

ROLE PLAYING METHODS TO DEVELOP EMOTIONAL RECOGNITION ABILITY IN CHILDREN AGES 5-6 YEAR IN THE ABA GIWANGAN KINDERGARTEN

Laila Qodari Gilang Wahyuningrum¹⁾, Sri Hartini²⁾
PG PAUD Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta
laila1814002056@webmail.uad.ac.id

ABSTRACT

Role playing is a method that can be used to improve social emotional abilities and cognitive abilities in children. The background of this research is based on the results of initial observations in TK ABA Giwangan using the macro role-playing method in class B2 and the development of students' ability to recognize emotions in recognizing emotions in themselves and others. So, this study aims to get an overview of the implementation of the role-playing method to develop the ability to recognize emotions in children aged 5-6 years at ABA Giwangan Kindergarten in 2022. This study uses a qualitative method with a descriptive approach. The subjects of this study were 2 class B teachers as participants by using purposive sampling technique with the criteria for teaching classes aged 5-6 years involved in the learning process and using the role-playing method in their learning and the principal as a data source. Collecting data using observation, interviews and documentation. This study uses triangulation techniques to collect data and analyze using the Miles and Huberman model with steps of data reduction, data presentation and drawing conclusions. The results of the study found that there were four steps taken by educators in using the role-playing method to develop the ability to recognize emotions in children aged 5-6 years at ABA Giwangan Kindergarten in the center class, namely environmental footing, footing before playing, footing playing and footing after playing.

Keywords: *role playing method, recognizing emotions, children aged 5-6 years.*

METODE BERMAIN PERAN UNTUK MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MENGENAL EMOSI PADA ANAK USIA 5-6 TAHUN DI TK ABA GIWANGAN TAHUN 2022

Abstrak: Bermain peran merupakan metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dan kemampuan kognitif pada anak-anak. Latar belakang penelitian ini berdasarkan hasil observasi awal di TK ABA Giwangan menggunakan metode bermain peran makro di kelas B2 dan mulai berkembangnya peserta didik kemampuan mengenal emosidalam mengenal emosi diri dan orang lain. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mendapat gambaran pelaksanaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan nmenegal emosi pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Giwangan tahun 2022. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Subjek penelitian ini adalah 2 guru kelas B sebagai partisipan dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria mengajar dikelas usia 5-6 tahun terlibat dalam proses pembelajaran dan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya dan kepala sekolah sebagai sumber data. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan triagulasi teknik untuk mengumpulkan data dan dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman dengan langkah reduksi data, penyajian data dan penarik kesimpulan. Hasil penelitian ditemukan ada empat langkah yang dilakukan pendidik dalam penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Giwangan di kelas sentra yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan main dan pijakan setelah main.

Kata Kunci: *metode bermain peran, mengenal emosi, anak usia 5-6 tahun.*

PENDAHULUAN

Perkembangan sosial emosional salah satu aspek perkembangan yang harus diberi stimulus sejak dini, karena perkembangan emosi yang bagus pada anak dapat membantu anak mengenali aspek-aspek emosi diri serta anak dapat mengekspresikan emosi dengan tepat terhadap orang lain dan lingkungannya. Perkembangan Sosial Emosional terbagi menjadi dua yaitu perkembangan sosial dan perkembangan Emosional. Perkembangan emosional merupakan proses membentuk dasar kepribadian individu secara bertahap sesuai tahapan usia anak (Palitan, 2020:13).

Perkembangan emosional pada anak usia 5-6 tahun tidak terlepas dari aspek ekspresi seperti, tertawa/tersenyum karena bahagia, menangis karena sedih atau kecewa, marah karena kecewa atau diperlakukan tidak baik. Namun, menurut para ahli psikologi perkembangan emosional sangatlah sulit di klasifikasikan dari pada perkembangan lainnya (Palitan, 2020: 14-15). Hal tersebut karena tahapan perkembangan emosi dipengaruhi oleh pengalaman, lingkungan dan budaya di sekitar anak. Wiyani (2014: 23-35) mengartikan perkembangan emosi pada anak usia dini merupakan perubahan perasaan positif atau negatif pada anak usia 0-6 tahun yang muncul akibat adanya interaksi antara individu dengan orang lain.

Pada anak usia 5-6 tahun perkembangan emosi ini dipengaruhi oleh kemampuan kognitif yang ditandai dengan mulai berkembangnya mengenal emosi diri dan orang lain, anak mampu mengembangkan konsep sebab akibat munculnya luapan emosi, anak terbiasa memperbaiki perilaku negatif untuk bisa diterima orang lain (Wiyani, 2014: 32-33). Perkembangan emosi anak usia 5-6 tahun ini mempunyai karakteristik sebagai berikut; rasa percaya diri anak meningkat,

mempunyai banyak teman, anak mampu berkomunikasi dengan orang dewasa dengan rasayaman dan dipenuhi dengan rasa antusias serta bersemangat, dan anak mampu mengatur diri sendiri.

