebelum tidur malam tanpa harus diingatkan, atau saat anak sudah mampu ke kamar mandi sendiri tanpa pendampingan setelah menjalani proses toilet training. Perlu dipahami bahwa sikap mandiri tidak muncul begitu saja, melainkan tumbuh dari bimbingan dan dukungan berkelanjutan dari keluarga serta lingkungan yang mendorong anak untuk menjadi pribadi yang mandiri.

Peran keluarga memiliki pengaruh besar terhadap perkembangan kemandirian dan kemampuan bersosialisasi anak. Keluarga berperan sebagai sistem pendukung utama dalam proses tumbuh kembang anak, memberikan dukungan serta rangsangan positif agar anak dapat berkembang secara optimal.⁹ Oleh karena itu, keluarga menjadi komponen paling penting dalam kehidupan seseorang, karena merupakan lingkungan sosial pertama dan terdekat bagi anak. Secara etimologis, kata "keluarga" berasal dari bahasa Inggris "family" dan "familiar" yang mengandung makna dikenal atau akrab.¹⁰

⁹ Green, Carie J. "Young children's spatial autonomy in their home environment and a forest setting." *Journal of pedagogy* 9.1 (2018): 65.

¹⁰ Chasya Aghniarrahmah, Lara Fridani, Asep Supena, "Perkembangan Kemandirian dan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun dalam Pengasuhan *Dual Career Family*," *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.06, no.01, (2022): 390

Menurut Waldrop dan Halverson, perilaku sosial yang berperan penting dalam keberhasilan penyesuaian sosial mulai tampak dan berkembang pada masa awal kanak-kanak, yakni usia antara 2 hingga 6 tahun. Pada rentang usia ini, kemampuan anak untuk menyesuaikan diri secara sosial masih dalam tahap perkembangan, sehingga mereka belum sepenuhnya mampu membina hubungan sosial yang efektif dengan teman sebaya. Meski demikian, masa ini merupakan fase perkembangan yang sangat penting, karena menjadi fondasi terbentuknya sikap dan pola perilaku sosial anak di masa mendatang.

Dalam sebuah penelitian jangka panjang terhadap sejumlah anak, ditemukan bahwa anak-anak yang menunjukkan sikap ramah dan aktif secara sosial pada usia 2,5 tahun cenderung mempertahankan sikap tersebut hingga usia 7,5 tahun. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perilaku sosial pada usia 7,5 tahun dapat diprediksi dari sikap anak saat berusia 2,5 tahun.¹¹ Menurut Bandura, manusia mempelajari perilaku sosial yang sesuai terutama melalui proses pengamatan dan peniruan terhadap sosok teladan. Proses ini dikenal sebagai modeling atau pembelajaran melalui observasi (observational learning),

¹¹ Hurlock, Elizabeth B, “*Developmental Psychology, Psikologi Perkembangan,*” Alih Bahasa, Istiwiidayanti. Jakarta: Gelora Aksara Pratama (2014)

yang terdiri atas beberapa tahap. Tahap pertama adalah atensi, yaitu ketika seseorang memusatkan perhatian pada suatu peristiwa atau perilaku. Tahap kedua adalah retensi, yaitu kemampuan untuk mengingat perilaku yang telah diamati. Tahap ketiga adalah respon diri, yaitu kemampuan seseorang untuk menilai dirinya berdasarkan standar tertentu dan memberikan penghargaan terhadap dirinya sendiri atas perilaku tersebut.¹²

b. Tahapan Perkembangan Keterampilan Sosial Anak

Menurut Erikson dalam Hildayani, perkembangan kemampuan anak usia dini berlangsung dalam beberapa tahapan, yaitu:

- 1) Tahap Kepercayaan Dasar vs Ketidakpercayaan (usia 0–1tahun). Pada tahap ini, anak membutuhkan rasa aman dan kepercayaan dari orang-orang di sekitarnya, serta perlu merasa bahwa dirinya memiliki nilai dan dihargai.
- 2) Tahap Otonomi vs Rasa Malu dan Ragu (usia 2 tahun)
Anak mulai menunjukkan kemandirian, baik secara fisik maupun emosional. Ia mulai merasa sebagai individu yang mampu bertindak bebas dan mengatur dirinya sendiri.

¹² Papalia, E Diane, Olds Sally Wendkos, Feldman Ruth Duskin, *Human development*, Alih Bahasa, A.K. Anwar. Jakarta: Kencana (2009).

- 3) Tahap Inisiatif vs Rasa Bersalah (usia 3–5 tahun)
Anak mulai memasuki dunia sosial yang lebih luas, seperti lingkungan bermain dan sekolah, serta dituntut untuk mampu berinteraksi dan mengambil peran dalam lingkungan sosial tersebut.
- 4) Tahap Produktivitas vs Rasa Rendah Diri (usia 6 tahun hingga masa pubertas). Pada fase ini, anak mulai memusatkan tenaga dan pikirannya untuk mempelajari berbagai pengetahuan serta mengembangkan keterampilan intelektual guna mencapai keberhasilan.

Anak usia prasekolah berada pada fase perkembangan *Initiative vs Guilt*. Pada tahap ini, anak mulai berinteraksi dengan lingkungan sosial yang lebih luas dan didorong untuk menumbuhkan perilaku yang selaras dengan tuntutan sosial. Anak mulai belajar mengambil inisiatif serta bertanggung jawab atas tindakannya. Jika tidak berhasil, anak dapat mengalami perasaan bersalah. Salah satu aspek penting dalam tahap ini adalah kemampuan bersosialisasi, karena melalui proses sosialisasi, keterampilan sosial anak akan berkembang secara optimal.¹³

Meggitt menjelaskan bahwa keterampilan sosial memiliki beberapa ciri utama sebagai berikut:

¹³ Andi Agusniatih, Jane M. Manopa, “Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan.” (2019): 72:78.

- 1) Memiliki keinginan untuk berbagi.

Kemampuan menjalin pertemanan dapat dimulai dengan sikap suka berbagi, seperti memberikan kesempatan bermain dengan mainan kepada teman.

- 2) Mampu menunggu giliran.

Melatih anak untuk bersabar dalam menunggu gilirannya dalam suatu aktivitas membantu mereka belajar menaati aturan yang berlaku.

- 3) Berpartisipasi dalam permainan bersama teman.

Ikut serta dalam permainan yang dilakukan oleh anak lain menjadi langkah awal untuk membangun kedekatan dan hubungan sosial yang positif.

- 4) Mampu bekerja sama dalam permainan kelompok.

Kerja sama merupakan kegiatan yang melibatkan beberapa orang untuk menyelesaikan suatu tugas atau tantangan secara kolektif.¹⁴

Menurut Hurlock faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan sosial anak yakni sebagai berikut:

- 1) Adanya kesempatan untuk bergaul dengan orang lain dari berbagai usia dan latar belakang.

¹⁴ Andi Agusniatih, Jane M Manopa, “Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan,” (2019): 72-78

Anak usia dini perlu diberi peluang untuk berinteraksi tidak hanya dengan teman sebaya, tetapi juga dengan individu dari berbagai kelompok usia. Interaksi dengan orang dewasa serta lingkungan yang beragam sangat penting untuk memperkaya pengalaman sosial anak. Semakin luas jangkauan pergaulannya, semakin banyak pula pengetahuan dan pengalaman yang dapat diperoleh. Dari lingkungan tersebut, anak dapat belajar banyak hal yang bermanfaat dan menemukan contoh perilaku positif yang dapat membantunya dalam mengembangkan keterampilan sosial.

2) Adanya minat dan motivasi untuk bergaul.

Anak yang merasakan pengalaman positif dalam berinteraksi sosial cenderung memiliki motivasi dan ketertarikan yang lebih besar untuk bersosialisasi. Kondisi ini membuka peluang bagi anak untuk mengembangkan kemampuan sosialnya. Ketertarikan dan dorongan yang kuat dalam menjalin pergaulan mendorong anak untuk memperluas lingkup sosialnya. Semakin luas jangkauan pergaulan tersebut, semakin banyak pula pengalaman yang diperoleh. Berbagai pengalaman yang didapat akan memperkaya wawasan dan keterampilan sosial anak. Apabila interaksi yang dijalani memberikan kesan menyenangkan, anak akan

terdorong untuk terus menjalin hubungan dengan orang-orang di sekitarnya. Sebaliknya, jika pengalaman tersebut menimbulkan perasaan tidak nyaman atau menyakitkan, maka minat dan semangat anak untuk bersosialisasi akan berkurang.

- 3) Adanya metode belajar yang efektif dengan bimbingan. Perkembangan keterampilan sosial anak dapat meningkat jika mereka memiliki sosok teladan yang bisa dicontoh dalam berperilaku. Interaksi sosial anak akan berjalan lebih efektif apabila didampingi dengan bimbingan dan pengarahan langsung dari orang yang dapat menjadi panutan dalam bersosialisasi. Anak cenderung menerapkan pola pergaulan yang telah diajarkan melalui arahan tersebut. Proses pembelajaran sosial pun akan berlangsung lebih cepat apabila anak belajar langsung dari individu yang memiliki kemampuan sosial yang baik.
- 4) Adanya kemampuan berkomunikasi yang dimiliki anak.

Komunikasi memegang peran penting dalam proses bersosialisasi. Anak yang memiliki kemampuan komunikasi yang baik cenderung lebih mudah berinteraksi dalam lingkungan sosialnya. Dalam membangun hubungan sosial, anak dituntut untuk

dapat berbicara dengan cara yang jelas, sehingga mudah dipahami oleh orang lain.¹⁵

Untuk mengembangkan keterampilan sosial anak, guru perlu merancang strategi yang tepat dan disesuaikan dengan ciri khas peserta didik. Anak usia dini umumnya lebih menyukai aktivitas yang bersifat menyenangkan dan tidak monoton. Hal ini disebabkan oleh karakter alami mereka yang cenderung spontan, memiliki rasa ingin tahu yang besar, mudah terdistraksi, bersifat egosentris, serta gemar menjelajahi lingkungan sekitar. Oleh karena itu, guru pendidikan anak usia dini dituntut memiliki kemampuan dalam merancang serta melaksanakan pembelajaran yang sesuai dengan karakter dan kebutuhan perkembangan anak. Dalam proses pembelajaran, anak-anak diberi kebebasan untuk berimajinasi, bereksplorasi, dan menciptakan hal-hal baru. Salah satu bentuk kegiatan yang menarik sekaligus efektif dalam menumbuhkan keterampilan sosial pada anak adalah permainan peran (*role playing*).¹⁶

¹⁵ I Wayan Redana, "Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Teknik Modeling Anak Kelompok A Di Tk Tunas Kartini 1 Culik," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.04, no.02, (2019): 93

¹⁶ Annisa Aulia Isnaini, "Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Market Day Pada Anak Kelompok B," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 6 Tahun ke- 8*, (2019): 562

2. Metode *Role Playing* (Bermain Peran)

Role playing atau bermain peran merupakan suatu metode yang melibatkan pelaku untuk memerankan tokoh tertentu sesuai dengan aturan yang telah ditetapkan. Kegiatan ini tidak hanya memberikan kesenangan, tetapi juga bertujuan untuk membantu peserta mencapai kompetensi serta keterampilan tertentu. Untuk memahami metode ini secara lebih mendalam, penjelasan selengkapnya akan disampaikan pada uraian berikut.

a. Pengertian *Role playing* (Bermain Peran)

Bermain peran atau *role play* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan anak secara berulang guna memberikan rasa senang. Aktivitas ini bersifat santai dan menyenangkan, namun tetap penting dalam membantu anak mencapai keterampilan dan kompetensi tertentu. Hadfield menyatakan bahwa bermain peran adalah bentuk permainan gerak yang memiliki tujuan dan aturan, serta mampu menghadirkan kesenangan bagi pelakunya. Dalam proses pembelajaran, metode bermain peran mendorong peserta didik untuk membayangkan dirinya berada dalam situasi tertentu di luar kelas, meskipun kegiatan pembelajarannya tetap berlangsung di dalam ruang kelas.

Sosiodrama atau bermain peran merupakan salah satu metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru bersama peserta didik dengan cara memeragakan suatu perilaku yang berkaitan dengan permasalahan sosial. Dalam metode ini, siswa diajak untuk menampilkan sikap dan tindakan yang merepresentasikan persoalan sosial dalam kehidupan sehari-hari melalui dramatika peran. Model pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan daya imajinasi mereka terhadap materi yang dipelajari, melalui penugasan yang diberikan oleh guru.¹⁷

Melalui bermain peran, anak dapat menggali makna dari pembelajaran dan lebih mudah memahami materi karena terlibat langsung secara imajinatif dalam prosesnya. Dalam pelaksanaannya, peserta didik diarahkan untuk memainkan peran sebagai objek atau tokoh tertentu yang telah disiapkan oleh guru. Hal ini membantu anak dalam mengembangkan kemampuan berimajinasi dan menghayati peran, sehingga mereka juga dapat berkreasi dengan mengganti, memodifikasi,

¹⁷ Sudjana, N, "Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar,"Bandung: Sinar Baru Algesindo, (2010)

menambahkan, bahkan menciptakan sesuatu yang baru selama proses pembelajaran berlangsung.¹⁸

Metode role play juga efektif digunakan untuk menanamkan nilai-nilai karakter seperti kejujuran, tanggung jawab, kedisiplinan, keadilan, dan lainnya. Pada dasarnya, role play merupakan kegiatan yang meniru cara seseorang bertindak sesuai dengan peran tertentu yang mereka emban dalam sebuah kelompok atau struktur sosial tertentu.¹⁹

Bermain peran merupakan aktivitas di mana seseorang menjalankan peran dari tokoh atau profesi tertentu yang sudah dikenal, baik dari segi tugas maupun perilakunya. Misalnya, seseorang dapat berpura-pura menjadi dokter, guru, atau tokoh lainnya yang memiliki peran khas dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini sering dimanfaatkan dalam kegiatan pendidikan dan pelatihan untuk membantu individu menghadapi persoalan sosial, memahami tanggung jawab sebagai warga negara, atau digunakan dalam sesi konseling kelompok. Bagi anak-anak, bermain peran menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk mengenalkan nilai-nilai seperti tanggung jawab, hak, kewajiban, karakter, dan perilaku manusia. Dalam

¹⁸ Huda, M, "Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran," Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2014)

¹⁹ Nawawi, H "Pendidikan dalam Islam" Bandung: Al Ikhlas, (1993)

praktiknya, anak-anak memainkan peran sebagai tokoh atau objek di sekeliling mereka, sehingga metode ini membantu mereka lebih mudah memahami materi pembelajaran yang sedang dipelajari.²⁰

Menurut Featherstone dan Cummings, bermain peran merupakan suatu kegiatan di mana seseorang secara sadar maupun tidak sadar menirukan suatu peran yang berbeda dari karakter aslinya. Sementara itu, Similansky dan Shefatya dalam Luo Soo Ai menjelaskan bahwa bermain peran adalah aktivitas menampilkan peran tokoh lain—baik manusia maupun hewan—dalam suatu situasi tertentu, yang diekspresikan melalui tindakan meniru dan/atau penggunaan bahasa verbal. Adapun Seefeldt, Castle, dan Falconer menyatakan bahwa bermain peran merupakan metode yang berguna untuk membantu anak memahami sudut pandang orang lain. Melalui kegiatan ini, anak-anak dapat belajar merasakan emosi orang lain, mempertimbangkan berbagai pilihan tindakan, serta memahami dampak dari tindakan yang mereka lakukan.²¹ Adapun menurut Seefeldt, Castle, dan Falconer, bermain

²⁰ Sulastrri, Fahmi, “Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan,” *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak* (2019): 73-74

²¹ Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H, “Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal,” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vo. 02, No.01, (2018): 34

peran merupakan metode yang berguna untuk membantu anak memahami sudut pandang orang lain. Ketika anak-anak terlibat dalam permainan peran, mereka memiliki peluang untuk merasakan emosi orang lain, mempertimbangkan berbagai pilihan tindakan, serta memahami akibat dari setiap tindakan yang mereka pilih.

