Meningkatkan Sosial Emosional Anak Melalui Metode Bermain Peran Di PAUD Kelompok B TK Plamboyan Sosom

Abdul Salam^{1*}, Syamsidar², Meri³, Zakiah Magfiratul Amik⁴

^{1,2,3}Program Studi PG-PAUD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Palu

*Koresponden Penulis: salam8363@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran pada kelompok B di TK Plamboyan Sosom. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan sosial emosional anak yang disebabkan oleh metode pembelajaran yang monoton dan kurangnya keterlibatan anak dalam kegiatan interaktif. Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Subjek penelitian adalah 15 anak usia dini. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil pada siklus I menunjukkan bahwa dari 15 anak, hanya 5 anak (33%) yang mencapai kategori perkembangan sosial emosional "Berkembang Sangat Baik (BSB)", sehingga belum mencapai indikator keberhasilan. Setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan, di mana sebanyak 14 anak (93%) mencapai kategori BSB, menunjukkan keberhasilan penggunaan metode bermain peran dalam meningkatkan aspek sosial emosional anak. Anak menunjukkan peningkatan dalam berinteraksi sosial, mengenali dan mengelola emosi, serta berani mengekspresikan diri melalui peran yang dimainkan. Dengan demikian, metode bermain peran terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak usia dini.

Kata Kunci: Sosial Emosional, Anak Usia Dini, Bermain Peran, PAUD

Abstract

This study aims to improve the social-emotional abilities of children through the role-playing method in Group B at TK Plamboyan Sosom. The background of this research stems from the low level of children's social-emotional skills, caused by monotonous teaching methods and a lack of interactive activities. This research uses a Classroom Action Research (CAR) approach, conducted in two cycles, each consisting of two meetings. The subjects were 15 early childhood students. Data were collected through observation, interviews, and documentation, and analyzed through data reduction, data display, and verification. The results of Cycle I showed that out of 15 children, only 5 children (33%) reached the "Very Well Developed (BSB)" category in social-emotional development, which did not meet the success criteria. After improvements were made in Cycle II, there was a significant increase, with 14 children (93%) achieving the BSB category. This indicates the effectiveness of the role-playing method in enhancing children's social-emotional skills. The children showed improvements in social interaction, emotional recognition and regulation, and confidence in expressing themselves through role-playing. Thus, the role-playing method is proven effective in developing the social-emotional abilities of early childhood learners.

Keywords: Social-Emotional, Early Childhood, Role Play, ECE (Early Childhood Education)

PENDAHULUAN

Pendidikan anak usia dini (PAUD) diselenggarakan untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak yang dinamis dimana lingkungan memiliki pengaruh yang besar. Serta perkembangan sosial dan emosional. Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) pada hakekatnya adalah pendidikan yang diberikan kepada anak dengan menitikberatkan pada aspek perkembangan anak. Pada masa ini, anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang luar biasa, baik dari segi kognitif, fisik, maupun sosio-emosional Rudiyanto, (2016:2). Perkembangan sosial-emosional anak usia dini merupakan proses tumbuh kembang dalam hubungan sosial Zubaidi (2011). Perkembangan sosial anak yang baik sangat penting bagi seseorang untuk berhasil dalam berkomunikasi, bersosialisasi dan berkariier dalam kehidupan.

Manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan manusia lain untuk memenuhi kehidupannya Rika (2017). Hampir seluruh kehidupan manusia melewati interaksi dengan orang-orang di lingkungan sosialnya. Hal ini sejalan dengan tujuan perkembangan sosial, yaitu proses pembentukan individu, dimulai dari keluarga dan diakhiri dengan masyarakat, dengan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, baik nilai maupun norma. Sedangkan perkembangan emosi merupakan bagian dari perkembangan sosial yang meliputi perasaan dan emosi baik diri sendiri maupun orang lain. Hal ini sejalan dengan tujuan perkembangan sosial, yaitu proses pembentukan individu, dimulai dari keluarga dan diakhiri dengan masyarakat, dengan berperilaku sesuai dengan tuntutan sosial, baik nilai maupun norma.