Sejalan dengan hal tersebut perkembangan emosi terdapat pada KD 3.13 dan 4.13 yang bertujuan agar anak dapat mengenali emosi diri dan orang lain secara wajar dan cara menghadapinya sebagai tujuan pengembangan kemampuan mengenal emosi. Adapun materi pengembangan dalam KD 3.13 dan 4.13 untuk anak usia 5- 6 tahun yaitu, 1. Ekpresi emosi (senang, sedih, antusias dst) secara tepat, 2. Mengenal emosi diri sendiri dan emosi orang lain, 3. Cara menghadapi orang yang belum dikenal dan 4. Pengendalian diri secara wajar (Nugraha dkk, 2015: 14—15). Maka dapat disimpulkan bahwa dalam mengembangkan kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun dibutuhkan metode pembelajaran yang menyenangkan untuk anak.

Metode Pembelajaran merupakan suatu usaha yang dilakukan guru untuk mencapai tujuan yang diharapkan dalam setiap aktivitas belajar mengajar dalam lembaga Pendidikan (Janah dan Sukiman, 2018: 77). Bermain Peran secara umum dapat diartikan sebagai kegiatan bermain pura-pura, main drama tentang khayalan, imajinasi, fiksi dan atau hal yang pernah terjadi (Nisya, 2020: 4—5). Janah dan Sukiman (2018: 78) mengartikan bermain peran sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang melibatkan keaktifan anak dalam memainkan peran-peran tertentu.

Bermain peran menjadi pijakan main anak berdasarkan pemikiran dari beberapa teori seperti; Erikson, Gowen, Vigotsky, Piaget dan Sara Smilnky. Erikson berpendapat bahwa bermain peran terdapat dua jenis yaitu bermain peran makro dan bermain peran mikro. Menurut Erikson bermain peran

mempunyai tujuan untuk mengembangkan pengendalian diri terhadap keinginannya pada anak usia 5-6 tahun (Janah dan Sukiman, 2018: 79). Hal tersebut sejalan dengan Ndari, Amelia dan Khusiani (2018: 139) metode bermain peran juga terbagi menjadi dua yaitu, bermain peran mikro dan bermain peran makro. Bermain peran mikro yaitu bermain pura-pura dengan menggunakan miniatur orang, pohon, rambu-rambu lalulintas, transportasi, tempat-tempat umum yang dilakuka 1-2 orang. Sedangkan bermain peran makro merupak bermain drama atau pura-pura dengan melibatkan dua anak atau lebih dari dua anak dengan menggunakan benda sesungguhnya atau pun tiruan yang aman bagi anak.

Bermain peran mikro menurut Mutiah (2010: 145) ialah anak bermain menggunakan benda-benda kecil untuk digerakan mejadi sebuah adegan. Sedangkan bermain peran makro ialah anak bermain dengan memerankan tokoh sesungguhnya seperti manusia atau yang lainnya. Bermain peran juga dapat mengembangkan kemampuan anak dalam mengungkapkan perasaannya dalam memggunaka barang atau benda tiruan pada saat bermain pura-pura memerankan tokoh yang ia senangi. Menurut Nurhasanudin dan Tika (2021: 38) metode bermain peran juga terbagi menjadi dua. Pertama bermain peran makro yaitu bermain peran sesungguhnya sesuai dengan kondisi bermain peran mikro. Sedangkan bermain peran mikro yaitu bermain peran kecil yang mengunakna alat-alat simbolik yang disesuaikan dengan tema permainan. Selain itu, anak juga akan merasa senang dalam melakukan aktivitas secara langsung. Blatner berpendapat bermain peran merupakan metode terbaik yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional dan kemampuan kognitif pada anak-anak (Janah dan Sukiman, 2018: 80).

Maka dari uraian tersebut dapat disimpulkan bermain peran mikro merupakan bermain peran kecil yang dilakukan minimal satu anak dengan menggunakan alat-alat simbolik yang disesuaikan dengan tema permainan. Sedangkan bermain peran makro merupakan bermain memerankan tokoh tertentu dan menggunakan alat-alat yang sesungguhnya untuk menuangkan ide-ide mengekpresikan emosi yang dipengaruhi oleh kemampuan kognitif pada anak. Sehingga peneliti melakukan penelitian dengan tujuan mendapatkan gambaran penggunaan bermain peran makro untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun.

Bermain peran makro pada penelitian sebelumnya banyak digunakan sebagai metode pembelajaran untuk mengembangkan perkembangan bahasa dan perkembangan sosial emosional. Hal tersebut sejalan dengan penelitian dari Khumaira, Riswanti Rini dan Asih Budi Kurniawati tahun 2015 yang berjudul "Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun". Penelitain Kumaira dkk dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh penguanaa metode bermain peran makro terhadap aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Ikhlas Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015. Penelitian Kumaira dkk menggunakan metode kualitatif dengan teknik analisis data menggunakan uji regresi linier sederhana. Hasil penelitian berdasarkan data distribusi frekuensi sebulum dilakukan kegiatan bermain persn makro terdapat 9 anak belum berkembang, 13 anak mulai berkembang dan 8 anak mulai berkembang. Sedangkan setelah mengunaka metode bermain peran makro ditemukan 8 anak berkembang sangat baik, 12 anak berkembang sesuai harapan, 7 anak mulai berkembang dan

3 anak mulai berkembang. Berdasarkan uji analisis regresi linier ditemukan kegiatan pembelajaran menggunakan metode bermain makro mempunyai pengaruh yang signifikan dan positif pada perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode bermain peran makro mempunyai pengaruh terhadap aspek perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun di PAUD Nurul Ikhlas Bandar Lampung Tahun Ajaran 2014/2015.