Menurut Hurlock, bermain peran adalah suatu bentuk aktivitas bermain yang melibatkan tindakan dan penggunaan bahasa yang mencerminkan situasi tertentu. Anak-anak biasanya melakukan permainan ini dengan cara menirukan peristiwa atau pengalaman yang mereka temui dalam kehidupan nyata. Melalui kegiatan bermain di sentra main peran, anak-anak dapat mengembangkan kemampuan bersosialisasi, memahami prosedur, mencoba berbagai peran, serta meningkatkan keterampilan berbahasa mereka. Dalam jurnalnya, Llieva menjelaskan bahwa role-playing adalah aktivitas kolaboratif antar pemain yang berlangsung secara langsung melalui interaksi sosial tatap muka, dengan komunikasi yang bersifat langsung dan serempak. Pada permainan role-playing jual beli, interaksi antar pemain umumnya dilakukan secara verbal, menggunakan bahasa lisan yang alami sebagai media utama. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa dalam bermain peran, komunikasi

dan interaksi verbal menjadi unsur penting yang memperkuat hubungan sosial antar pemain.

b. Metode *Roleplaying*

Metode bermain peran (*role playing*) merupakan aktivitas yang dirancang untuk melatih kemampuan anak dalam menjalin kerja sama, serta mendorong kreativitas mereka dalam bermain dan menyelesaikan permainan. Aktivitas ini juga berperan dalam membangun interaksi sosial anak dengan teman-temannya dalam kelompok bermain. Dalam setiap sesi bermain, guru selalu menyelipkan contoh-contoh kegiatan yang dapat dikembangkan guna merangsang imajinasi, mengasah kemampuan motorik kasar dan halus, serta meningkatkan keterampilan sosial, kognitif, dan emosional anak. Selain itu, guru juga membimbing anak untuk lebih kreatif dalam menyelesaikan permainan sesuai dengan minat mereka, serta memperhatikan cara anak berinteraksi dan bekerja sama selama proses bermain berlangsung.

Metode bermain peran merupakan salah satu pendekatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu peserta didik memahami materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Dalam metode ini, peserta didik diajak untuk memerankan suatu tokoh, baik tokoh

nyata maupun objek tak hidup, guna mendalami makna dan isi materi. Melalui peran yang dimainkan, peserta didik dapat lebih mendalami dan menginternalisasi pembelajaran yang diterima. Agar strategi ini berjalan efektif, terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, antara lain pemilihan topik, penentuan pemeran, penyusunan lembar kerja, latihan singkat dialog, serta pelaksanaan kegiatan bermain peran.

Dengan kata lain, metode bermain peran merupakan strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik, pemikiran, dan perasaan siswa. Oleh karena itu, metode ini akan lebih efektif apabila diterapkan secara tepat dan terstruktur. Roleplaying mendorong anak untuk mengembangkan kreativitas serta daya imajinasi mereka. Melalui peran yang dimainkan, anak belajar meniru perilaku tokoh yang diperankannya. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa metode roleplaying merupakan bentuk pembelajaran yang mendramatisasikan perilaku dalam konteks interaksi sosial. Dalam penerapannya, metode ini mampu menghidupkan kembali berbagai peristiwa dan tindakan sosial dengan cara yang lebih menarik dan bermakna.²²

²² Ester Ika Wahyuningsih, Ririn Linawati, “Meningkatkan Kemampuan Nilai Agama dan Moral Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia

Metode bermain peran (roleplaying) merupakan salah satu pendekatan dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk membantu siswa menguasai materi melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan. Dalam metode ini, siswa diminta untuk memerankan tokoh-tokoh tertentu, baik tokoh nyata maupun objek tidak hidup, sebagai bentuk penanaman pemahaman. Bermain peran memungkinkan peserta didik untuk mengeksplorasi dinamika hubungan antarindividu dengan cara memperagakan situasi tertentu dan mendiskusikannya bersama. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mengembangkan kemampuan berempati, bersimpati, serta mengenali beragam ekspresi emosi seperti senang, benci, atau perasaan lainnya. Oleh karena itu, metode ini menjadi salah satu strategi yang efektif untuk menyampaikan materi pembelajaran sekaligus menstimulasi perkembangan sosial-emosional anak, karena melibatkan mereka secara langsung dalam pengalaman dramatisasi yang mencerminkan realitas hubungan antar manusia.

Menurut Erik Erikson yang dikutip dalam buku karya Mukhtar Latif, terdapat dua bentuk permainan peran, yaitu permainan peran mikro dan makro. Permainan peran

4-5 Tahun Di KB Cahaya kasih Jatisari,” *Journal of Research and Deelopment Early Cildood (JELYC)*, Vol:01, No:01, (2023): 04

mikro merupakan kegiatan bermain dimana anak-anak menggunakan benda-benda kecil sebagai symbol untuk memerankan suatu adegan atau cerita seperti anak berperan sebagai penggerak tokoh boneka dalam cerita. Sementara itu, permainan peran makro merupakan kegiatan bermain dimana anak-anak memerankan peran dalam skala yang lebih besar yang seringkali melibatkan seluruh lingkungan sekitar mereka. Seperti anak-anak bermain sebagai penjual dan pembeli di pasar, atau sebagai dokter dan pasien di klinik.²³

Menurut Oemar Hamalik, untuk menciptakan kondisi yang mendukung kegiatan bermain peran di dalam kelas, terdapat beberapa tahapan yang perlu dilaksanakan. Tahapan tersebut meliputi: 1) tahap persiapan dan pemberian instruksi, 2) pelaksanaan adegan dramatik dan diskusi, serta 3) tahap evaluasi terhadap kegiatan bermain peran. Adapun uraian dari masing-masing tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1) Persiapan dan Instruksi.

Guru dihadapkan pada tantangan dalam memainkan peran tertentu. Situasi-situasi yang dipilih sebaiknya berbentuk *sosiodrama* yang menekankan pada jenis

²³ Rima Gontima dkk, "Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak," *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.2,No.01, (2019): 4

peran, permasalahan, serta konteks yang akrab dan relevan bagi siswa. Setiap situasi perlu dijabarkan secara menyeluruh, mencakup uraian tentang latar peristiwa, tokoh-tokoh yang terlibat, serta posisi dasar yang diambil oleh masing-masing pelaku utama.

- a) Sebelum kegiatan bermain peran dimulai, siswa diwajibkan menjalani sesi latihan pemanasan terlebih dahulu. Seluruh siswa terlibat dalam kegiatan ini, baik sebagai peserta aktif maupun sebagai pengamat yang terlibat secara langsung. Latihan ini bertujuan untuk mempersiapkan siswa secara mental dan fisik, menumbuhkan daya imajinasi, serta membangun kerja sama dan interaksi yang solid antaranggota kelompok.
- b) Setelah memberikan pengantar kepada seluruh kelas, guru kemudian menyampaikan arahan khusus kepada siswa yang akan berperan dalam kegiatan tersebut. Pengantar tersebut mencakup penjelasan mengenai latar belakang cerita serta karakter tokoh-tokoh utama, yang disampaikan melalui tulisan atau pemaparan lisan.
- c) Guru menjelaskan peran-peran yang akan dimainkan oleh siswa, disertai dengan petunjuk-petunjuk khusus yang berkaitan dengan setiap

peran. Agar semua siswa terlibat secara aktif dalam kegiatan, kelas dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok pengamat dan kelompok spekulator. Masing-masing kelompok menjalankan tugasnya sesuai peran yang telah ditentukan.

2) Tindakan Dramatik dan Diskusi

- a) Para pelaku memainkan perannya secara konsisten selama sesi bermain peran berlangsung, sementara para pengamat turut terlibat sejak tahap awal dengan memberikan tugas-tugas tertentu kepada pemeran.
- b) Kegiatan bermain peran perlu dihentikan pada momen krusial atau ketika muncul perilaku tertentu yang mengharuskan permainan segera diakhiri.
- c) Seluruh siswa kemudian ikut serta dalam diskusi yang berfokus pada situasi yang telah diperankan. Setiap kelompok pengamat diberi kesempatan untuk memaparkan hasil pengamatannya serta tanggapan mereka. Pemeran juga turut ambil bagian dalam diskusi ini, yang dipandu oleh guru sebagai fasilitator.

3) Evaluasi Bermain Peran

- a) Siswa menyampaikan penjelasan, baik melalui tulisan maupun secara lisan dalam forum diskusi, mengenai keberhasilan dan pencapaian yang diraih selama kegiatan bermain peran berlangsung.
- b) Guru melakukan penilaian terhadap efektivitas serta hasil dari pelaksanaan bermain peran. Proses evaluasi ini dapat dilakukan dengan memanfaatkan umpan balik dari siswa berupa komentar evaluatif, serta mencermati catatan yang telah dibuat guru selama kegiatan berlangsung.
- c) Guru mendokumentasikan hasil kegiatan bermain peran yang telah dilaksanakan dan dievaluasi tersebut ke dalam jurnal sekolah (jika tersedia) atau mencatatnya di buku catatan pribadi guru.²⁴

Menurut Latif dan rekan-rekannya, sentra bermain peran memberikan sejumlah manfaat penting dalam proses pembelajaran anak, di antaranya:

- a) Membantu anak mengembangkan kemampuan untuk membedakan antara pikiran dan tindakan maupun objek yang digunakan.

²⁴ Sri Hastati, "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," Vol.02, no.01, Maret (2019): 134-135

- b) Menumbuhkan keterampilan dalam mengendalikan keinginan serta merancang tindakan secara sadar dan fleksibel.
- c) Menumbuhkan kemampuan anak untuk membedakan antara dunia imajinasi dan kenyataan.²⁵

Menurut Winda dkk, aktivitas bermain peran memiliki peranan yang signifikan dalam mendukung perkembangan anak usia dini:

- a) Mendorong kemampuan anak untuk berimajinasi dan membayangkan berbagai hal.
- b) Menstimulasi potensi kreativitas yang dimiliki anak.
- c) Meningkatkan keterampilan motorik kasar anak melalui aktivitas fisik.
- d) Menanamkan pemahaman dan penghayatan anak dalam memainkan peran tertentu.
- e) Membantu anak mengenali dan mengekspresikan perasaannya..²⁶

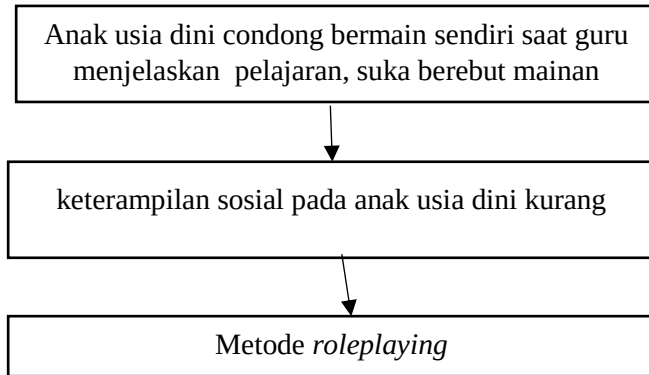
²⁵ Latif, Mukhtar. Dkk, "Pendidika Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi" Jakarta: Kencana Prenada Media Group, (2013)

²⁶ Wasitoh Nuri, "Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun," *JPP PAUD FKIP Untirta*, Vol.06, No.01, Mei, (2019): 88

B. Kerangka Berfikir

Lingkungan memiliki peran yang sangat penting dalam pendidikan anak usia dini karena mampu memberikan stimulus menyeluruh yang mendukung optimalisasi seluruh aspek perkembangan anak melalui aktivitas belajar sambil bermain. Layanan pendidikan pada tahap usia dini sangat krusial karena menjadi sarana utama dalam mendukung proses tumbuh kembang anak agar sesuai dengan tugas-tugas perkembangan yang diharapkan. Untuk mendukung tercapainya perkembangan tersebut, pendidik dituntut memiliki tingkat kreativitas yang tinggi serta mampu merancang strategi pembelajaran yang menarik minat anak untuk terlibat aktif dalam proses belajar. Salah satu pendekatan yang efektif adalah metode bermain peran (roleplaying), yakni teknik pembelajaran yang melibatkan pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa melalui peran-peran yang dimainkan, baik sebagai tokoh nyata maupun objek tak hidup. Pendekatan ini memungkinkan kegiatan belajar berlangsung secara lebih hidup dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih maksimal. Oleh sebab itu, strategi pembelajaran yang mampu merangsang perkembangan keterampilan sosial anak usia dini sangat penting untuk terus dikembangkan, khususnya dalam lingkungan sekolah.

Gambar 2.1 Kerangka Berfikir



C. Penelitian Terdahulu

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti memanfaatkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai bahan perbandingan untuk menelaah kelebihan dan kekurangan yang terdapat di dalamnya. Selain itu, peneliti juga merujuk pada berbagai buku dan karya ilmiah seperti skripsi guna memperoleh informasi teoritis yang relevan dengan topik yang diangkat, sebagai dasar dalam membangun kerangka teori yang bersifat ilmiah.

- a. Jural Nurul Iman dkk. , Pengaruh Teknik *Role Playing* Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelas A Paud Al-Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020, Jurnal Realita Volume 5 Nomor 2 Edisi Oktober 2020,

Dalam jurnal penelitian ini dijelaskan bahwa banyak anak mengalami kurangnya rasa percaya diri yang disebabkan oleh berbagai faktor. Rasa malu yang berlebihan pada anak perlu segera ditangani secara bijak. Peran pendidik maupun orang tua sangat penting dalam menumbuhkan rasa percaya diri, mengembangkan potensi, dan membekali anak dengan kemampuan yang dimilikinya. Jika rasa malu tersebut berkembang menjadi ketakutan yang berlebihan, maka dapat berkembang menjadi fobia, seperti rasa takut berinteraksi dengan orang lain atau menghadapi lingkungan sosial. Sikap pemalu sering kali menjadi penghambat dalam mengekspresikan kemampuan seseorang. Untuk mencegah agar rasa malu tidak berkembang secara berlebihan, penelitian ini menawarkan solusi berupa penggunaan teknik *role playing* atau bermain peran dalam konseling kelompok. Teknik ini merupakan bentuk simulasi yang berasal dari kata *simulate* yang berarti berpura-pura, dan terbukti efektif dalam membantu mengurangi sifat pemalu pada anak.²⁷

- b. Jurnal Wasito Nuri, Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan

²⁷ Nurul Iman dkk, "Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelas A Paud Al-Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020," *Jurnal Realita*, Vol. 05, No. 02, Oktober (2020): 6

Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun, Jpp Paud Fkip Untirta, Volume 6 Nomor 1 Mei 2019.

Dalam jurnal ini, pembahasan difokuskan pada perkembangan kemampuan berbicara anak usia taman kanak-kanak sebagai salah satu keterampilan berbahasa yang bersifat reseptif. Melalui metode pembelajaran bermain peran, anak-anak didorong untuk berinteraksi, menyapa, serta menjalin komunikasi dengan teman sebaya maupun orang-orang di lingkungan sekitar, dimulai sejak kedatangan hingga waktu pulang sekolah. Aktivitas berbicara ini tergolong kompleks karena melibatkan berbagai kemampuan sekaligus, dan menjadi bagian penting dalam memperkaya serta memperlancar penguasaan kosakata anak.²⁸

²⁸ Wasitoh Nuri, "Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun," *JPP PAUD FKIP Untirta*, Vol. 06, no.01, Mei, (2019): 92

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini mengkaji pelaksanaan kegiatan role playing di TK An-Nur Jatisari, Semarang, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi pada anak usia dini. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif untuk menggambarkan permasalahan dan fokus yang diteliti. Pendekatan kualitatif berlandaskan pada pandangan filsafat postpositivisme, yang bertujuan meneliti objek dalam keadaan alami. Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik triangulasi, sementara analisis datanya bersifat induktif. Hasil dari penelitian kualitatif lebih menitikberatkan pada pemaknaan mendalam daripada pada upaya untuk membuat generalisasi.¹

Metode kualitatif merupakan pendekatan dalam penelitian sosial yang bertujuan untuk memperoleh data deskriptif dalam bentuk kata-kata maupun gambar. Menurut

¹ Sugiyono, “Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan,” (Bandung: Alfabeta, 2015).

Natusion, esensi dari penelitian kualitatif adalah mengamati individu dalam konteks kehidupan mereka, membangun interaksi, serta berupaya memahami bahasa dan pandangan mereka terhadap dunia sekitar.² Pendekatan ini menekankan pada pemahaman mendalam terhadap suatu fenomena dengan cara melakukan pengamatan secara saksama, merekam, memotret, mencatat, berdiskusi, dan berdialog. Penelitian kualitatif memiliki sejumlah ciri khas, di antaranya bersifat alami, peneliti berperan sebagai instrumen utama, menggunakan pendekatan kualitatif, analisis data dilakukan secara induktif, berpijak pada teori dasar (grounded theory), bersifat deskriptif, lebih menitikberatkan pada proses ketimbang hasil akhir, memiliki batasan yang ditentukan oleh fokus penelitian, menerapkan kriteria keabsahan data, rancangan penelitian bersifat fleksibel atau sementara, serta hasil penelitian biasanya melalui proses diskusi dan kesepakatan bersama.³

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan secara sistematis dan objektif. Dalam pendekatan deskriptif kualitatif, peneliti menyajikan temuan mengenai

² Anonim, “Pendekatan Penelitian Kualitatif (*Qualitative Research Approach*)” (Sleman: CV Budi Utama, 2018).

³ Nana Saodih Sukmadita, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).

pelaksanaan kegiatan roleplaying dalam proses pembelajaran di TK An-Nur Semarang yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan sosial anak. Temuan tersebut kemudian dianalisis dan dikaitkan dengan teori-teori yang relevan. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian lapangan (field research), yaitu metode penelitian di mana data dikumpulkan langsung dari sumber utamanya di lapangan. Dengan demikian, sumber data utama dalam penelitian ini adalah data primer, bukan berasal dari pendapat atau interpretasi peneliti, melainkan dari subjek yang menjadi fokus penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di TK An-Nur Jatisari, Kota Semarang. Penelitian ini berlangsung mulai bulan Agustus hingga akhir bulan.

C. Sumber Data

Sumber data dalam suatu penelitian merujuk pada pihak atau objek yang memberikan data. Dalam penelitian ini, peneliti memanfaatkan dua macam sumber data, yaitu:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer merupakan data yang diperoleh secara langsung dari pihak-pihak yang memberikan informasi kepada peneliti.⁴ Data ini bisa berupa pendapat

⁴ Sugiyono, "Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D," (Bandung: Alfabeta, 2013)

individu atau kelompok, hasil pengamatan terhadap suatu objek, keterlibatan langsung sebagai pengamat, maupun melalui wawancara mendalam dengan responden. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh melalui wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah, guru, dan murid di TK An-Nur Jatisari, Semarang

2. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah sumber yang tidak secara langsung menyediakan informasi kepada peneliti, melainkan diperoleh melalui perantara seperti individu lain atau dokumen tertulis.⁵ Data sekunder berperan sebagai pelengkap untuk memperkuat data primer. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan meliputi dokumentasi berupa foto umum, riwayat latar belakang, jadwal kegiatan, serta dokumen lain yang relevan dengan topik penelitian.

D. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada peningkatan keterampilan sosial melalui metode *roleplaying* pada PAUD di Tk An-Nur Jatisari Semarang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

⁵ Sugiyono, “Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&D.”

1. Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui pengamatan secara cermat dan pencatatan yang terstruktur. Teknik ini bertujuan untuk menggambarkan perilaku atau mencatat frekuensi dari suatu peristiwa tertentu.⁶ Dengan kata lain, observasi dilakukan untuk memperoleh data yang akurat di lapangan, sehingga dapat diperoleh informasi yang faktual, mendalam, dan mampu mengungkap makna di balik setiap perilaku atau kejadian yang terlihat. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik observasi partisipatif (participant observation), yaitu dengan melibatkan diri secara penuh dalam seluruh proses dan kegiatan yang berlangsung di TK (total participant observation). Peneliti secara langsung tinggal bersama objek yang diamati, merasakan, serta terlibat dalam aktivitas keseharian mereka.⁷ Dengan cara ini, peneliti dapat benar-benar merasakan pengalaman yang sama dengan para murid.

⁶ Taufiq Gunawan, "Metode Penelitian Teori Dan Praktek," (Jakarta:Bumi Aksara,2014)

⁷ Hasyim Hasanah, "TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* 8, no.01 (2017): 21.

Teknik observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kemampuan berpikir kritis.

2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi atau interaksi antara peneliti dan informan yang bertujuan untuk memperoleh data melalui proses tanya jawab. Secara umum, wawancara terbagi menjadi dua jenis, yaitu wawancara terstruktur dan tidak terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan ketika peneliti telah mengetahui secara jelas informasi yang ingin digali, sehingga panduan pertanyaannya disusun secara sistematis. Sementara itu, wawancara tidak terstruktur bersifat lebih bebas karena peneliti tidak menggunakan pedoman pertanyaan yang tersusun secara lengkap dan sistematis.⁸ Teknik wawancara ini digunakan dalam penelitian untuk menggali data mengenai kemampuan berpikir kritis. Dalam penelitian ini, peneliti memilih metode wawancara terstruktur dengan menyiapkan instrumen berupa daftar pertanyaan kepada responden. Informasi dikumpulkan dari berbagai pihak, antara lain.

⁸ Miftachul Choiri dan Umar Sidiq, “Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan,” (Ponorogo: Nata Karya, 2019).

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang berfokus pada pencarian informasi dari berbagai sumber tertulis atau visual, seperti catatan, transkrip, buku, surat kabar, prasasti, notulen rapat, agenda, dan sejenisnya.⁹ Secara umum, dokumentasi dapat dimaknai sebagai proses pencarian, penyelidikan, pengumpulan, penyimpanan, pengelolaan, pemanfaatan, hingga penyediaan dokumen yang berkaitan dengan suatu topik tertentu. Melalui metode ini, peneliti dapat memperoleh data tertulis maupun berupa gambar yang relevan dengan objek penelitian, sehingga dapat mendukung temuan yang diperoleh dari observasi maupun wawancara. Dalam pelaksanaan penelitian, peneliti mengumpulkan dokumentasi berupa profil TK An-Nur, susunan struktur organisasinya, serta foto-foto kegiatan roleplaying yang dilaksanakan di TK An-Nur Jatisari, Semarang.

4. Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data merupakan tahap penting dalam penelitian untuk meminimalkan kemungkinan kesalahan dalam pengolahan data, yang pada akhirnya akan memengaruhi kualitas hasil penelitian. Pengecekan keabsahan data (*trustworthiness*) menjadi unsur krusial

⁹ Sidiq, "Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan."

dalam pendekatan kualitatif. Dalam studi ini, peneliti melakukan uji kredibilitas data melalui teknik triangulasi. Triangulasi adalah proses verifikasi data dengan menggunakan berbagai sumber, metode, dan waktu yang berbeda.

Adapun jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: triangulasi Sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari berbagai narasumber, misalnya dengan mengonfirmasi hasil wawancara kepala sekolah dan guru TK An-Nur Jatisari Semarang. Data dari kedua sumber tersebut, dideskripsikan, dikategorisasikan, mana pandangan yang sama, yang beda, dan mana yang spesifik dari kedua sumber tersebut. Data yang telah dianalisis oleh peneliti sehingga menghasilkan suatu kesimpulan. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas suatu data dilakukan dengan cara melakukan pengecekan pada data yang telah diperoleh dari sumber yang sama menggunakan teknik yang berbeda. Misalnya data yang diperoleh dari hasil observasi, kemudian dicek dengan wawancara.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan tahapan untuk menelusuri dan mengatur data secara sistematis yang diperoleh melalui

observasi, wawancara, serta dokumentasi. Proses ini dilakukan dengan memilah data yang relevan untuk dikaji lebih lanjut, kemudian ditarik kesimpulan agar informasi yang dihasilkan dapat dipahami dengan mudah, baik oleh peneliti sendiri maupun oleh pihak lain. Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan merujuk pada konsep yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Mereka menjelaskan bahwa analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara berkesinambungan di setiap tahap penelitian hingga selesai. Proses analisis tersebut mencakup tiga tahapan utama:

1. Reduksi Data

Saat penelitian dilakukan di lapangan, jumlah data yang dikumpulkan akan semakin banyak. Oleh karena itu, diperlukan analisis data melalui proses reduksi. Reduksi data merupakan langkah untuk menyederhanakan data dengan cara merangkum, memilih informasi inti, memusatkan perhatian pada aspek-aspek penting, serta mengidentifikasi tema dan pola yang muncul. Proses ini bertujuan agar data yang telah disederhanakan dapat memberikan gambaran yang lebih terstruktur, sehingga memudahkan peneliti

dalam melakukan tahapan pengumpulan data berikutnya.¹⁰

2. Penyajian Data/ *Display*

Setelah proses reduksi data dilakukan, tahap berikutnya adalah menyiapkan data untuk dianalisis. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data umumnya dilakukan melalui berbagai bentuk seperti uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart, dan lain sebagainya. Namun, bentuk penyajian yang paling umum digunakan adalah teks naratif yang menggambarkan data secara deskriptif.¹¹ Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. *Concluding Drawing/ Verification*

Tahapan berikutnya dalam analisis data kualitatif adalah menyusun kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif, kesimpulan yang disampaikan harus didasarkan pada bukti yang sah dan konsisten agar hasil yang diperoleh dapat dianggap sebagai temuan

¹⁰ Miftachul Choiri dan Umar Sidiq, “Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan,” (Ponorogo:Nata Karya , 2019)

¹¹ Sidiq, “Metode Penelitian Kualitatif di Bidang Pendidikan.”

baru yang terpercaya serta mampu menjawab pertanyaan penelitian.¹² Proses penyusunan kesimpulan ini merupakan bentuk verifikasi ulang yang dilakukan sepanjang proses penelitian, yakni dengan membandingkan data yang diperoleh dengan catatan-catatan peneliti untuk menguatkan kesimpulan sementara yang telah disusun sebelumnya. Kesimpulan awal ini bersifat tentatif dan dapat mengalami perubahan apabila belum ditemukan dukungan bukti yang memadai. Sebaliknya, apabila kesimpulan sementara tersebut didukung oleh data yang akurat dan konsisten, maka kesimpulan tersebut dapat dianggap valid dan memiliki kredibilitas.

¹² Sugiyono, “Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan.)”

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat TK An-Nur Jatisari Semarang

Sejarah berdirinya Taman Kanak-Kanak AN NUR pada tahun 2012, pada saat itu masih dalam wilayah Kelurahan Jatisari Kecamatan Mijen Semarang belum banyak berdiri Taman Kanak-kanak, anak pada usia sekolah banyak yang mengikuti kakaknya disekolah atau bermain disekitar sekolah.

Memang keadaan belajar mengajar dulu diawali dengan adanya TPQ pada tahun 2007 dan pembelajaran pada sore hari, tahun 2009 berdiri Taman Penitipan Anak dan Kelompok Bermain, karena banyaknya walimurid yang minta untuk didirikannya adanya Taman Kanak-Kanak, maka pada tahun 2011 didirikan TK, dan pada tahun 2012 banyak yang sudah mendaftar dan sekolah di TK An Nur.

Seiring perkembangan jaman dari YAYASAN AN Nur Jatisari Mijen Semarang pada tahun 2012 mulai ditertibkan tentang penyelenggaraan Lembaga yang dibawah naungan Yayasan AN Nur Jatisari, mulai dari surat NOTARIS, Maupun IJIN OPRASIONAL dan SK pendirian TK yang dibuat oleh Dinas Pendidikan Kota Semarang dan TK AN NUR berijin resmi No.420/8912.1/2014.

Namun demikian ditingkat kecamatan belum banyak yang tahu tentang TK An-Nur karena lembaga kita dikenal dengan PAUD An-Nur. Demikian pula dengan perkembangan wilayah yang mana dulu ikut Rt.02 Rw.03 Jatisari, karena ada pemecahan wilayah, TK An-Nur masuk wilayah Rt.04 Rw.03 Mijen Semarang. Yang sekarang menjadi TK An-Nur Jatisari, Kecamatan Mijen Semarang.

Adapun perkembangan pendidikan yang tadinya tidak harus dari keguruan karena tenaga pendidikan yang lulus kuguruan khususnya TK masih jarang sekali, namun dengan banyaknya anak usia dini dan program pemerintah yang menggalakkan Pendidikan Anak Usia Dini alhamdulillah Guru pendidikan yang ada di TK An Nur sudah sesuai yang dibutuhkan walau pun masih ada yang masih kuliah.

2. Profil Sekolah TK An-Nur Jatisari Semarang

Tabel 4.1

Profil Sekolah TK An-Nur Jatisari Semarang

Nama Sekolah	:	TK AN-NUR
NPSN	:	69902736
Status Sekolah	:	Swasta
Alamat Sekolah	:	Jatisari
RT / RW	:	4/3
Kode Pos	:	50218
Kelurahan	:	Jatisari
Kecamatan	:	Kec. Mijen
Kabupaten/Kota	:	Kab. Semarang
Provinsi	:	Prov. Jawa Tengah

3. Visi, Misi, dan Tujuan TK An-Nur Jatisari Semarang

a. Visi TK An-Nur Jatisari Semarang

Menyiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki prinsip, tanggung jawab dan berkepribadian yang luhur.

b. Misi TK An-Nur Jatisari Semarang

- 1) Mewujudkan generasi bangsa yang beriman dan berakhlakul karimah
- 2) Mewujudkan generasi bangsa yang berkompeten dan berkualitas
- 3) Mewujudkan generasi bangsa yang bertanggung jawab dan disiplin

c. Tujuan TK An-Nur Jatisari Semarang

- 1) Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa
- 2) Menghasilkan peserta didik yang cerdas, bersikap santun dalam tutur kata dan perilaku
- 3) Menghasilkan peserta didik yang positif, inovatif dan kreatif
- 4) Menghasilkan peserta didik yang unggul dan tangguh dalam pencapaian kompetensi
- 5) Menghasilkan peserta didik yang menguasai IPTEK

- 6) Menghasilkan peserta didik yang religius dan berakhlakul karimah.¹

4. Sarana Prasarana TK An-Nur Jatisari Semarang

Di Tk An-Nur Jatisari Semarang memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang belajar mengajar. Dari tahun ke tahun sarana dan prasarana di TK An-Nur sudah mulai berkembang lebih baik. Tk An-Nur memiliki sebuah gedung sekolah, di mana gedung tersebut memiliki beberapa ruangan, diantaranya: ruang kelas, tempat bermain outdoor, tempat bermain indoor, dapur, kamar mandi, dan lain sebagainya.

Tabel 4.2

Sarana dan Prasarana

TK An-Nur Jatisari Semarang

NO	JENIS	JUMLAH	KONDISI		
			Baik	Rusak Ringan	Rusak Berat
1	Ruang kelas	5	Baik		
2	Ruang Kepala Sekolah/Guru	1	Baik		
3	Aula	2	Baik		
4	Gudang	1	Baik		
5	Kamar mandi	4	Baik		
6	Prosotan	2	Baik		
7	Ayunan	1	Baik		
8	Trowongan	1	Baik		
9	Panjat dinding	1	Baik		
10	Dapur	1	Baik		

¹ Kurikulum TK An-Nur Jatisari Semarang Tahun Ajaran 2023/2024

5. Struktur Organisasi TK An-Nur Jatisari Semarang

Tabel 4.3

Struktur Organisasi TK An-Nur Jatisari Semarang

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Erni Murniasih, S.Pd	Kepala Sekolah	S1
2	Pudji Subekti, S.Pd	Guru	S1
3	Dian Ekayanti, S. Pd	Guru	S1
4	Sumiyati, S.Pd	Guru	S1
5.	Septiana Agni, S.Pd	Guru	S1

(Struktur Organisasi TK An-Nur Jatisari)²

6. Peserta Didik di TK An-Nur Jatisari Semarang

Tabel 4.4

Data Siswa Kelompok B2 TK An-Nur Jatisari Semarang

No	Nama	Jenis Kelamin	Tempat Tanggal Lahir
1	Ammar Bintang Arsyanendra	Laki-laki	Semarang, 14 April 2019
2	Charis Misyari Al- Farizqi	Laki-laki	Grobogan, 5 November 2018
3	Edgar Xavier Javero	Laki-laki	Kendal, 5 Januari 2019
4	Hilda Adzkiya Syifa	Perempuan	Semarang, 7 Juli 2018

² Kurikulum TK An-Nur Jatisari Tahun Ajaran 2023/2024.