Hasil penelitian Riska Ochtoviana, Fakhriah, Rahmi tahun 2020 yang berjudul “Perkembangan Perilaku Prososial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Makro Di TK IT Mon Kuta Banda Aceh”. Penelitian Riska dkk bertujuan untuk mengetahui perkembangan perilaku prososial dengan menggunakan metode bermain peran makro yang dilakukan di TK IT Mon Kuta Banda Aceh. Subjek penelitian Riska dkk yaitu 8 anak usia 5-6 tahun. Metode penelitian menggunakan metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi dan unjuk kerja. Hasil penelitian ditemukan ada 3 perilaku prososial pada anak di TK IT Mon Kuta Banda Aceh yaitu bermain dengan teman sebaya, tolong menolong dan kerjasama.

Kegiatan bermain peran tersebut biasanya diawali dengan pengenalan masalah oleh pendidik, memilih peran, mengatur tempat, menyiapkan observasi, implementasi dan diakhiri dengan evaluasi permainan. Sedangkan menurut Mutia (2010: 136—137) metode bermain peran dilakukan guru di kelas sentra menggunakan 4 pijakan. Pijakan (scaffolding process) merupakan dukungan yang berubah-ubah yang disesuaikan dengan perkembangan dalam meningkatkan capaian perkembangan. Empat pijakan tersebut diantaranya, pijakan

lingkungan bermain, Pijakan sebelum main, Pijakan main/ selama bermain dan Pijakan setelah bermain. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Hartinah, Nurhayati dan Nurkamelia Mukhtar AH tahun 2020 yang berjudul “Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran” yaitu adanya empat pijakan yang dilakukan untuk melaksanakan kegiatan bermain peran. Pertama pijakan lingkungan main yaitu guru menyiapkan alat dan bahan permainan sesuai dengan RPPH yang disusun. Kedua pijakan sebelum main yaitu guru mengajak anak duduk melingkar, mengajak anak berdo’a, menjelaskan tema/ sub tema pembelajaran dan membuat aturan main. Ketiga pijakan saat main yaitu guru memberi kesempatan kepada anak untuk memilih peran yang mereka sukai, serta guru mendampingi, mengawasi (observasi) dan membimbing anak yang mengalami kesulitan saat bermain. Keempat pijakan setelah main yaitu guru mengevaluasi kegiatan bermain peran dan memberikan kesempatan anak untuk menceritakan pengalaman saat bermain.

Metode bermain peran tidak hanya bisa digunakan dalam model pembelajaran sentra saja, tetapi juga dapat dikembangkan pada model pembelajaran lainnya dengan menggunakan 4 tahapan yaitu tahapan persiapan, tahapan pembukaan, tahapan inti dan tahapan penutup. Hal tersebut sejalan dengan hasil penelitian Zumrotus Sholichah dan Yatim Riyanto tahun 2012 dengan judul “Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Kelompok B Paud Upt Spnf Skb Gresik” yaitu penggunaan metode bermain peran dapat dilakukan dengan empat tahapan. Pertama tahapan persiapan yaitu guru telah memiliki RPPH dan tugas guru menyiapkan alat dan bahan bermain, serta menyetting

ruang sesuai dengan rencana kegiatan pembelajaran. Kedua tahapan pembukaan guru mengajak anak duduk melingkar dan berdo'a dilanjutkan dengan pembahasan tema/ sub tema pembelajaran serta membuat aturan main. Ketiga inti, guru memberikesempatan anak untuk memilih peran yang mereka sukai dan guru melakukan tugasnya sebagai pengamat (observasi), membimbing dan memberi bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dalam kegiatan bermain. Dan keempat tahap penutup yaitu guru mengevaluasi kegiatan bermain bersama anak.

Langkah-langkah tersebut bisa dilaksanakan pada metode bermain peran makro maupun mikro dalam pembelajaran disekolah. Namun pada tahun 2020 Covid-19 mewabah di Indonesia membuat pembelajaran tatap muka di sekolah ditiadakan untuk mengurangi penyebaran virus Covid-19. Maka dari itu diperlukan sistem pembelajaran baru pada masa pademi Covid-19 agar pendidikan disemua lembaga pendidikan tetap berjalan terutama di taman kanak-kanak. Oleh karena itu pemerintah mengeluarkan surat edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona virus Disease (Covid-19) yang diantaranya memuat arahan bahwa Proses belajar dapat dilakukan dari rumah atau yang sering disebut dengan istilah BDR (Palestina, 2021:6 2). Sejalan dengan turunya surat tersebut sistem pembelajaran di TK ABA Giwangan juga dilakukan secara daring atau diberlakukanya sistem pembelajaran BDR.

Sistem pembelajaran di TK ABA Giwangan pada masa pademi Covid-19 dilaksanakan secara BDR, namun pendidik tetap menggunakan metode bermain peran dalam salah satu kegiatan bermain untuk anak usia 5-6 tahun atau kelas B. Hal tersebut sejalan

dengan hasil observasi awal dan hasil wawancara pada tanggal 20 September 2021 dengan pendidik bahwa setahun sebelum pademi TK ABA Giwangan berencana menggunakan model pembelajaran sentra yang salah satunya adalah sentra bermain peran. Namun, pademi covid-19 yang menyebar pada tahun 2020, sehingga pembelajaran bermain peran dikelas sentra belum terlaksana secara maksimal. Hal tersebut tidak menjadi penghabat untuk tetap melaksanakan pembelajaran bermain peran di TK ABA Giwangan yang berlangsung secara daring.

Berdasarkan observasi awal kegiatan bermain peran telah tercantum pada RPPH daring yang setiap semingu sekali dibagikan kepada wali murid. Pelaksanaan kegiatan bermain peran di TK ABA Giwangan terlaksana dengan bantuan orang tua yaitu orang tua menyiapkan alat dan bahan yang ada di rumah untuk digunakan saat bermain peran sesuai dengan yang tertera pada naskah RPPH yang telah diberikan pendidik, selanjutnya orang tua menyetting tempat bermain peran, kemudian anak dan orang tua atau keluarga lainnya bersama anak melakukan kegiatan bermain peran dengan dialog yang seponatan. Selain itu tugas orang tua yaitu mendokumentasi kegiatan bermain peran yang telah dilakukan anak berupa video yang dikirim melalui Grup *Whatsapp* kelas masing-masing. Sedannngkan tugas guru mengobservasi dan mengevaluasi kegiatan bermain peran melalui video yang dikirim wali murid untuk dapat menilai aspek perkembangan yang muncul pada saat bermain peran. Berdasarkan hasil dokumentasi video bermain peran memasak singkong ditemukan anak tersenyum, bercakap-cakap dengan orang tua, tertawa, menarik tangan ketika memasukan singong kepengorengan dan anak dapat menggunakan alat-alat masak di dapur sebagaimana fungsinya. Namun, ketika

anak datang ke sekolah bersama orang tuanya untuk mengambil RPPH alat dan bahan main untuk kegiatan minggu berikutnya anak akan berjalan dibelakang orang tuanya dan menyapa gurunya ketika di minta orang tuanya.

Berdasarkan observasi tersebut pembelajaran bermain peran di TK ABA Giwangan telah menggunakan metode bermain peran sebagai salah satu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan dari rumah (BDR). Jenis bermain peran yang digunakan di TK ABA Giwangan menggunakan jenis bermain peran makro untuk memudahkan orang tua dalam menyiapkan alat dan bahan yang menggunakan peralatan yang tersedia dirumah. Kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun sudah berkembang dalam mengekspresikan emosi (senang, sedih, antusias dll), mulai berkembang dalam pengendalian diri serta cara menghadapi orang yang tidak dikenal.

Pasca pandemi covid-19 Pendidik di TK ABA Giwangan secara administrasi menggunakan model pembelajaran sentra, namun dalam pelaksanaan kegiatan menggunakan model pembelajaran klasikal. Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara kepala sekolah TK ABA Giwangan pada tanggal 2 September 2022 mengatakan bahwa hal tersebut terjadi karena dampak dari Covid-19 dimana sistem pembelajaran tidak dapat dilakukan secara maksimal dengan pembelajaran daring ataupun luring (pebatasan waktu disekolah dan jumlah siswa di kelas), serta ditahun 2022 disetiap lembaga di seluruh Indonesia diarahkan pemerintah untuk beralih ke kurikulum merdeka belajar. Tetapi di salah satu kelas B pendidik telah menerapkan metode bermain peran yaitu di kelas B2 dengan pendampingan 2 guru. Berdasarkan observasi di kelas B2 merupakan kelas yang telah disiapkan untuk kelas sentra bermain

peran di TK ABA Giwangan. Kemampuna mengenal emosi anak kelas B2 sudah mulai berkembang terlihat ketika mereka bermain bersama temanya dengan bercakap-cakap dan tertawa bersama, serta ada satu anak yang tiba-tiba menangis ketika diganggu temanya saat upacara. Maka penelitian ini dilakukan dengan rumusan masalah sebagai berikut, yaitu "Bagaimana pelaksanaan 4 pijakan (pijakan lingkungan main, pijakan sebelum main, pijakan saat main dan pijakan setelah main) dalam metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Giwangan tahun2022?". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui gambaran pelaksanaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Giwangan tahun pelajaran 2021/2022.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran atau mendiskripsikan suatu kejadian, fenomena atau peristiwa apa adanya dan tanpa rekayasa yang dilakukan secara mendetail dan mendalam. Penelitian ini dilakukan di TK ABA Giwangan yang beralamat di JL.Mendung warih, Giwangan, kecamatan Umbulharjo, kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55163. Subjek penelitian ini adalah 2 guru kelas B sebagai partisipan dengan menggunakan teknik purposive sampling dengan kriteria mengajar dikelas usia 5-6 tahun terlibat dalam proses pembelajaran dan menggunakan metode bermain peran dalam pembelajarannya dan kepala sekolah sebagai sumber data. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Penelitian ini menggunakan triangulasi