5	Kenjiro Hafidz Abrisam	Laki-laki	Semarang, 4 April 2018
6.	Kinan Ayu Wyhadi	Perempuan	Semarang, 12 Juni 201
7.	Mikhailo Zio Fahrizayn	Laki-laki	Semarang, 24 Januari 2019
8.	Muhammad Rayyan Syauqi	Laki-laki	Semarang, 3 Agustus 2018
9.	Raline Aisyah Nur Salwa	Perempuan	Semarang, 26 Maret 2019
10.	Rayya Harumi Asyara	Perempuan	Semarang, 28 Maret 2019
11	Rayya Syakira Khairunnisa	Perempuan	Semarang, 14 Maret 2019
12.	Ryuga Reyfan Arrayyan	Laki-laki	Semarang, 17 Agustus 2019
13.	Sabrina Afrin Zaida Luna	Perempuan	Semarang, 6 Mei 2019

B. Hasil Temuan Penelitian

1. Deskripsi Subjek

Penelitian ini dilaksanakan di TK An-Nur Jatisari Semarang pada semester genap tahun ajaran 2023–2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas B2 yang berjumlah 13 anak usia 5–6 tahun. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas metode *roleplaying* dalam meningkatkan keterampilan sosial anak usia dini melalui observasi langsung terhadap aktivitas pembelajaran dan dokumentasi perkembangan perilaku anak selama proses berlangsung.

Sebelum pelaksanaan penelitian, peneliti melakukan koordinasi dengan kepala sekolah dan guru kelas untuk menjelaskan maksud dan tujuan penelitian serta menyusun rencana pelaksanaan tindakan. Guru kelas bertindak sebagai kolaborator dalam pelaksanaan metode *roleplaying*, yang diterapkan pada tema “jual beli” dalam rangkaian kegiatan bermain peran. Kegiatan berlangsung dalam beberapa kali dalam pembelajaran, di mana guru membagi peran kepada anak dan mengarahkan jalannya permainan sesuai skenario sederhana.

2. Deskripsi Temuan Penelitian

a. Penerapan Metode *Roleplaying* di TK An-Nur

Berdasarkan hasil observasi di kelas B TK An-Nur, proses pembelajaran dimulai dari pukul 08.00-11.00 WIB. Pada pukul 07.00 guru menyambut anak yang datang digerbang sekolah. Setelah bel berbunyi semua anak dan guru berkumpul di aula dan duduk secara rapi untuk mengulang kembali hafalan surat pendek beserta hadis yang telah dihafalkan secara bersama-sama. Pada pukul 08.00 anak masuk kelas dilanjutkan berdoa sebelum belajar, menanyakan kabar kepada anak-anak dan bercakap sesuai sub topik selama 15 menit sebelum kegiatan

pembelajaran. Hal ini dilakukan supaya anak memahami apa yang akan dibahas saat pembelajaran berlangsung.³

Proses pelaksanaan metode *roleplaying* di TK An-Nur:

1) Memilih Pemain

Agar proses *roleplaying* berjalan dengan lancar maka perlu disiapkan mulai dari pemilihan pemain, tema yang ditentukan dan proses berjalannya *roleplaying*.

Demikian pemaparan dari salah satu guru: “Sebelum *roleplaying* dimulai biasanya memilih pemain dan membagi anak menjadi 3 kelompok. Ketika anak sudah dibagi menjadi 3 kelompok, anak mulai melakukan perannya sesuai peran yang dimilikinya mulai dari kasir, pembeli dan penjaga barang.”⁴

2) Dekorasi Panggung

Dekorasi Panggung dalam *roleplaying* harus disiapkan terlebih dahulu agar pelaksanaan berjalan dengan baik dan tempatnya nyaman ketika digunakan. Penataan tersebut akan dilakukan satu hari sebelum kegiatan dilaksanakan atau pagi hari sebelum pembelajaran dimulai. Hal ini di perkuat oleh

³ Hasil Observasi yang dilakukan pada hari Senin 12 Agustus 2024

⁴ Wawancara dengan bu Yati, guru kelompok b Tk Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

pemaparan salah satu guru: “Sebelum kegiatan *roleplaying* dilaksanakan, selambat-lambatnya pagi hari sebelum pembelajaran dimulai sudah mempersiapkan dan menata tempat untuk melaksanakan kegiatan *roleplaying*.”⁵

3) Membahas Karakter

Selain memilih pemain dan mendekorasi panggung hal lain yang perlu dipersiapkan adalah membahas karakter yang akan diperankan oleh anak agar berlangsung dengan lancar dan maksimal. Untuk itu sebelum anak melakukan *roleplaying* biasa guru mengulang kembali karakter yang diperankan oleh anak-anak. Seperti: karakter ketika menjaga kasir, ketika menjadi seorang pembeli, dan karakter anak ketika menjaga barang yang dijualnya.⁶

4) Menjelaskan alat dan menyiapkan bahan

Mempelajari alat dan menyiapkan bahan yang akan digunakan untuk permainan harus diterangkan oleh guru kepada siswa. Hal tersebut memicu agar siswa dapat faham dengan fungsi dan kegunaan bahan yang akan digunakan dalam permainan. Seperti: kasir berfungsi untuk tempat pembayaran, meja yang

⁵ Wawancara dengan bu Puji, guru kelompok b Tk Jatisari Semarang pada tanggal 27 Agustus 2024

⁶ Hasil Observasi yang dilakukan pada hari Kamis 22 Agustus 2024

disediakan dalam kelas digunakan untuk tempat barang yang akan di jual belikan, uang mainan digunakan untuk alat pembayaran barang yang telah dibeli.⁷



Gambar 4.1 Media dan Bahan

⁷ Hasil observasi yang dilakukan pada hari Kamis 22 Agustus 2024

5) Pelaksanaan metode *roleplaying*



Gambar 4.2 Pelaksanaan Metode *Roleplaying*

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, pelaksanaan *roleplaying* di TK An-Nur sebagai berikut:

Berdasarkan hasil observasi di kelas B TK An-Nur, tanggal 14 Agustus 2024 membahas sub topik jual beli barang. Proses pembelajaran dimulai dari pukul 08.00-11.00 WIB. Pukul 08.00 anak masuk kelas dilanjutkan berdoa, melafalkan surat Al-Qari'ah, Al-'Adiyat, Az-Zalzalalah dan Al-Bayyinah hadis kebersihan, hadis larangan marah serta doa harian selama 15 menit sebelum kegiatan pembelajaran. Dilanjut guru berbincang mengenai subtopik jual beli yang akan dipelajari melalui *roleplaying* dan menjelaskan cara bermain secara klasikal.

“Kegiatan pembelajaran di TK An-Nur beragam, salah satunya yaitu kegiatan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak. Guru memfasilitasi berbagai alat dan bahan yang dapat mengembangkan keterampilan anak seperti anak dibagi menjadi beberapa kelompok kemudian membuat suatu kerajinan.”⁸

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas, kegiatan yang digunakan guru untuk mengembangkan keterampilan social anak yaitu menggunakan metode *roleplaying*.

a) Kegiatan Awal (Pendahuluan)

Kegiatan diawali dengan berdo’a sebelum belajar secara bersama yang dilakukan oleh guru dan anak. Kegiatan dilanjutkan oleh guru untuk mengabsen nama anak, sebelum memulai pelajaran guru terlebih dahulu mengkondisikan peserta didik dengan diajak merapikan posisi duduk yang rapi. Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti.

b) Kegiatan Inti

⁸ Wawancara dengan bu Yati, guru kelompok b Tk Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024



Gambar 4.3 Guru Menjelaskan Aturan Main

Kegiatan yang dilakukan guru bertanya kepada anak mengenai subtopik yang dipelajari hari tersebut. Guru bercerita mengenai subtopik jual beli kemudian anak dan guru bersama memahami subtopik untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan anak tentang masalah yang akan dipelajarinya. Melalui kegiatan Tanya jawab, mengenai subtopik jual beli sebagian anak sudah menjawab pertanyaan guru. Setelah itu guru menyiapkan alat dan bahan kepada anak untuk kegiatan belajar hari ini. Disela-sela kegiatan guru menunjuk beberapa anak untuk maju di depan bercerita mengenai subtopik.⁹ Setelah selesai menyiapkan alat dan bahan, guru mulai menjelaskan cara bermain *roleplaying*:

⁹ Hasil Observasi yang dilakukan pada hari Kamis 22 Agustus 2024

- i. Guru menjelaskan jenis permainan yang akan dimainkan
- ii. Guru membagi beberapa anak berupa 1 anak yang bertugas sebagai kasir, 1 anak yang bertugas menjaga barang yang dijual dan sisanya yang menjadi pembeli
- iii. Anak mulai memposisikan diri ke tempat yang sesuai perannya
- iv. Anak mulai melakukan perannya dengan baik dan bergantian satu sama lain
- v. Pendamping (guru) mengawasi dan memberikan arahan kepada anak yang masih bingung dengan tugas yang diperankannya.
- vi. Setelah selesai guru memberikan apresiasi berupa motivasi kepada semua anak dan memberikan tepuk tangan yang meriah.

“Keterampilan sosial setiap anak tentunya berbeda-beda, ada beberapa yang masih rendah dan beberapa yang sudah bagus. Maka guru saat menunjuk anak untuk memberi tugas bukan hanya anak yang sudah bagus dalam bersosialisasi, tetapi

juga anak yang bersosialisasinya sesama teman masih rendah supaya sama-sama berkembang.”¹⁰

Kegiatan melalui metode roleplaying banyak sekali manfaatnya, salah satunya untuk mengembangkan keterampilan social anak. Selain itu, dari kegiatan ini anak semakin percaya diri untuk tampil di depan kelas. Anak juga ekspresif dalam berimajinasi dan terampil dalam membuat sesuatu. Setelah kegiatan pertama selesai dilanjutkan istirahat 30 menit untuk makan dan bermain.

“Pengembangan keterampilan sosial melalui metode roleplaying di kelas b dilakukan anak memerankan sesuai dengan subtopic hari itu yaitu jual beli. Maka guru akan menunjuk beberapa anak untuk memerankan beberapa tokoh ketika terjadinya jual beli seperti kasir, pembeli dan penjaga barang dengan arahan dari guru. Ketika ada anak yang berperan sudah bagus, maka guru hanya mengawasi saja.”¹¹

¹⁰ Wawancara dengan bu Yati, guru kelompok b Tk Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

¹¹ Wawancara dengan bu Yati, guru kelompok b Tk Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

c) Kegiatan Akhir (Penutup)

Kegiatan akhir diawali siswa membereskan semua peralatan yang telah digunakan dilanjutkan dengan guru bertanya apa saja yang sudah dilakukan. Setelah itu guru memotivasi anak agar lebih semangat dalam belajar dan berkarya. Kegiatan pembelajaran ditutup dengan membaca surat Al-Ashr dan mengucapkan salam.¹²

Berdasarkan hasil wawancara oleh guru kelas b diketahui bahwa penggunaan metode roleplaying sudah berjalan dengan baik dan keterampilan anak sudah mulai berkembang.

b. Hasil Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Penerapan Metode Roleplaying di TK An-Nur

Berdasarkan hasil implementasi metode roleplaying di TK An-Nur, teridentifikasi enam aspek keterampilan sosial yang berkembang pada peserta didik setelah mengikuti kegiatan tersebut. Berikut 6 aspek keterampilan sosial dari metode *roleplaying*:

1) Perilaku Prososial & Kerja Sama

Peserta didik menunjukkan kemampuan untuk menerapkan perilaku prososial saat berinteraksi

¹² Hasil Dokumentasi pelaksanaan kegiatan *Roleplaying*

dengan teman sebaya. Dalam konteks bermain peran, anak-anak dilatih untuk bersikap sabar dalam menunggu giliran, bersikap sopan terhadap sesama, serta menyelesaikan permasalahan secara adil.

Hal ini tercermin dari perilaku anak yang menjalankan peran sesuai urutan serta berinisiatif bertanya kepada guru untuk memastikan bahwa peran yang dimainkan telah sesuai. Hasil wawancara mendukung temuan ini, sebagaimana disampaikan oleh guru bahwa peserta didik secara konsisten melakukan konfirmasi kepada guru sebelum memerankan tokoh tertentu, bahkan kerap berlatih terlebih dahulu dengan teman sekelompok sebelum kegiatan dimulai.

“Peserta didik selalu bertanya terlebih dahulu kepada guru kelas sebelum ia memerankan perannya.”¹³

Selain itu menurut penuturan guru kelas B penerapan metode roleplaying terbukti mampu menstimulasi perilaku kerja sama di antara peserta didik. Anak-anak yang semula cenderung individualis dalam kegiatan bermain mulai menunjukkan

¹³ Wawancara dengan bu Yati, salah satu guru dari kelompok b di Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

keterlibatan aktif dalam membangun interaksi dengan teman sebaya. Kegiatan bermain peran mendorong mereka untuk bekerja sama menyusun skenario permainan, berbagi peran, serta menyelesaikan tugas sosial secara kolektif.

“Hasil keterampilan sosial dalam bentuk dunia nyata dengan metode roleplaying yaitu anak-anak dapat bermain bersama dan saling berbagi ketika sedang istirahat seperti berbagi mainan dengan tidak merebut punya temannya, makan bersama serta mendisiplinkan diri seperti menunggu antrian ketika meminjam gunting untuk membuka jajan, serta sabar dan tertib dalam menunggu.”¹⁴

“Biasanya sebelum pembelajaran dimulai, saya sering melihat peserta didik selalu belajar berperan terlebih dahulu dengan temannya yang sebagai lawan mainnya.”¹⁵

2) Optimalisasi Daya Imajinasi Anak

Anak menunjukkan perkembangan dalam aspek komunikasi sopan dan efektif, baik kepada teman sebaya maupun orang dewasa. Setiap anak memiliki gaya dan karakteristik masing-masing dalam memainkan peran, dan guru memberikan kebebasan

¹⁴ Wawancara dengan bu Yati, salah satu guru dari kelompok b di Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

¹⁵ Wawancara dengan bu Murni, kepala sekolah Tk An-nur Jatisari Semarang pada 29 Agustus 2024

kepada mereka untuk menyesuaikan karakter yang diperankan dengan kemampuan individu. Selain itu, metode *roleplaying* dinilai dapat merangsang daya imajinasi anak melalui angan-angan peran yang dilakukan.

Hal ini dibuktikan dari pemaparan hasil wawancara ketika ditanyakan bagaimana mereka dapat memposisikan dirinya secara baik ketika permainan sedang berlangsung. Serta diberi kebebasan untuk berimajinasi selama kegiatan berlangsung selama karakter yang dimainkan tetap relevan.

Seperti yang dituturkan secara langsung oleh salah satu guru di TK An-Nur Jatisari.

“Anak saya bebaskan berimajinasi dalam bermain peran asal mereka dapat memerankan karakter yang telah ia pilih sesuai dengan objek yang telah ia pilih.”¹⁶

Kepala sekolah juga menggarisbawahi bahwa pada rentang usia 4–6 tahun yang merupakan fase *golden age*, anak memiliki daya imajinasi tinggi serta kecenderungan untuk mengekspresikan kreativitas dan

¹⁶ Wawancara dengan bu Yati, guru b Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

menyelesaikan masalah secara unik, khususnya dalam konteks bermain peran.