teknik untuk mengumpulkan data yang beragam dari sumber yang sama. Kemudian data dianalisis menggunakan model Miles dan Huberman dengan langkah reduksi data, penyajian data dan penarik kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut hasil dan pembahasan mengenai pelaksanaan metode Bermain Peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Giwangan. Aspek yang terkandung pada penelitian ini ada empat yakni aspek pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan main dan pijakan setelah main. Indikator pada pijakan main terdiri dari pendidik memiliki RPPM dan RPPH, ketersediaan alat dan bahan bermain yang mendukung, pendidik menyiapkan lingkungan main sesuai RPPH dan penataan lingkungan main sesuai dengan RPPH.

Indikator pada pijakan sebelum main terdiri dari pendidik membuka kegiatan dengan duduk melingkar, pendidik menyampaikan tema/ sub tema yang dibahas hari itu, pendidik melakukan tanya jawab tentang tema yang dibahas, dan pendidik menyampaikan aturan main. Indikator pada pijakan main meliputi, pendidik memberikesempatan pada anak untuk memilih peran sesuai keinginan, pendidik menjadi pengamat dan fasilitator, pendidik memantau kegiatan anak, anak terlibat aktif dan spontan, pendidik membantu anak yang mengalami kesulitan atau mencontohkan kegiatan main, pendidik memberi dukungan kepada anak saat melaksanakan kegiatan main. Indikator pada pijakan setelah main meliputi, pendidik dan anak membereskan mainannya, duduk melingkar dan diskusi tentang kegiatan main, pendidik mengadakan tanya jawab tentang kesimpulan bermain peran dan pendidik men atat perkembangan anak dengan

berbagai penilaian (ceklist, hasil karya, anekdot dll).

Berikut penjelasan mengenai aspek dan indikator tentang pelaksanaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di TK ABA Giwangan:

1. Aspek Pijakan Lingkungan Main

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi pelaksanaan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 sebagai kelas sentra bermain peran ditemukan langkah pijakan lingkungan main seperti, guru telah memiliki RPPH yang dibuat sebelum pelaksanaan pembelajaran. Kemudian guru akan menyiapkan atau menata lingkungan main sesuai dengan RPPHnya sehari sebelum pelaksanaan pembelajaran disetiap selesai KBM anak atau saat anak sudah pulang. Hal tersebut sejalan dengan Hartinah dkk (2020: 11) pijakan lingkungan main merupakan usaha guru untuk menata dan menyiapkan alat bermain peran dikelas sentra.

Sedangkan Endolia dkk (2013: 3) mengatakan pijakan lingkungan main yaitu guru akan menata ruang kelas seperti meja, kursi dan perabot lainnya yang akan digunakan untuk bermainperan. Sependapat dengan uraian tersebut Suriyati dkk (2014: 11) mengungkapkan pijakan main di kelas sentra yaitu kegiatan penyiapan ruang belajar atau bermain untuk anak. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pijakan lingkungan main yang dilakukan guru yaitu menyiapkan dan menata alat dan bahan yang digunakan untuk bermain peran sesuai dengan tema/sub tema pada RPPH yang telah direncanakan sekoah.

2. Aspek pijakan sebelum main

Pijakan sebelum main menurut Endolia dkk (2013: 4) yaitu guru memancing anak dengan memberi salam

dan mengajak anak duduk melingkar yang dilanjutkan dengan berdo'a. Setelah itu anak diajak bernyanyi untuk membangun rasa senang anak kemudian anak diajak berkomunikasi tentang kegiatan bermain peran.

Berdasarkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi pelaksanaan metode bermain peran dalam mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 sebagai kelas sentra bermain peran ditemukan adanya langkah pijakan sebelum main yaitu guru akan mengajak anak duduk melingkar atau duduk berbanjar sebelum memulai kegiatan dengan berdo'a dan hafalan terlebih dahulu.

Selanjutnya guru akan menjelaskan atau menerangkan tema/sub tema pembelajaran hari itu runtut dari yang umum ke khusus. Misalnya pada tema "Aku hamba Allah" dengan sub tema "alat panca indra" dan sub-sub tema "mata, hidung, telinga, mulut dan kuli. Guru kemudian akan menjelaskan bahwa dalam tubuh kita mempunyai bagian yang disebut pancaindra yaitu mata, hidung, telinga dan kulit dijelaskan dengan fungsi ataupun manfaat dari panca indra tersebut satu persatu sampai anak jelas.