“Anak 4-6 tahun itu memasuki masa golden age. Yaitu masa suburnya saraf-saraf pada otak anak aktif saling berkaitan. Sehingga fase ini sungguh sangat penting untuk anak agar orang-orang di sekitar seperti keluarga, guru, pengasuh ataupun lingkungan sekitar untuk membantu menstimulus perkembangan otak anak, terutama lewat metode bermain peran ini.”¹⁷

3) Berkembangnya Keterampilan Sosial di Luar Lingkungan Sekolah

Keterampilan sosial anak tidak hanya berkembang di lingkungan sekolah, tetapi juga terefleksi dalam kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah. Anak-anak terlihat menginisiasi kegiatan bermain bersama teman sebaya dan anggota keluarga di luar sekolah, yang menunjukkan bahwa efek pembelajaran melalui roleplaying turut berdampak pada aspek sosial mereka di luar konteks akademik.

“ya, secara tidak langsung metode roleplaying ini juga meningkatkan kemampuan keterampilan di lingkungan keluarga juga. Ketika anak di rumah mereka juga suka bermain

¹⁷ Wawancara dengan bu Murni selaku kepala sekolah Tk An Nur Jatisari Semarang pada tanggal 29 Agustus 2024

main peran-peranan dengan orang tua mereka atau saudara mereka seperti main dokter-dokteran. Selain dengan keluarga main peran seperti jual-jualan, atau masak-masakan dengan teman sebayanya.¹⁸

4) Sikap Inisiatif dan Aktif

Anak menunjukkan inisiatif dalam proses pembelajaran melalui pertanyaan aktif kepada guru apabila terdapat bagian dari peran yang belum dipahami. Tidak hanya itu, anak-anak yang telah memahami instruksi guru tampak mampu membantu teman yang masih mengalami kesulitan, dengan menjelaskan ulang materi atau cara memainkan peran dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Hal ini diperkuat oleh pernyataan guru yang mengamati bahwa peserta didik yang memahami tugasnya dengan baik menunjukkan sikap kooperatif dan antusias dalam membantu teman sebaya.

“Ketika ada teman yang belum faham dengan penjelasan guru, maka dengan senang hati teman yang telah faham dengan penjelasan guru dan ia merasa bisa menjelaskannya, maka ia akan menjelaskannya dengan temannya tersebut.” Dalam permainan, anak yang belum

¹⁸ Wawancara dengan bu Yati, guru b Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

faham dengan penjelasan yang diberikan akan bertanya lebih lanjut kepada teman dekat nya agar mendapatkan suatu kejelasan.¹⁹

5) Sikap Toleransi dan Suportif

Anak mampu menerima dan menghargai hasil dari permainan peran yang dimainkan secara kelompok. Selama kegiatan berlangsung, anak-anak menunjukkan sikap suportif terhadap teman yang masih ragu atau kurang percaya diri dalam memerankan tokoh tertentu. Tidak ditemukan sikap menyalahkan atau mengkritik secara negatif; sebaliknya, mereka saling memberikan semangat dan apresiasi satu sama lain.

“Siswa menghargai hasil dari permainan peran dari teman yang masih ragu dalam bermain, dan siswa yang lain tidak saling menyalahkan apabila ada temannya yang salah dalam permainan, malah otomatis memberi semangat dan dukungan yang lebih kepada siswa yang masih ragu dalam memainkan perannya.”²⁰

Disini anak mampu menerima hasil dari permainan teman yang lain dengan cara memberi

¹⁹Wawancara dengan bu Yati, guru b Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

²⁰ Wawancara dengan bu Yati, guru b Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

semangat dan dorongan agar temannya tidak ragu dalam memainkan perannya

6) Menstimulus Rasa Ingin Tahu Anak Lewat Berbagai Macam Peran

Anak memperlihatkan tingkat keingintahuan yang tinggi terhadap peran yang dimainkan teman-temannya. Setelah kegiatan bermain peran selesai, anak-anak cenderung bertanya dan berdiskusi mengenai karakter yang diperankan teman mereka. Mereka juga saling bertukar peran untuk mencoba pengalaman baru dalam skenario yang sama, sebagaimana disampaikan dalam hasil wawancara bahwa siswa secara aktif terlibat dalam refleksi dan eksplorasi peran yang telah dimainkan selama pembelajaran.²¹

Hal ini sesuai pernyataan wawancara dari salah seorang guru sebagai berikut:

“Anak-anak setelah pembelajaran tentang roleplaying (bermain peran) biasanya saling bertukar peran yang telah dimainkan saat pembelajaran berlangsung dan saling

²¹ Hasil Observasi yang dilakukan pada Senin 2 September 2024

menanyakan peran apa yang dimainkannya saat kegiatan pembelajaran berlangsung”²²

Kemudian hal ini diperkuat dengan pemaparan kepala sekolah yang menyatakan bahwa anak memiliki keingintahuan yang tinggi. Beliau menyampaikan bahwa ketika ada anak yang bermain dengan baik, maka anak yang lain mencoba bertanya kepada anak tersebut atau bertanya langsung kepada guru mengenai peran apa yang telah dimainkan oleh temannya tersebut.²³

Berikut tabel hasil observasi Siswa TK An-Nur Jatisari terhadap metode roleplaying

Tabel 4.5
Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6
Tahun Melalui Metode *Role playing*

NO	NAMA	ITEM INDIKATOR									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Ammar	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	BB	MB	BSH	BSH	MB
2.	Charis	BSB	BSH	BSH	BSB	BSH	BSB	BSB	BSB	MB	BSH
3.	Edgar	MB	MB	BB	MB	MB	BSH	BB	MB	BB	BB
4.	Syifa	BSB	BSB	BSB	BSH	MB	BSH	BSB	MB	MB	BSH
5.	Kenji	MB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	MB	BSH	MB	MB
6.	Kinan	BSB	BSH	BB	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	MB	BSB

²² Wawancara dengan bu Yati selaku guru kelas b Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 26 Agustus 2024

²³ Wawancara dengan bu Murni selaku kepala sekolah Tk An-Nur Jatisari Semarang pada tanggal 29 Agustus 2024

7.	Zio	BSH	MB	MB	MB	BB	BSH	BSH	MB	MB	MB
8.	Rayyan	BSB	BSB	BSB	BSH	BSH	BSB	MB	BSH	BSB	BSH
9.	Raline	BSH	MB	BSH	BSH	BSH	BSH	MB	BSH	BSB	BSB
10.	Harumi	BSB	BSB	BSB	BSB	MB	BSB	BSB	BSH	MB	BSH
11.	Syakira	BSH	BSH	MB	BSH	BSH	MB	BSB	BSB	MB	BSH
12.	Ryuga	MB	MB	BB	BSH	MB	MB	MB	BB	BSH	MB
13.	Sabrina	BSH	MB	BSB	BSH	BSH	MB	BSH	MB	BSH	BSH

Tabel 4.6

Daftar Perkembangan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6

Melalui Metode *Role playing*

NO	NAMA	Hasil Penilaian Perkembangan Anak
1.	Ammar	BSH
2.	Charis	BSB
3.	Edgar	MB
4.	Syifa	BSB
5.	Kenzi	MB
6.	Kinan	BSH
7.	Zio	MB
8.	Rayyan	BSB
9.	Raline	BSH
10.	Harumi	BSB
11.	Syakira	BSH
12.	Ryuga	MB
13.	Sabrina	BSH

Tabel 4.7

Presentase Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun

Melalui Metode Roleplaying

No.	Hasil Penilaian Perkembangan Anak	Jumlah	Presentase
1.	BB	0	0%
2.	MB	4	31%
3.	BSH	4	31%
4.	BSB	5	38%

c. Analisis Hasil Observasi Peningkatan Keterampilan Sosial Anak

Berdasarkan data observasi yang dilakukan terhadap 13 anak usia 5–6 tahun di kelompok B2 TK An-Nur Jatisari, diperoleh hasil perkembangan keterampilan sosial melalui metode roleplaying sebagaimana ditunjukkan dalam Tabel 4.5, 4.6, dan 4.7. Penilaian dilakukan berdasarkan sepuluh indikator keterampilan sosial yang diamati selama proses pembelajaran berlangsung, dengan kategori perkembangan sebagai berikut: ***Belum Berkembang (BB)***, ***Mulai Berkembang (MB)***, ***Berkembang Sesuai Harapan (BSH)***, dan ***Berkembang Sangat Baik (BSB)***.

Tabel 4.5 menunjukkan rincian nilai individual tiap siswa berdasarkan 10 indikator observasi. Dari data tersebut, kemudian dihitung rata-rata capaian setiap siswa

yang dirangkum dalam Tabel 4.6. Hasil penilaian menunjukkan bahwa dari 13 siswa yang diamati:

- i. 5 anak (38%) berada pada kategori Berkembang Sangat Baik (BSB), yaitu mereka mampu menunjukkan keterampilan sosial secara mandiri dan mampu membantu atau mengingatkan temannya.
- ii. 4 anak (31%) berada pada kategori Berkembang Sesuai Harapan (BSH), yaitu mereka telah mampu melakukan perilaku sosial secara mandiri dan konsisten tanpa harus diingatkan oleh guru.
- iii. 4 anak (31%) berada pada kategori Mulai Berkembang (MB), yaitu mereka masih memerlukan bimbingan dan penguatan dari guru dalam menampilkan keterampilan sosial.
- iv. Tidak terdapat siswa yang masuk dalam kategori Belum Berkembang (BB), yang menandakan bahwa seluruh anak telah menunjukkan setidaknya perkembangan awal dalam aspek keterampilan sosial.

Capaian ini menunjukkan bahwa metode roleplaying memberikan pengaruh positif terhadap perkembangan keterampilan sosial anak. Sebagian besar siswa sudah mencapai tahap mandiri, bahkan ada yang mampu menjadi contoh bagi temannya. Hal ini selaras dengan hasil observasi langsung, di mana anak-anak

terlihat antusias dalam bermain peran dan mulai mampu menampilkan sikap sosial seperti saling menyapa, menunggu giliran, berbagi alat bermain, dan menunjukkan inisiatif saat berinteraksi.

Lebih lanjut, data ini juga menegaskan adanya variasi perkembangan antar anak, yang merupakan hal alamiah dalam pendidikan anak usia dini. Setiap anak menunjukkan laju perkembangan yang berbeda-beda tergantung dari pengalaman sebelumnya, dukungan lingkungan keluarga, serta pembiasaan sosial yang diterima di sekolah. Namun secara umum, tidak adanya anak yang berada di kategori “Belum Berkembang” merupakan indikator keberhasilan strategi pembelajaran yang diterapkan.

Hasil ini memperkuat temuan bahwa penerapan metode roleplaying dapat dijadikan strategi yang efektif dalam pembelajaran anak usia dini untuk menumbuhkan dan melatih keterampilan sosial secara menyenangkan, kontekstual, dan bermakna.

C. Analisis dan Pembahasan

Analisis data dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang diperoleh di lapangan, serta ditafsirkan dengan teori-teori yang telah dikaji dalam kajian pustaka. Fokus

pembahasan mengarah pada poin utama dalam rumusan masalah, yaitu: (1) upaya guru dalam meningkatkan keterampilan sosial melalui metode *roleplaying*, dan (2) hasil dari keterampilan sosial peserta didik setelah diterapkannya metode tersebut. Selain itu, untuk memperluas cakupan pembahasan, analisis juga dikaitkan dengan konsep *unity of science* dalam perspektif Agama Islam, khususnya relevansinya dengan nilai-nilai yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadis.

1. Analisis Upaya Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Melalui Metode *Roleplaying*

Berdasarkan temuan lapangan, guru melakukan beberapa strategi dalam pelaksanaan metode *roleplaying*, antara lain: membagi peran (kasir, pembeli, penjaga barang), mendekorasi ruang kelas menyerupai pasar mini, menyiapkan alat dan bahan seperti uang mainan, serta memberikan pengarahan tentang karakter peran. Langkah-langkah ini sejalan dengan teori Oemar Hamalik yang menyatakan bahwa pelaksanaan *roleplaying* harus melalui tiga tahapan, yaitu: (1) persiapan dan instruksi, (2) tindakan dramatik dan diskusi, serta (3) evaluasi permainan peran.²⁴

Selain itu, Hasil penelitian menunjukkan bahwa guru telah menerapkan metode *roleplaying* secara sistematis untuk

²⁴ Sri Hastati, "Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," Vol.02, no.01, Maret (2019): 134-135

menstimulasi perkembangan keterampilan sosial anak usia dini. Penerapan dilakukan melalui pendekatan tematik yang disesuaikan dengan topik pembelajaran, di antaranya kegiatan jual beli, profesi, dan aktivitas sosial lain yang dekat dengan dunia anak. Strategi ini memberikan ruang bagi anak untuk belajar melalui pengalaman langsung, yang merupakan prinsip utama dalam pembelajaran anak usia dini.

Secara teoretis, pendekatan ini selaras dengan pandangan Hurlock (1978) yang menyatakan bahwa keterampilan sosial anak terbentuk melalui proses pembelajaran sosial yang terjadi dalam interaksi sehari-hari. Anak tidak serta merta memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, bekerja sama, atau menghargai orang lain. Semua itu perlu dikembangkan secara bertahap dalam lingkungan belajar yang mendukung. Dalam konteks ini, roleplaying menjadi metode yang tepat karena memberikan kesempatan pada anak untuk bermain sekaligus belajar dalam interaksi sosial yang nyata.²⁵

Guru membimbing anak melalui kegiatan bermain peran yang memungkinkan mereka menjalankan tanggung jawab sosial, mengenali peran sosial tertentu, dan memahami

²⁵ Hurlock, Elizabeth B, “*Developmental Psychology, Psikologi Perkembangan,*” Alih Bahasa, Istiwiidayanti. Jakarta: Gelora Aksara Pratama (2014)

norma serta aturan yang berlaku dalam kehidupan sosial. Misalnya, dalam simulasi jual beli, anak belajar tentang antrian, transaksi, menyapa, dan bersikap sopan terhadap "pembeli" atau "penjual" lain. Hal ini menginternalisasikan nilai-nilai sosial secara tidak langsung namun efektif.

Menurut teori perkembangan psikososial Erikson, anak usia dini berada dalam tahap initiative vs guilt, di mana mereka membutuhkan ruang untuk mencoba, mengambil peran, dan merasakan keberhasilan sosial. Dalam kegiatan roleplaying, anak diberi peran tertentu dan diberi kebebasan mengekspresikan ide atau dialog sesuai perannya. Ketika anak berhasil menjalankan perannya dengan baik, ia mendapatkan penguatan sosial dari teman dan guru, yang memperkuat kepercayaan dirinya.²⁶

Selain itu, konsep pembelajaran sosial menurut Bandura juga sangat relevan dalam konteks ini. Anak-anak belajar keterampilan sosial melalui observasi, peniruan, dan penguatan. Dalam permainan peran, mereka mengamati cara guru berbicara, cara teman mengambil giliran, atau menyelesaikan konflik kecil, lalu menirunya. Penguatan yang

²⁶ Andi Agusniatih, Jane M Manopa, "*Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori Dan Metode Pengembangan*," (2019): 72-78

diberikan guru, seperti pujian atau senyuman, memperkuat perilaku tersebut untuk diulang di masa depan.²⁷

Penerapan metode ini juga memiliki kontribusi dalam membentuk perilaku prososial anak. Menurut Cartledge dan Milburn keterampilan sosial yang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini meliputi kemampuan mendengarkan, menyampaikan pendapat, mengikuti aturan, dan membantu teman. Semua aspek ini muncul secara alami dalam kegiatan roleplaying yang dilakukan secara rutin dan terstruktur.

Perlu juga dikaitkan dengan Permendikbud No. 137 Tahun 2014, yang menyebutkan bahwa perkembangan sosial emosional anak usia dini mencakup tiga komponen utama, yaitu: (1) kesadaran diri, (2) tanggung jawab terhadap diri dan orang lain, serta (3) perilaku prososial.²⁸ Dalam pelaksanaan roleplaying di TK An-Nur, ketiga aspek tersebut berkembang secara bersamaan. Anak belajar mengenali perannya (kesadaran diri), bertanggung jawab menjalankan tugasnya dalam permainan (tanggung jawab sosial), dan saling

²⁷ Sriyanti Rahmatunnisa, "Kelekatan Antara Anak Dan Orang Tua Dengan Kemampuan Sosial," *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.03, no.02, (2019): 103

²⁸Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. https://paud.kemdikbud.go.id/upload/files/Permendikbud_137_Tahun_2014.pdf

membantu serta menghargai teman dalam bermain (perilaku prososial).

Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa upaya guru dalam mengembangkan keterampilan sosial melalui metode *roleplaying* telah berjalan secara efektif, sesuai dengan prinsip-prinsip teoritis yang mendasari perkembangan anak usia dini. Guru tidak hanya membimbing teknis permainan, tetapi juga berperan sebagai fasilitator nilai sosial dan emosional yang mendalam. Dengan adanya lingkungan belajar yang partisipatif dan reflektif, metode ini tidak hanya meningkatkan keterampilan sosial anak, tetapi juga mendukung pembentukan karakter secara holistik.

2. Analisis Hasil Penerapan Metode *Roleplaying* terhadap Keterampilan Sosial Anak di TK An-Nur Penguatan Interaksi Sosial melalui *Roleplaying*

Metode *roleplaying* mampu memperkuat kemampuan anak dalam menjalin interaksi sosial yang sehat dan kooperatif. Berdasarkan observasi, anak-anak lebih aktif berkomunikasi dengan teman sebayanya dalam konteks permainan jual beli. Hal ini sejalan dengan teori David dan Johnson, yang menyatakan bahwa interaksi sosial merupakan landasan dari keterampilan sosial, yang mencakup

kemampuan memahami emosi orang lain, komunikasi yang efektif, dan membangun hubungan kerja sama.²⁹

Pada saat bermain sebagai pembeli atau kasir, anak-anak secara natural melakukan dialog seperti: “Ini harganya berapa, Bu?”, “Terima kasih ya, sudah beli.”

Kalimat-kalimat tersebut menunjukkan bahwa anak sedang belajar bentuk komunikasi sosial yang sopan dan sesuai konteks. Teori Cartledge dan Milburn menguatkan bahwa keterampilan sosial berkembang melalui latihan dalam konteks yang diterima sosial, yang memberikan penguatan secara sosial maupun personal.

Penting juga dicatat bahwa aktivitas roleplaying melibatkan respons emosional seperti senang, kesal, atau malu, yang ditangani melalui diskusi dan pengarahan guru. Di sinilah peran guru sebagai fasilitator social sebagaimana dikemukakan oleh Bandura memberikan model perilaku sosial yang ditiru anak-anak.³⁰

Selain itu hasil dari penerapan metode *roleplaying* pada anak usia dini membentuk beberapa perilaku positif berikut ini:

²⁹ Andi Agusniatih, Jane M Manopa, “Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan,” (2019): 72-78

³⁰ Sriyanti Rahmatunnisa, “Kelekatan Antara Anak Dan Orang Tua Dengan Kemampuan Sosial,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.03, no.02, (2019): 103

a. Pembentukan Rasa Tanggung Jawab dan Disiplin Sosial

Salah satu manfaat utama roleplaying yang ditemukan di TK An-Nur adalah meningkatnya rasa tanggung jawab anak terhadap tugasnya masing-masing dalam permainan. Anak-anak yang ditugaskan menjadi kasir, misalnya, bertanggung jawab menyusun uang mainan dengan rapi, dan melayani teman dengan tertib.

Menurut Permendikbud 137 Tahun 2014, perkembangan sosial-emosional pada anak usia dini mencakup tanggung jawab diri dan orang lain.³¹ Dalam praktiknya, kegiatan ini mendorong anak untuk: Menyelesaikan tugasnya sebelum berganti peran, menjaga alat peraga tetap utuh, membantu teman yang lupa tugasnya.

Sebagaimana dikemukakan oleh Osland, keterampilan sosial melibatkan kemampuan menemukan titik temu dan membangun hubungan berdasarkan tanggung jawab sosial yang sehat. Dengan latihan konsisten, anak tidak hanya

³¹ Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*. https://paud.kemdikbud.go.id/upload/files/Permendikbud_137_Tahun_2014.pdf

berperan, tetapi mulai menginternalisasi nilai sosial tersebut dalam keseharian.³²

b. Peningkatan Empati dan Perilaku Prososial

Permainan peran memberi ruang bagi anak untuk merasakan peran orang lain, yang merupakan bentuk awal dari empati sosial. Ketika seorang anak memerankan kasir yang “diserbu” pembeli atau menjadi pembeli yang harus menunggu lama, ia sedang belajar memahami perasaan dan posisi sosial orang lain. Similansky dan Shefatya berpendapat, *roleplaying* mendorong anak untuk mengekspresikan karakter orang lain dalam bentuk verbal dan gestural, sehingga terjadi penghayatan peran.

Data lapangan menunjukkan bahwa anak mulai: Meminjamkan barang tanpa diminta, menunggu giliran dengan lebih sabra, menawarkan bantuan kepada teman yang terlihat bingung.

Temuan ini menegaskan bahwa *roleplaying* memiliki nilai pedagogis dalam menanamkan perilaku prososial sebagaimana yang dijelaskan oleh Hurlock, yaitu sikap empati, simpati, kerja sama, dan tolong-menolong.³³

³² Andi Agusniatih, Jane M Manopa, “Keterampilan Sosial Anak Usia Dini: Teori dan Metode Pengembangan,” (2019): 72-78

³³ Hurlock, Elizabeth B, “*Developmental Psychology, Psikologi Perkembangan*,” Alih Bahasa, Istiwayanti. Jakarta: Gelora Aksara Pratama (2014)

c. Penguatan Imajinasi, Inisiatif, dan Rasa Percaya Diri

Aspek imajinatif anak berkembang pesat saat mereka diberikan peran fiktif namun dekat dengan dunia nyata. Dalam permainan "jual beli", anak mampu meniru intonasi orang dewasa, mengatur urutan pelayanan, bahkan memprotes ketika teman bermain "berbuat curang". Ini menunjukkan bahwa fungsi kognitif dan afektif anak ikut berkembang bersama keterampilan sosialnya.

Menurut Erik Erikson, anak usia dini berada pada tahap *initiative vs guilt*, di mana mereka akan berkembang secara optimal apabila diberi ruang untuk berinisiatif dan mengekspresikan dirinya.³⁴ Dalam permainan *roleplaying*, anak-anak menunjukkan: Antusiasme memilih peran terlebih dahulu, inisiatif menambahkan elemen peran secara kreatif ("Aku jadi yang jual ya, Bu"), keberanian tampil di depan umum tanpa paksaan.

Guru kelas menyampaikan bahwa: "Anak-anak yang tadinya pemalu mulai berani berbicara, menyapa teman, bahkan tampil di depan. Mereka jadi percaya diri."

Teori Bandura kembali relevan di sini. Proses modeling dari guru dan teman sebaya yang aktif akan

³⁴ Erikson Erik, *Childhood and Society*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal: 245.

mempercepat perkembangan rasa percaya diri pada anak. Ketika anak berhasil menjalankan perannya dan mendapat penguatan positif (pujian, tepuk tangan, senyuman), maka ia akan mengulangi perilaku sosial tersebut di luar permainan.

3. Pengembangan Keterampilan Sosial Anak dalam Sudut Pandang Agama Islam

Dalam pendekatan *unity of science* atau kesatuan ilmu, Islam memandang bahwa tidak terdapat pemisahan antara ilmu agama dan ilmu umum. Seluruh bentuk ilmu pengetahuan yang bermanfaat merupakan bagian dari ajaran Islam yang holistik, termasuk ilmu pendidikan dan pengembangan keterampilan sosial anak. Oleh karena itu, metode pembelajaran seperti *roleplaying* yang diterapkan dalam pengembangan keterampilan sosial tidak hanya bernilai pedagogis, tetapi juga memiliki dimensi spiritual dan moral apabila dikaitkan dengan ajaran Islam.

Dalam konteks penelitian ini, nilai-nilai keterampilan sosial yang ditanamkan melalui *roleplaying*, seperti kerja sama, tanggung jawab, empati, kedisiplinan, dan komunikasi yang baik, memiliki landasan kuat dalam Al-Qur'an dan Hadis. Misalnya, prinsip *ta'āwun* atau tolong-menolong yang tercantum dalam QS. At-Taubah ayat 71 yang berbunyi:

وَالْمُؤْمِنُونَ وَالْمُؤْمِنَاتُ بَعْضُهُمْ أَوْلِيَاءُ بَعْضٍ يَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ
وَيُقِيمُونَ الصَّلَاةَ وَيُؤْتُونَ الزَّكَاةَ وَيُطِيعُونَ اللَّهَ وَرَسُولَهُ أُولَئِكَ سَيَرْحَمُهُمُ اللَّهُ إِنَّ اللَّهَ
عَزِيزٌ حَكِيمٌ

*Orang-orang mukmin, laki-laki dan perempuan, sebagian mereka menjadi penolong bagi sebagian yang lain. Mereka menyuruh (berbuat) makruf dan mencegah (berbuat) mungkar, menegakkan salat, menunaikan zakat, dan taat kepada Allah dan Rasul-Nya. Mereka akan diberi rahmat oleh Allah. Sesungguhnya Allah Mahaperkasa lagi Mahabijaksana.*³⁵

Ayat tersebut mencerminkan pentingnya kolaborasi dan sikap tolong menolong yang juga dikembangkan melalui permainan peran. Anak-anak yang berperan sebagai kasir, pembeli, atau penjaga barang dilatih untuk saling memahami dan menyelesaikan peran bersama.

Sikap empati dan kasih sayang pun tidak terpisahkan dalam interaksi sosial anak usia dini. Islam sangat menekankan nilai ini, sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-Insan: 8 dan dalam hadis Nabi Muhammad SAW yang termaktub dalam kitab Arbain Nawawi karya Imam An-Nawawi.

³⁵ NU Online, QS. At-Taubah Ayat 71 dan Terjemahannya, diakses pada 11 Mei 2025, dari <https://quran.nu.or.id/at-taubah/71>

لَا يُؤْمِنُ أَحَدُكُمْ، حَتَّى يُحِبَّ لِأَخِيهِ مَا يُحِبُّ لِنَفْسِهِ

*Artinya: “Salah satu dari kalian tidak (disebut) beriman (secara sempurna), hingga mencintai untuk saudaranya seperti dia mencintai dirinya sendiri.”*³⁶

Hal ini terlihat saat anak-anak mulai menunjukkan sikap membantu, meminjamkan mainan, atau memberi kesempatan kepada teman yang belum kebagian peran dalam kegiatan *roleplaying*.

Islam juga mengajarkan pentingnya komunikasi yang santun dan penuh hikmah. Anak yang belajar menyapa, mengucapkan terima kasih, dan menyampaikan pendapat dengan sopan melalui permainan peran, sebenarnya sedang dilatih untuk meneladani adab Islami yang diajarkan Rasulullah SAW.

Lebih jauh, pendekatan ini juga sesuai dengan prinsip *tarbiyah* dalam Islam yang memandang pendidikan sebagai proses menyeluruh (holistik), meliputi jasmani, akal, dan ruhani. Anak usia dini merupakan amanah Allah yang harus dibina tidak hanya melalui pengetahuan kognitif, tetapi juga melalui pembentukan nilai dan karakter. Dalam hal ini, metode *roleplaying* bukan sekadar aktivitas bermain, tetapi juga

³⁶ *Shahih al-Bukhari*, Hadis No. 6130, diakses dari <https://sunnah.com/bukhari:6130> pada 11 Mei 2025

wahana internalisasi nilai-nilai Islam secara aplikatif melalui kegiatan sosial yang bermakna.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pendekatan *roleplaying* dalam pengembangan keterampilan sosial anak usia dini tidak bertentangan dengan nilai-nilai Islam, bahkan justru memperkuat prinsip pendidikan Islam yang menyatukan antara penguasaan ilmu dan pembentukan akhlak mulia. Konsep *unity of science* menjadi landasan kuat bahwa ilmu pengetahuan modern dapat selaras dan saling menguatkan dengan ajaran-ajaran Qur'ani dan Nabawi dalam membentuk generasi yang cerdas secara intelektual maupun spiritual.

D. Keterbatasan Penelitian

Setelah melakukan penelitian di TK An-Nur Jatisari Semarang, dalam kegiatan penelitian ini peneliti tidak lepas dengan adanya beberapa kendala yang ditemui dalam proses penelitian lapangan yang dilakukan. Berikut adalah beberapa kendala yang dialami ketika melakukan penelitian dan menjadikannya adanya sebuah keterbatasan dalam melakukan penelitian.

1. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan Penelitian

Penelitian ini dilakukan dalam jangka waktu yang relatif singkat, sehingga pengamatan terhadap perubahan perilaku sosial anak tidak dapat dilakukan secara longitudinal atau

dalam jangka panjang. Padahal perkembangan keterampilan sosial bersifat dinamis dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk melihat hasil yang berkelanjutan.

2. Subjek Penelitian Terbatas

Subjek penelitian hanya melibatkan 13 anak di kelas B2 TK An-Nur Jatisari Semarang. Jumlah yang terbatas ini dapat mempengaruhi tingkat generalisasi temuan, sehingga hasil penelitian ini belum tentu sepenuhnya mewakili kondisi anak-anak usia dini secara umum di lembaga lain atau daerah lain.

3. Kondisi Psikologis Anak yang Fluktuatif

Anak usia dini memiliki kondisi emosi yang tidak stabil dan dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti suasana hati, lingkungan rumah, atau kehadiran teman. Hal ini menyebabkan keterampilan sosial yang ditampilkan anak selama observasi bisa saja tidak sepenuhnya mencerminkan kemampuan aktual mereka secara konsisten.

4. Keterbatasan Instrumen Evaluasi

Penilaian keterampilan sosial masih menggunakan pendekatan kualitatif melalui observasi dan wawancara yang bersifat subjektif. Meskipun triangulasi telah dilakukan, hasil pengamatan masih berisiko dipengaruhi oleh penilaian personal peneliti maupun guru.

5. Variasi Kemampuan Anak yang Berbeda-beda

Heterogenitas kemampuan sosial anak menyebabkan hasil roleplaying tidak seragam. Anak dengan tingkat kepercayaan diri tinggi cenderung lebih menonjol dalam kegiatan bermain peran, sementara anak yang pemalu atau pasif membutuhkan waktu lebih lama untuk menunjukkan perkembangan keterampilan sosial.

6. Faktor Lingkungan Luar Sekolah Tidak Terobservasi Penuh

Keterampilan sosial anak tidak hanya dibentuk di lingkungan sekolah, tetapi juga dipengaruhi oleh keluarga dan lingkungan bermain di luar sekolah. Penelitian ini tidak menjangkau pengamatan langsung terhadap interaksi sosial anak di rumah atau masyarakat, sehingga dimensi pengaruh eksternal belum tergali secara menyeluruh.

7. Keterbatasan Kemampuan Peneliti

Selain itu, kemampuan peneliti juga menjadi salah satu penghambat pelaksanaan dalam melakukan penelitian. Karena peneliti menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam melakukan penelitian baik dalam kemampuan berpikir peneliti ataupun keterbatasan tenaga pendidik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian terhadap data-data yang penulis temukan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan bahwa:

1. Dalam penerapannya pelaksanaan *roleplaying* di tk An-Nur Jatisari Semarang mempunyai tiga tahapan pelaksanaan yaitu pembukaan, isi, dan penutup. Peningkatan keterampilan sosial anak melalui *roleplaying* dapat membuat anak menjadi aktif dan kreatif. Pelaksanaan permainan dengan metode *roleplaying* di Tk An-Nur Jatisari Semarang memiliki kemampuan dalam pembentukan imajinasi dan karakter anak. Hal tersebut terlihat dari beberapa anak yang menonjolkan keahliannya dalam bermain peran dan berkarya sesuai dengan keterampilan yang dimilikinya.
2. Hasil setelah diterapkannya Metode *roleplaying* di Tk An-Nur anak lebih bisa sopan dalam berbicara, mendengarkan penjelasan guru dan dapat antri ketika bermain atau membuka bungkus makanan.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka penulis menyampaikan beberapa saran yaitu:

1. Bagi kepala sekolah, terus mengembangkan permainan dengan metode *roleplaying* ini karena memiliki dampak positif kepada anak yang memiliki keahlian dalam berperan dan berkarya. Selain itu anak dapat berimajinasi dan mendapatkan pengalaman dalam bermain peran dan terampil dengan bakat yang dimilikinya. Kepala sekolah dapat membuat ruang tersendiri bagi anak yang memiliki keterampilan dan keahliannya dibidang seni tersebut.