Apabila anak masih belum jelas akan diberi kesempatan untuk bertanya bagian mana yang belum jelas baru kemudian guru menjelaskan kembali. Misalnya guru menjelaskan tentang fungsi telinga gruruakan memancing anak dengan sebuah pertanyaan seperti "siapa yang tahu fungsi telinga untuk apa? Kemudian anak akan bersahutan untuk menjawab. Misalnya anak menjawab mendengar secara serepak atau bersahutan.

Kemudian guru mengajak anak untuk membuat kesepakatan atau aturan bermain bersama. Misalnya guru memancing anak dengan membuat ajakan yuk, sebelum main kita sepakati bersama atura bermain! kalua dalam

kelas kita harus apa teman-teman? Dan beriakan anak kesempatan untuk mengeluarkan pendapatnya dan bertanggung jawab atas apa yang telah mereka sepakati.

Uraian-uraian tersebut juga sejalan dengan pendapat Hartinah dkk (2020: 11) bahwa pijakan sebelum main dilakukan guru yaitu mengajak siswa duduk melingkar kemudian membuka kegiatan, memberikan pengarahan/ penjelasan dan membuat aturan main bersama siswa. Maka dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pijakan sebelum main yang dilakukan guru sebagai usaha mengembangkak kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun dengan mengajak anak duduk melingkar, berdo'a, bernyanyi, menjelaskan kegiatan pembelajaran bermain peran serta membuat aturan bermain bersama.

3. Aspek pijakan saat main

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pelaksanaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 sebagai kelas sentra bermain peran ditemukan langkah pijakan main seperti memberikan kesempatan anak untuk memilih peran disenangi yaitu guru memberikan pertanyaan kepada anak kemudian anak yang bisa menjawab boleh memilih peran yang disenanginya. Misalnya pada kegiatan bermain peran rumah sakit pada bagian THT dengan tokoh dokter satu anak, perawat satu anak, petugas pendaftaran satu anak, apoteker dua anak dan sisanya menjadi pasien. Maka guru memberi pertanyaan siapa tau THT tadi kepanjangan dari apa kemudian ada Caca yang menjawab "telinga hidung tengorakan", iya betul mbk Caca. Sekarang boleh memilih mau jadi siapa mbk Caca? Hal tersebut dilakukan berulang sampai semuia anak memiliki tuga speran masing-masing.

Kemudian jika sudah mulai bermain guru mengamati, mengawasi

kegiatan anak yang kemudian memberikan arahan dan motivasi kepada anak yang mengalami kesulitan dengan memberikan contoh atau membuka pikiran anak dengan pertanyaan terbuka. Misalnya bagian pendaftaran harus menulis nama pasiennya guru bisa membantu dengan mendekte huruf nama teamnya yang menjadi pasien atau temanya yang mendekte namanya untuk ditulis di bagian pendaftaran.

Uraian-uraian tersebut sependapat dengan Endolia (2013: 4) bahwa tugas guru pada pijakan lingkungan main yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk memilih peran yang ia sukai, kemudian mengeksplorasi kemampuan anak dalam memerankan perannya melalui pertanyaan terbuka dan mengajak anak berkerjasama. Selain itu Hartinah (2020: 11) berpendapat pada pijakan saat main guru memiliki tugas mengamati, membimbing anak yang mengalami kesulitan, melakukan penilaian perkembangan serta memberikan kesempatan anak untuk bermain peran dengan peran yang mereka sukai.

Maka dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan dalam pelaksanaan metode bermain peran di kelas sentra pada langkah pijakan saat main guru bertugas sebagai fasilitator, pengamat dan motivator anak untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun.

4. Aspek Pijakan setelah main

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi pelaksanaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 sebagai kelas sentra bermain peran ditemukan langkah pijakan setelah main seperti, guru mengajak anak membereskan mainan yang dipakai ketempatnya semula. Misalnya anak yang menjadi dokter menggunakan alat main dari kotak

dokter maka anak itu akan mengembalikan alat tersebut kekotak dokter itu lagi.

Kemudian guru mengajak anak untuk rekoning atau mengevaluasi kegiatan yang mereka lakukan dengan bercerita secara bergantian dan menanyakan perasaan mereka setelah melakukan kegiatan bermain peran. Misalnya guru memberi pertanyaan dengan memberi pertanyaan "Bagaimana perasaan teman-teman bisa bermain peran? kemudian anak dengan antusias menjawab senang.... besok mau main lagi? Anak menjawab iya bu, besok aku ya yang jadi dokter. Setelah itu guru melanjutkan tugasnya menjadi guru yaitu mencatat capaian perkembangan dengan menggunakan berbagai jenis penilaian seperti, ceklist, hasil karya, anekdot dll.

Hal tersebut sependapat dengan Suriyati (2014: 11) bahwa pijakan setelah main merupakan kegiatan guru mengajak anak untuk membereskan mainan, memberi pengutan kepada anak dan melakukan penutupan. Menurut Endolia (2013:4) pijakan setelah main yang dilakukan guru yaitu memberi kesempatan pada anak untuk mengungkapkan pengalaman bermain peran dan melakukan penutupan dengan berdo'a dan salam. Pijakan setelah main yang dilakukan guru yaitu guru bertugas meng evaluasi kegiatan bermain peran anak dan menggali pengalaman bermain anak (Hartinah, 2020: 11). Sehingga dapat disimpulkan bahwa pijakan setelah main yang dilakukan guru untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi anak usia 5-6 tahun yaitu memberikan kesempatan anak untuk menceritakan pengalamannya saat bermain peran dan menutup kegiatan dengan berdo'a dan salam.