2. Bagi guru, agar dalam bermain dan belajar lebih memposisikan diri dengan memberi semangat dan dukungan kepada anak yang memiliki keahlian dibidang seni, menambah alat permainan yang digunakan dalam permainan dengan metode *roleplaying*, dan mencari beberapa keterampilan yang dapat di peroleh anak dengan mencari di beberapa sumber di internet agar anak dapat lebih semangat dalam bermain dan semangat dalam berkarya.
3. Bagi siswa, lebih mengembangkan kembali keterampilan yang telah dimilikinya sehingga dapat berkarya dan dapat menerapkannya bukan hanya di sekolah melainkan juga di sekitar lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aghniarrahmah, Chasya, Lara Fridani, Asep Supena, “Perkembangan Kemandirian dan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun dalam Pengasuhan *Dual Career Family*,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.06, no.01, (2022): 390.
- Anonim, “Pendekatan Penelitian Kualitatif (*Qualitative Reseach Approach*)” (Sleman: CV Budi Utama, 2018).

- Arnold DH, K. J.-L, "The association between preschool children's social functioning and their emergent academic skills. *Early Child Res Q*, 27," (2012): 376–386.
- Bakri, Annisa Rahmilah. Juli Amaliyah Nasucha , Dwi Bhakti Indri M, " Pengaruh Bermain Peran Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia Dini," *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education* Vol.02, no.01, January (2021): 60-61.
- Bustami, Moammad Reeany,"CSR Islam: Tujuh Prinsip Transformasi Organsasi Untuk Kemajuan Bisnis Dan Masyarakat," (Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2021).
- Choiri, Miftachul, dan Umar Sidiq, "Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan," (Ponorogo: Nata Karya, 2019).
- Creighton, S., & Szymkowiak, A, "The Effects of Cooperative and Competitive Games on Classroom Interaction Frequencies," *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, (2014): 155–163. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.04.402>.
- Damayanti, R. R., CH, M., & Hapidin, H, "Pengaruh Bermain Peran Mikro terhadap Kecerdasan Interpersonal,"*Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vo. 02, No.01, (2018): 34.
- Duha, Refisi. Ajeng Ayu Widiastuti, "Meningkatkan Kemampuan Sosial Emosional Anak Melalui Metoderole Playing Di Kelompok Bermain," *Satya Widya*, Vol.34, no.01, Juni (2018): 78.
- Elliott, S. N., Malecki, C. K., & Demaray, M. K. 2001. "New directions in social skills assessment and intervention for elementary and middle school students. *Exceptionality*," 9 : 19–32.
- Erik, Erikson, *Childhood and Society*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), hal: 245.

- Fakhriyani, Diana Vidya. “Pengembangan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional Madura,” *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo : Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, Volume 5, No.1, April (2018): 39 – 40.
- Gontima, Rima, dkk, “Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Mengembangkan Kecerdasan Intrapersonal Dan Interpersonal Anak,” *Jurnal Ilmiah Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.2,No.01, (2019): 4.
- Green, C. J, “Young children's spatial autonomy in their home environment and a forest setting,” *Journal of Artificial Intelligence and Soft Computing Research*, Vol.09, no.01, (2019): 65-85. <https://doi.org/10.2478/jped-2018-0004>.
- Gunawan, Taufiq, “Metode Penelitian Teori Dan Praktek,” (Jakarta:Bumi Aksara,2014).
- Hasanah, Hasyim, “TEKNIK-TEKNIK OBSERVASI (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial),” *At-Taqaddum* 8, no.01 (2017): 21.
- Hastati, Sri, “Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar,” *Vol.02*, no.01, Maret (2019): 134-135.
- Hazhari, Alvan Tubagus Rahman, dan Siti Nurlaelah, “Studi Literatur Penerapan Metode Bermain Peran Terhadap Perkembangan Sosial Anak,” *Jurnal Tulisan Ilmiah Pendidikan*. STKIP Banten e-ISSN: 2807-4114, (2022): 02.
- Huda, M, “Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran,” Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2014).

- Hurlock, Elizabeth B, “*Developmental Psychology, Psikologi Perkembangan,*” Alih Bahasa, Istiwidayanti. Jakarta: Gelora Aksara Pratama (2014).
- Iman, Nurul, dkk, “Pengaruh Teknik Role Playing Terhadap Sikap Pemalu Anak Usia 4-5 Tahun Di Kelas A Paud Al-Khair Lingkungan Udayana Mataram Tahun Pelajaran 2019/2020,” *Jurnal Realita*, Vol. 05, No. 02, Oktober (2020): 6.
- Isnaini, Annisa Aulia, “Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Market Day Pada Anak Kelompok B,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Edisi 6 Tahun ke- 8*, (2019): 562.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini*.
https://paud.kemdikbud.go.id/upload/files/Permendikbud_137_Tahun_2014.pdf.
- Latif, Mukhtar. Dkk, “Pendidika Anak Usia Dini Teori dan Aplikasi” Jakarta: Kencana Prenada Media Group, (2013).
- Lestari, Puji. “Efektifitas Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Usia 5-6 Tahun Taman Kanak-Kanak Assalam 2 Sukarame Bandar Lampung,” Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, (2018): 02.
- Mardiani, Lili. Rivda Yetti, “Penerapan Metode Bermain Peran Dalam Mengembangkan Bahasa Anak Usia Dini,” *Jurnal Pendidikan Tambusi* Vol.04, no.01, (2020): 500.
- Nawawi, H “Pendidikan dalam Islam” Bandung: Al Ikhlas, (1993).

NU Online, QS. At-Taubah Ayat 71 dan Terjemahannya, diakses pada 11 Mei 2025, dari <https://quran.nu.or.id/at-taubah/71>.

Nuri, Wasitoh, “Pelaksanaan Pembelajaran Sentra Bermain Peran Dalam Mengembangkan Kemampuan Berbicara Anak Usia 4-5 Tahun,” *JPP PAUD FKIP Untirta*, Vol.06, No.01, Mei, (2019): 88.

Papalia, E Diane, Olds Sally Wendkos, Feldman Ruth Duskin, *Human development*, Alih Bahasa, A.K. Anwar. Jakarta: Kencana (2009).

Perdina S., Safrina, R., & Sumadi T, “Peningkatan Kemampuan Sosial melalui Bermain Kartu Estafet pada Anak Usia Dini,” *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, Vol.03, no.02, (2019): 440-447.

Redana, I Wayan, “Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Penerapan Teknik Modeling Anak Kelompok A Di Tk Tunas Kartini 1 Culik,” *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* Vol.04, no.02, (2019): 93.

Rusmiati, Nur Fajrie, “Penerapan *Social Skills* Anak Usia Dini Melalui Metode *Role Playing* Tk Dharma Wanita Bumimulyo,” *Prosiding Seminar Nasional “Digital Learning untuk Pembangunan Berkelanjutan Menuju Merdeka Belajar Kampus Merdeka”* (2021): 143-144.

Shahih al-Bukhari, Hadis No. 6130, diakses dari <https://sunnah.com/bukhari:6130> pada 11 Mei 2025.

Sidiq, “Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan.”

Sudjana, N, “Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar,” Bandung: Sinar Baru Algesindo, (2010).

- Sugiyono, “Metode Penelitian (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Kombinasi, R&D, Dan Penelitian Pendidikan,” (Bandung: Alfabeta, 2015).
- Sugiyono, “Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D,” (Bandung: Alfabeta, 2013).
- Suharni, “Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini pada PAUD Bintang Rabbani Pekanbaru,” *Jurnal Ilmiah Potensia*, Vol.04, no.01, (2019): 1-5.
- Suharti, “Manajemen Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dalam Rangka Meningkatkan Mutu Pembelajaran (Studi pada PAUD Negeri Pembina Curup Pertiwi Kabupaten Rajang Lebong),” *TADBIR: Jurnal Studi Manajemen Pendidikan*, (2018): 51-70.
- Sukmadita, Nana Saodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012).
- Sulastri, Fahmi, “Peningkatan Karakter Jujur Melalui Kegiatan Role Play pada Anak di TK Aisyiah 4 Beringin Sakti Pagar Alam Selatan,” *Al-Athfal Jurnal Pendidikan Anak* (2019): 73-74.
- Wahyuni L, “Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar Di Tk Al Hamidy Mataram,” *Jurnal Paedagogy*, vol: 07, no: 01, (2020): 43–51. <https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2514>.
- Wahyuningsih, Ester Ika, Ririn Linawati, “Meningkatkan Kemampuan Nilai Agama dan Moral Melalui Bermain Peran Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di KB Cahaya kasih Jatisari,” *Journal of Research and Deelopment Early Cildood (JELYC)*, Vol:01, No:01, (2023): 04.

Wahyuni L, “Mengembangkan Kemampuan Sosial Anak Usia 4-5 Tahun Melalui Permainan Kartu Bergambar Di Tk Al Hamidy Mataram,” *Jurnal Paedagogy*, vol: 07, no: 01,(2020): 43–51.
<https://doi.org/10.33394/jp.v7i1.2514>.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkrip Wawancara

TRANSHIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TK AN-NUR JATISARI SEMARANG

Hari/Tanggal : Senin, 26 Agustus 2025

Responden : Erni Murniasih S.Pd

Tempat : Tk An-Nur Jatisari Semarang

1. Apa yang melatar belakangi terbentuknya Metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial di Tk An-Nur Jatisari Semarang?
2. Apa tujuan diselenggarakannya metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial di Tk An-Nur Jatisari Semarang?
3. Siapa saja yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan dengan metode *role playing* ini?
4. Adakah persiapan terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan dengan metode *roleplaying* ini?
5. Bagaimana upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial pada AUD melalui metode *roleplaying*?
6. Bagaimana pentingnya metode *roleplaying* dalam meningkatkan keterampilan sosial AUD?
7. Bagaimana langkah yang dilakukan oleh guru dalam menyusun kegiatan dengan metode *roleplaying*?
8. Adakah interaksi antar guru dan murid selama kegiatan berlangsung?
9. Sudah banyakkah anak yang menunjukkan sikap atau tingkah laku yang mencerminkan keterampilan sosial?
10. Adakah peningkatan siswa setelah dilakukannya keterampilan sosial melalui metode *roleplaying*?

11. Apa manfaat dan kendala dalam melakukan metode *roleplaying* guna meningkatkan keterampilan sosial AUD?

**TRANKIP WAWANCARA GURU KELAS B TK AN-NUR
JATISARI SEMARANG**

Hari/Tanggal : Selasa, 27 Agustus 2024

Responden : Sumiyati S. Pd

Tempat : Tk An-Nur Jatisari Semarang

1. Apa yang melatarbelakangi dibentuknya sebuah permainan dengan metode *roleplaying* di Tk An-Nur Jatisari Semarang?

2. Apa tujuan diselenggarakannya sebuah permainan dengan metode *roleplaying* guna meningkatkan keterampilan sosial di Tk A-Nur Jatisari Semarang?
3. Siapa saja yang terlibat dalam permainan dengan metode *roleplaying*?
4. Apa saja jenis permainan yang dapat dilakukan dengan metode *roleplaying*?
5. Apa manfaat diterapkannya metode *roleplaying* dalam meningkatkan keterampilan sosial?
6. Bagaimana langkah guru jika ada anak yang pasif dalam melakukan permainan dengan metode *roleplaying*?
7. Apa pentingnya meningkatkan keterampilan sosial bagi anak?
8. Bagaimana cara guru dalam menangani anak ketika ada anak yang belum mau mengikuti permainan dengan metode *roleplaying* ini?
9. Apa harapan guru terhadap anak dalam meningkatkan keterampilan sosial melalui metode *roleplaying*?
10. Kapan waktu yang tepat dilaksanakannya sebuah permainan dengan metode *roleplaying*?
11. Apakah sebelumnya ibu pernah menerapkan metode lain selain metode *roleplaying* ini?
12. Menurut ibu, sejauh mana pengembangan keterampilan sosial AUD setelah menggunakan metode *roleplaying*?

13. Apa saja jenis keterampilan sosial yang dapat menggunakan metode *roleplaying*?
14. Apa saja hambatan guru saat melakukan permainan dengan metode *roleplaying* guna meningkatkan keterampilan anak?
15. Bagaimana penerapan *roleplaying* dalam pembelajaran paud?
16. Bagaimana hasil keterampilan sosial yang diperoleh setelah diterapkannya metode *roleplaying*?
17. Apa bentuk hasil keterampilan sosial dalam bentuk dunia nyata dalam metode *roleplaying*?

Lampiran 2 Pedoman Dokumentasi

**PEDOMAN DOKUMENTASI TK AN-NUR JATISARI
SEMARANG**

1. Melalui Arsip Tertulis

- a. Sejarah singkat TK An-Nur Jatisari Semarang
 - b. Profil sekolah TK An-Nur Jatisari Semarang
 - c. Visi, Misi dan Tujuan sekolah TK an-Nur Jatisari Semarang
 - d. Sarana prasarana TK An-Nur Jatisari Semarang
 - e. Struktur Organisasi TK An-Nur Jatisari Semarang
2. Foto
- a. Foto hasil observasi di TK An-Nur Jatisari Semarang

Lampiran 3 Hasil Transkrip Wawancara

**HASIL TRANSKIP WAWANCARA KEPALA SEKOLAH TK
AN-NUR JATISARI SEMARANG**

Hari/Tanggal : Senin, 26 Agustus 2025

- Responden : Erni Murniasih S.Pd
- Tempat : Tk An-Nur Jatisari Semarang
- Peneliti : Apa yang melatar belakangi terbentuknya Metode *Role Playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial di Tk An-Nur Jatisari Semarang?
- Responden : Dengan metode roleplaying anak-anak dapat lebih berkembang, imajinasi yang luas, dan potensi anak yang lebih terlihat
- Peneliti : Apa tujuan diselenggarakannya metode *role playing* dalam meningkatkan keterampilan sosial di Tk An-Nur Jatisari Semarang?
- Responden : tujuannya yaitu untuk menggali potensi anak dan mengembangkan keterampilan sikap dalam memecahkan masalah
- Peneliti : Siapa saja yang terlibat dalam melaksanakan kegiatan dengan metode *role playing* ini?
- Responden : Semua guru dan peserta didik
- Peneliti : Adakah persiapan terlebih dahulu sebelum melaksanakan kegiatan dengan metode *roleplaying* ini?
- Responden : Ada. Yaitu memilih pemain, dekorasi panggung, membahas karakter, mempelajari bahan

- Peneliti : Bagaimana upaya dalam meningkatkan keterampilan sosial pada AUD melalui metode *roleplaying*?
- Responden : Meningkatkan hubungan antar murid, mempraktekkan kegiatan *roleplaying*, mendiskusikan sebelum dan sesudah permainan
- Peneliti : Bagaimana pentingnya metode *roleplaying* dalam meningkatkan keterampilan sosial AUD?
- Responden : dengan bermain melalui *roleplaying* anak-anak dapat mengeksplorasi hubungan antar murid dikelas dengan cara mempraktekkan dan mendiskusikannya
- Peneliti : Bagaimana langkah yang dilakukan oleh guru dalam menyusun kegiatan dengan metode *roleplaying*?
- Responden : memilih tokoh/pemain, mendekorasi panggung/kelas, diskusi, bermain peran
- Peneliti : Adakah interaksi antar guru dan murid selama kegiatan berlangsung?
- Responden : ada interaksi, dikarenakan dalam bermain *roleplaying*, semua pihak terlibat dan sudah mendapatkan tugas/peran masing-masing

- Peneliti : Sudah banyakkah anak yang menunjukkan sikap atau tingkah laku yang mencerminkan keterampilan sosial?
- Responden : sudah, dengan kegiatan *roleplaying* anak-anak menunjukkan sikap dikelas dengan baik dan tidak saling mengganggu
- Peneliti : Adakah peningkatan siswa setelah dilakukannya keterampilan sosial melalui metode *roleplaying*?
- Responden : ada peningkatan keaktifan siswa dalam belajar dikelas dan peningkatan hasil belajar
- Peneliti : Apa manfaat dan kendala dalam melakukan metode *roleplaying* guna meningkatkan keterampilan sosial AUD?
- Responden : adapun manfaat dan kendala dalam melakukan *roleplaying* yaitu:
 Manfaat: anak dapat mengungkapkan perasaan dengan baik, memperoleh inspirasi dan pemahaman, sikap yang lebih baik, dan keterampilan siswa yang meningkat.
 Kendala: Waktu yang terlalu lama, kesulitan siswa karena belum memahami peran, gangguan diluar kelas, apabila ada suara/bunyi tepuk tangan sehingga konsentrasi buyar.

**HASIL TRANSKIP WAWANCARA GURU KELAS B TK AN-
NUR JATISARI SEMARANG**

Hari/Tanggal : Selasa, 27 Agustus 2024

Responden : Sumiyati S. Pd

Tempat : Tk An-Nur Jatisari Semarang

- Peneliti : Apa yang melatarbelakangi dibentuknya sebuah permainan dengan metode *roleplaying* di Tk An-Nur Jatisari Semarang?
- Responden : agar anak mampu menumbuhkan semangat serta rasa kebersamaan melalui pembelajaran yang menyenangkan
- Peneliti : Apa tujuan diselenggarakannya sebuah permainan dengan metode *roleplaying* guna meningkatkan keterampilan sosial di Tk A-Nur Jatisari Semarang?
- Responden : tujuannya untuk melatih agar anak dapat bekerjasama dengan teman-temannya dengan cara berbagi dan melatih sikap bergiliran ketika ingin mendapatkan sesuatu
- Peneliti : Siapa saja yang terlibat dalam permainan dengan metode *roleplaying*?
- Responden : semua anak dan pendidik
- Peneliti : Apa saja jenis permainan yang dapat dilakukan dengan metode *roleplaying*?
- Responden : permainan dengan tema profesi
- Peneliti : Apa manfaat diterapkannya metode *roleplaying* dalam meningkatkan keterampilan sosial?
- Responden : agar dapat mengembangkan keterampilan anak dalam memecahkan masalah

Peneliti	: Bagaimana langkah guru jika ada anak yang pasif dalam melakukan permainan dengan metode <i>roleplaying</i> ?
Responden	: mendekatinya kemudian mengajak secara halus anak tersebut ke kelompok teman-temannya supaya anak dapat bersosialisasi dengan teman-temannya
Peneliti	: Apa pentingnya meningkatkan keterampilan sosial bagi anak?
Responden	: dengan adanya keterampilan sosial anak akan lebih mudah mengenal sekitar, mudah bersosialisasi, bekerjasama, saling mengingatkan ketika ada yang salah
Peneliti	: Bagaimana cara guru dalam menangani anak ketika ada anak yang belum mau mengikuti permainan dengan metode <i>roleplaying</i> ini?
Responden	: dengan mengajak anak tersebut dengan cara menuntunnya bergabung dengan temannya, ajak bercerita dengan bahasa anak-anak kemudian menanyakan apa yang dialami oleh anak seperti "Mbak Rini kok diam aja, apa sedang sakit?"
Peneliti	: Apa harapan guru terhadap anak dalam meningkatkan keterampilan sosial melalui metode <i>roleplaying</i> ?

- Responden : agar anak dapat berinteraksi/bersosialisasi dengan baik bersama temannya, dapat meningkatkan kreativitas dan imajinasi anak
- Peneliti : Kapan waktu yang tepat dilaksanakannya sebuah permainan dengan metode *roleplaying*?
- Responden : ketika pembelajaran sedang berlangsung dan berada di dalam kelas
- Peneliti : Apakah sebelumnya ibu pernah menerapkan metode lain selain metode *roleplaying* ini?
- Responden : pernah, yaitu metode bercerita, tanya jawab, karya wisata, pemberian tugas
- Peneliti : Menurut ibu, sejauh mana pengembangan keterampilan sosial AUD setelah menggunakan metode *roleplaying*?
- Responden : sampai sekarang alhamdulillah sudah banyak anak yang dapat mengikuti pembelajaran dengan baik dan berperilaku yang lebih sopan dari sebelumnya
- Peneliti : Apa saja jenis keterampilan sosial yang dapat menggunakan metode *roleplaying*?
- Responden : keterampilan bekerja sama, bercerita, memecahkan sebuah masalah
- Peneliti : Apa saja hambatan guru saat melakukan permainan dengan metode *roleplaying* guna meningkatkan keterampilan anak?

- Responden : hambatannya yaitu waktu yang minim, karena setiap anak ingin menjadi seorang kasir. Sehingga dengan adanya waktu yang terbatas hanya dapat beberapa anak saja yang dapat menjaga kasir
- Peneliti : Bagaimana penerapan *roleplaying* dalam pembelajaran paud?
- Responden : penerapannya yaitu pendidik menyediakan mesin kasir mainan dan barang dagangan yang akan diperjual belikan
- Peneliti : Bagaimana hasil keterampilan sosial yang diperoleh setelah diterapkannya metode *roleplaying*?
- Responden : anak-anak dapat menerapkan kegiatan tersebut dalam pembiasaan sehari-hari
- Peneliti : Apa bentuk hasil keterampilan sosial dalam bentuk dunia nyata dalam metode *roleplaying*?
- Responden : anak-anak dapat bermain bersamaan saling berbagi ketika istirahat dimulai seperti bermain bersama menyusun balok/lego, berbagi mainan/makanan, disiplin diri (menunggu antrian ketika meminjam gunting untuk membuka bungkus jajan)

Lampiran 4 Hasil Dokumentasi

HASIL DOKUMENTASI TK AN-NUR JATISARI SEMARANG

A. Hasil Dokumentasi

1. Melalui Arsip Tertulis

a. Sejarah Singkat Tk An-Nur Jatisari Semarang

Sejarah berdirinya Taman Kanak-Kanak AN NUR pada tahun 2012, pada saat itu masih dalam wilayah Kelurahan Jatisari Kecamatan Mijen Semarang belum banyak berdiri Taman Kanak-kanak,

anak pada usia sekolah banyak yang mengikuti kakaknya disekolah atau bermain disekitar sekolah.

Memang keadaan belajar mengajar dulu diawali dengan adanya TPQ pada tahun 2007 dan pembelajaran pada sore hari, tahun 2009 berdiri Taman Penitipan Anak dan Kelompok Bermain, karena banyaknya walimurid yang minta untuk didirikannya adanya Taman Kanak-Kanak, maka pada tahun 2011 didirikan TK, dan pada tahun 2012 banyak yang sudah mendaftar dan sekolah di TK An Nur.

Seiring perkembangan jaman dari YAYASAN AN Nur Jatisari Mijen Semarang pada tahun 2012 mulai ditertibkan tentang penyelenggaraan Lembaga yang dibawah naungan Yayasan AN Nur Jatisari, mulai dari surat NOTARIS, Maupun IJIN OPRASIONAL dan SK pendirian TK yang dibuat oleh Dinas Pendidikan Kota Semarang dan TK AN NUR berijin resmi No.420/8912.1/2014.

Namun demikian ditingkat kecamatan belum banyak yang tahu tentang TK An-Nur karena lembaga kita dikenal dengan PAUD An-Nur. Demikian pula dengan perkembangan wilayah yang mana dulu ikut Rt.02 Rw.03 Jatisari, karena ada pemecahan wilayah, TK An-Nur masuk wilayah Rt.04 Rw.03 Mijen

Semarang. Yang sekarang menjadi TK An-Nur Jatisari, Kecamatan Mijen Semarang.

Adapun perkembangan pendidikan yang tadinya tidak harus dari keguruan karena tenaga pendidikan yang lulus keguruan khususnya TK masih jarang sekali, namun dengan banyaknya anak usia dini dan program pemerintah yang menggalakkan Pendidikan Anak Usia Dini alhamdulillah Guru pendidikan yang ada di TK An Nur sudah sesuai yang dibutuhkan walau pun masih ada yang masih kuliah.

b. Profil sekolah TK An-Nur Jatisari Semarang

Nama Sekolah	:	TK AN-NUR
NPSN	:	69902736
Status Sekolah	:	Swasta
Alamat Sekolah	:	Jatisari
RT / RW	:	4/3
Kode Pos	:	50218
Kelurahan	:	Jatisari
Kecamatan	:	Kec. Mijen
Kabupaten/Kota	:	Kab. Semarang
Provinsi	:	Prov. Jawa Tengah

c. Visi, Misi dan Tujuan sekolah TK an-Nur Jatisari Semarang

1) Visi TK An-Nur Jatisari Semarang

Menyiapkan generasi penerus bangsa yang memiliki prinsip, tanggung jawab dan berkepribadian yang luhur.

- 2) Misi TK An-Nur Jatisari Semarang
 - a) Mewujudkan generasi bangsa yang beriman dan berakhlakul karimah
 - b) Mewujudkan generasi bangsa yang berkompeten dan berkualitas
 - c) Mewujudkan generasi bangsa yang bertanggung jawab dan disiplin
- 3) Tujuan TK An-Nur Jatisari Semarang
 - a) Menghasilkan peserta didik yang beriman dan bertakwa
 - b) Menghasilkan peserta didik yang cerdas, bersikap santun dalam tutur kata dan perilaku
 - c) Menghasilkan peserta didik yang positif, inovatif dan kreatif
 - d) Menghasilkan peserta didik yang unggul dan tangguh dalam pencapaian kompetensi
 - e) Menghasilkan peserta didik yang menguasai IPTEK
 - f) Menghasilkan peserta didik yang religius dan berakhlakul karimah
- 4) **Sarana prasarana TK An-Nur Jatisari Semarang**

Di Tk An-Nur Jatisari Semarang memiliki sarana dan prasarana untuk menunjang belajar mengajar.

Dari tahun ke tahun sarana dan prasarana di TK An-Nur sudah mulai berkembang lebih baik. Tk An-Nur memiliki sebuah gedung sekolah, di mana gedung tersebut memiliki beberapa ruangan, diantaranya: ruang kelas, tempat bermain outdoor, tempat bermain indoor, dapur, kamar mandi, dan lain sebagainya.

5) **Struktur Organisasi TK An-Nur Jatisari Semarang**

No	Nama	Jabatan	Pendidikan
1	Erni Murniasih, S.Pd	Kepala Sekolah	S1
2	Pudji Subekti, S.Pd	Guru	S1
3	Dian Ekayanti, S. Pd	Guru	S1
4	Sumiyati, S.Pd	Guru	S1
5.	Septiana Agni, S.Pd	Guru	S1

2. Foto

a. Foto Hasil Observasi



Gambar anak sedang melakukan kegiatan *roleplaying*
jual beli

(sumber: dokumentasi pribadi peneliti)



Gambar anak sedang melakukan kegiatan *roleplaying*
jual beli

(sumber: dokumentasi pribadi peneliti)



Gambar guru sedang menjelaskan aturan main

(sumber: dokumentasi pribadi peneliti)



Gambar wawancara bersama guru kelas B
(sumber: dokumentasi pribadi peneliti)



Gambar wawancara bersama kepala sekolah
(sumber: dokumentasi pribadi peneliti)



Gambar Sekolah Tk An-Nur Jatisari
(sumber: dokumentasi pribadi peneliti)

Lampiran 5 Surat Permohonan Riset dan lain-lain



Semarang, 07 November 2022

Nomor : B-88 /Un.10.3/J.6/PP.00.9/11/2022
Lamp : -
Hal : Penunjuk Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,
Ibu. Dr. Dwi Istiyani M. Ag
Di tempat.

Assalamu 'alaikum Wr.Wb

Berdasarkan hasil pembahasan ulasan judul penelitian di Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini (PIAUD), maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Sayyidatul Hikmah Aliyul Haq
NIM : 1903106069
Judul : Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Sosial Anak Usia Dini Di TK AN-NUR Semarang

Dan menunjuk Saudara:
Ibu. Dr. Dwi Istiyani M. Ag

Surat penunjukan ini hanya berlaku enam bulan dan akan ditinjau kembali jika dalam enam bulan tidak mampu menyelesaikan skripsi.

Demikian penunjukan pembimbing skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

An Dekan
Kajur PIAUD

H. Mursid, M.Ag ^{sf}
NIP. 19670305 200112 1 001

Tembusan:

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai Laporan)
2. Arsip Jurusan PIAUD
3. Mahasiswa yang bersangkutan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka Km 2 (024) 7601295 Fax. 7615387 Semarang 50185
Website: <http://fkitk.walisongo.ac.id>

Nomor : 3139/Un./K/KM.00.29/04/2025 Semarang, 19 Mei 2025
Lamp : -
Hal : Izin Penelitian/Riset

Kepada Yth.
Kepala Tk An-Nur Jatisari Semarang
di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat, dalam rangka memenuhi tugas akhir pada Mahasiswa S1 Prodi Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: Sayyidatul Hikmah Aliyul Haq
NIM	: 1903106069
Semester	: 12
Judul Skripsi	: Upaya Meningkatkan Keterampilan Sosial Melalui Metode Roleplaying Pada Anak Usia Dini Di TK An-Nur Jatisari Semarang

Dosen Pembimbing : Dr. Dwi Istiyani, M. Ag

Untuk melaksanakan penelitian/riset di TK An-Nur Jatisari Semarang yang Bapak/Ibu pimpin. Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan diberikan izin riset/penelitian dan dukungan data dengan tema/judul sebagaimana tersebut diatas pada tanggal 19 Mei 2025.

Demikian permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

a.n. Dekan
Kajang Tata Usaha



Siti Khotimah

Tembusan Yth.
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
TK/ AN NUR TAHUN AJARAN 2024/2025

Kelompok/ Usia	: TK/5-6 Tahun
Tema/sub tema/topik	: Pekerjaan/Jual Beli
Semester/Minggu	: 1/4
Hari/Tanggal	: Rabu/14 Agustus 2024

Tujuan Kegiatan

- Untuk Mengetahui adanya suatu pekerjaan yang diberikan Allah
- Untuk mengetahui macam-macam pekerjaan
- Menjaga lingkungan kelas
- Bersikap jujur dan menghargai orang lain

Alat dan Bahan

- Alat tulis dan gambar :
- Bahan-bahan pendukung: mainan kasir, uang mainan, macam-macam makanan dan minuman
- Buku-buku terkait Tema dan *Print out*/tulisan suku kata.

Kegiatan Bergerak:

- Senam

Pembukaan

- Salam, berdoa, mengecek kehadiran.
- Bernyanyi

Inti

- Mengetahui dan bercerita jual beli
- Menunjuk anak menjadi kasir, penjaga barang dan pembeli
- Bermain *roleplaying* dengan topik jual beli

Penutup

- Anak menceritakan pengalaman main yang berkesan.
- Refleksi perasaan dan apresiasi.
- Mengaitkan konsep yang didapat anak saat bermain.
- Rutinitas penutupan yang disesuaikan dengan sekolah masing-masing

Mengetahui,
Kepala TK AN NUR

(Erni Murniasih, M.Pd)

Semarang, 14 Agustus 2024
Guru Kelas



(Sumiyati, S.Pd)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas Diri

1. Nama lengkap : Sayyidatul Hikmah Aliyul Haq
2. Tempat,Tanggal Lahir : Rembang, 1 Juli 2000
3. NIM : 1903106069
4. Alamat Rumah : Mondoteko RT 06 RW 05
Kecamatan Rembang Kabupaten Rembang
5. Nomor HP : 088806235122
6. Email : hikmahsayyidatul@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. Pendidikan Formal
 - a. TK Negeri Rembang
 - b. SD Negeri Leteh 2 Rembang
 - c. SMPI An-Nawawiyah Rembang
 - d. MA Al-Anwar Sarang Rembang
 - e. UIN Walisongo Semarang Fakultas Ilmu Tarbiyah dan
Keguruan Jurusan Pendidikan Islam Anak Usia Dini
2. Pendidikan Non Formal
 1. Madrasah Diniyyah Maslahatul Ummah Rembang
 2. Madrasah Diniyyah Al-Anwar Sarang Rembang