5. Temuan peneliti

Berdasarkan hasil wawancara, observasi dan dokumentasi tersebut peneliti menemukan tercapainya aspek

perkembangan sosial emosional yaitu kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun di kelas B2 indikator pencapaian dalam KD. 3.13 dan 4.13 yaitu, anak dapat mengekspresikan emosi (senang dan atusias) secara wajar, anak dapat mengenali atau menyebutkan penyebab munculnya emosi diri sendiri dan emosi orang lain, anak dapat menghadapi orang yang tidak dikenal dan anak dapat mengendalikan emosi diri secara wajar. Serta metode bermain peran yang digunakan di TK ABA Giwangan menggunakan jenis bermain peran makro dilihat dari ketersediaan alat dan bahan bermain mendukung kegiatan bermain peran makro.

Ketersediaan alat dan bahan di kelas Sentra bermain peran di sekolah masih terbatas yaitu lebih banyak alat dan bahan yang mendukung jenis bermain peran makro dari pada bermain peran mikro. Selain itu penggunaan model pembelajaran sentra belum dilakukan secara maksimal karena dampak dari peralihan sistem pembelajaran dari sentra ke BDR kemudian BDR ke luring serta adanya anjuran pemerintah untuk mengalihkan kurikulum 2013 ke kurikulum merdeka belajar. Sehingga pembelajaran di TK ABA Giwangan secara administrasi dan sarana prasarana dilakukan dengan model pembelajaran sentra, tetapi pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran klasikal.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan penggunaan metode bermain peran untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun dalam pembelajaran di TK ABA Giwangan menggunakan empat langkah, diantaranya:

1. Guru melakukan pijakan lingkungan main pada sentra bermain peran

dengan membuat perencanaan dan penataan/pengadaan lingkungan, alat dan bahan yang akan digunakan ketika bermain peran oleh guru yang bertugas.

2. Pada langkah pijakan sebelum main pada sentra bermain peran dilakukan dengan guru mengajak anak duduk melingkar dan berdo'a dalam kegiatan pembukaan, setelah itu guru memberikan penjelasan secara runtut mengenai tema/ sub tema yang akan dipelajari sampai anak paham dan kemudian guru bersama anak membuat kesepakatan bersama dalam membuat aturan main, sebelum anak akan melakukan aktivitas main peran.
3. Pada langkah pijakan main pada sentra bermain peran dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan anak memilih peran yang di sukai dan tugas guru sebagai fasilitator, mengamati, mengawasi, memotifikasi dan memberikan bantuan kepada anak yang mengalami kesulitan dengan membericontoh atau pertanyaan terbuka.
4. Pada langkah pijakan setelah main pada sentra bermain peran dapat dilakukan dengan guru bersama anak membereskan mainan bersama. Kemudian anak diajak merecoling kegiatan yang mereka lakukan pada kegiatan bermain peran sebagai refleksi atau evaluasi kegiatan main anak. Selanjutnya, tugas guru mencatat capaian perkembangan sesuai indikator yang telah dibuat dalam berbagai bentuk penilaian seperti ceklist, lembar observasi dan catatan anaekdot. Pada penelitian ini, ditemukan bahwa pembelajaran di TK ABA Giwangan mengembangkan metode bermain peran makro dalam mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun.

Selain itu peneliti menemukan bahwa alat dan bahan bermain pada kelas sentra bermain peran lebih mendominasi untuk kegiatan bermain peran makro dibandingkan dengan alat dan bahan untuk kegiatan main peran mikro. Sehingga dari uraian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa di TK ABA Giwangan menggunakan metode bermain peran makro untuk mengembangkan kemampuan mengenal emosi pada anak usia 5-6 tahun dengan menggunakan empat pijakan yaitu pijakan lingkungan, pijakan sebelum main, pijakan main dan pijakan setelah main. Namun, model pembelajaran sentra belum berjalan seara maksimal di TK ABA Giwangan karena dampak dari sistem pembelajaran yang berubah saat pademi covid-19, serta dampak dari pasca pademi covid-19 dimana pemerintah menganjurkan untuk setiap lembaga Pendidikan merujuk ke kurikulum merdeka belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusaniati Andi dan Jane M Monopa. (2019). Ketrampilan Sosial Anak Usia Dini (Teori dan Metode Pengembangan). *Edu Publisher*: Jawa Barat.
- Akollo Jane Gresia, Tiffany Adriana Wattilete dan Delkia Lesbatta. (2020). Penerapan Metode Bermain Peran (Role Playing) Dalam Mengembangkan Empati Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal DIDAXEI : Jurnal Pendidikan*. 1 (1), 41—53.
- Anas Muhammad. (2014). Mengenal Metodologi Pembelajaran. Muhammad Anas.
- Corry Margaretha, M. Syukri dan Yuline. (2016). Peningkatan Perilaku Sosial Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di Tk Negeri Pembina. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 5 (3), 1—9. B.
- Endolia, K. (2013). Peningkatan Kemampuan Berkomunikasi Lisan melalui Metode Bermain Peran pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. *Jurnal: Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 4 (12), 1—10. Doi: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v4i12.12859>.
- Hamzah Nur. 2015. Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. IAIN Pontianak Press: Pontianak.
- Hartinah, Nurhayati dan Nurkamelia Mukhtar AH. 2020. Optimalisasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Dengan Metode Bermain Peran. *Jurnal KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*. 3 (2), 115—127.
- Hurlock Elizabeth B. 1991. Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan. Jakarta: Erlangga.
- Husna Ainunnisa'ul, Baik Nilawati Astini, Fahrudin dan I Made Suwasa Astawa. (2020). Pengembangan Metode Bermain Peran Mikro Menggunakan Wayang Untuk Meningkatkan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun Di Lingkungan Lendang Bedurik Kelurahan Sekarteja Tahun 2020. *Jurnal: Indonesian Journal of Elementary and Childhood Education*. 1 (3), 116—120.
- Indrijati Herdina. (2016). Psikologi Perkembangan dan Pendidikan Anak Usia Dini (Sebuah Bunga Rampai). Jakarta: Kencana.
- Jannah Rina Roudhotul dan Sukiman. (2018). Metode Bermain Peran Inklusif Gender Pada Anak Usia Dini. Yogyakarta: Gava Media.

- Khumaira, K., Rini, R., & Kurniawati, A. B. (2015). Pengaruh Metode Bermain Peran Makro Terhadap Aspek Perkembangan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*. 1 (5).
- Kusumah Wijaya, Dedi Dwitagam. (2012). Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta Barat: Indeks.
- LN Syamsu Yusuf. (2014). Psikologi perkembangan anak dan Remaja. Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Manshar Riana. (2013). Emosi Anak Usia Dini dan Strategi Pengembangannya. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Mutiah Diana. (2010). Psikologi Bermain Anak Usia Dini. Kencana Prenadamedia Group: Jakarta.
- Ndari Susianty Selaras, Amelia Vinayastri dan Khusniyati Maskutoh. (2018). Metode Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *Edu Publisher: Jawa Barat*.
- Nisya Fahrudin. (2020). Mengembangkan Kecerdasan Interpersonal pada Anak Melalui Bermain Peran di TK Tunas Permata Jagabaya II Wayhalim Bandar Lampung. *Skripsi*.
- Nugraha Ali, Nurmiati, Sri Wahyuningsih dan Wujati. (2015). Pedoman Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta Pusat: Direktorat Pembinaan Pendidikan Anak Usia Dini.
- Nurhasanudin dan Tika Santika. (2021). Pendekatan Sentra Bermain Peran Untuk Meningkatkan Kecerdasan Sosial Emosional Anak Usia Dini. *JoCE; Journal of Community Education*. 2 (1), 38—42.
- Ochtoviana, R. (2020). Perkembangan Perilaku Prosocial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain Peran Makro Di Tk It Mon Kuta Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Anak Usia Dini*. 5 (1), 67—76.
- Palintan Tien Asmara. (2020). Membangaun Kecerdasan Emosi dan Sosial Anak Usia Dini. Linda Bestari: Cibeber..
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.137 tahun 2014.
- Sit Masganti. (2017). Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini. Depok: Kencana.
- Siyoto Sandu dan Ali Sodik. (2015). Dasar Metodologi Penelitian. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Sholichah, Z. (2018). Penerapan Metode Bermain Peran Untuk Perkembangan Sosial Emosional Anak Di Kelompok B PAUD UPT SPNF SKB Gresik. *J+ PLUS UNESA*. 7 (1), 1—9.
- Sugiyono. 2020. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi (*Mixed Methods*). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis dan Disertasi. Bandung: Alfabeta.
- Suriyati. Yusuf, A., & Miranda, D. Peningkatan Sosial Emosional Melalui Metode Bermain Peran Pada Anak Usia 5-6 Tahun Di TK. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*. 3 (7), 1—14. Doi: <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v3i7.5699>.
- Utamayasa I Gede Dharma. (2021). Pertumbuhan dan Perkembangan Peertadidik. *Jakat Media Pulishing: Surabaya*.
- Wiyani Novan Ardy. (2014). Mengelola dan Mengembangkan Kecerdasan Sosial dan Emosi Anak Usia Dini. Yogyakarta: Ar-ruzz Media.
- Yusuf A. Muri. (2014). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif



- dan Penelitian Gabungan. Jakarta:
Prenada Grub.
- Yus Anita. (2011). Model Pembelajaran
Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana
Prenadamedia Group.
- Zaidah. (2019). Implementasi Bermain
Peran Dalam Meningkatkan
Sosial Emosional Anak Usia 5-6
Tahun Di Tk Aisyiyah 2 Kedaton
Bandar Lampung. *Skripsi*.