Perkembangan sosial-emosional merupakan perkembangan yang saling berkaitan, karena perkembangan emosi berjalan seiring dengan perkembangan sosial, perkembangan emosi berkembang ketika anak berinteraksi dengan lingkungan sosialnya. Baik buruknya perkembangan emosi juga dipengaruhi oleh lingkungan sosial anak itu sendiri. Perkembangan emosi anak secara umum yaitu ketakutan, kebahagiaan, kesedihan dan kasih sayang diekspresikan melalui mimik wajah terutama saat anak berinteraksi dengan orang lain. Perkembangan emosi anak tidak lepas dari hubungan sosial dengan lingkungannya. Kemampuan emosional berkembang tidak hanya sesuai dengan usia, tetapi juga emosi orang-orang di sekitarnya.

Perkembangan sosio-emosional akan mencapai kematangan melalui proses interaksi dengan orang lain melalui penyesuaian diri sesuai dengan norma. Kematangan sosial dan emosional anak sangat difasilitasi dengan kehadiran anak di jenjang pendidikan prasekolah. Pendidikan anak usia dini merupakan sarana bagi anak untuk memperluas interaksi sosialnya dan belajar memahami aturan (disiplin). Perkembangan sosial emosional anak melalui komunikasi, bimbingan, serta kesempatan untuk mengekspresikan emosi secara positif (Eti Risnawangsih, Arsyad Said, and Syamsidar 2021). Seperti yang dijelaskan oleh Hurlock (1978) bahwa bermain peran merupakan bentuk bermain aktif anak-anak melalui perilaku dan bahasa yang jelas, berhubungan dengan meteri atau situasi yang seolah-olah hal tersebut mempunyai atribut yang lain daripada yang sebenarnya. Metode pengajaran adalah model umum perilaku seorang guru dan seorang siswa dalam pelaksanaan kegiatan pendidikan. Metode pengajaran adalah keseluruhan usaha guru untuk menerapkan berbagai metode pengajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Dengan demikian, metode pengajaran menekankan bagaimana aktivitas guru mengajar dan aktivitas siswa mengajar.

Dalam proses pembelajaran diperlukan metode penyajian materi pendidikan yang tepat agar anak lebih tertarik, aktif dan termotivasi dalam belajar berbicara. Bukti menunjukkan bahwa guru terus mengalami kesulitan menerapkan metode dan strategi pengajaran di kelas. Salah satu strategi yang digunakan dalam penelitian ini adalah permainan komunikasi yang dapat mendorong anak untuk berbicara menggunakan pengetahuannya. Dalam permainan komunikasi, anak juga dapat belajar secara langsung dengan mengamati dan menirukan guru atau teman lain. Permainan komunikasi memiliki keunggulan dibandingkan pembelajaran yang monoton atau biasa, dimana anak mendapatkan pengalaman langsung belajar bahasa baru (Irrawati, 2014).

Bermain peran memungkinkan anak untuk menjadi imajinatif, membayangkan diri mereka di masa depan dan mengulangi pengalaman yang terjadi di masa lalu. Gilstrap dan Martin (dalam Moore 2005) mengatakan bahwa bermain peran adalah kegiatan rekreasional yang melibatkan peristiwa sejarah, masa depan, masa kini atau situasi imajiner. Para anggota mencoba untuk menjadi orang yang berbeda dan mencoba untuk lebih memahami orang yang mereka perankan. Menurut Hurlock (2001), metode bermain peran adalah permainan aktif melalui tingkah laku dan bahasa yang berhubungan dengan situasi. Anak-anak bermain pura-pura dan meniru pengalaman yang mereka dapatkan di dunia nyata. Dalam kegiatan bermain di pusat bermain peran, anak dapat mengembangkan kemampuannya untuk berkomunikasi, mengikuti prosedur, bereksperimen dan berbicara. Pernyataan di atas dapat diartikan bahwa role play melibatkan kerja sama antar pemain melalui

aktivitas sosial yang bersifat personal berdasarkan komunikasi langsung dan sinkron. Dalam permainan peran, interaksi antara anak-anak sebagian besar bersifat verbal.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan peneliti di PAUD Plamboyan Sosom Kabupaten Banggai Kepulauan terlihat bahwa peran guru dalam membentuk sosial-emosional anak masih kurang karena guru kurang memaksimalkan kegiatan pembelajaran di sekolah, seperti kurangnya pengetahuan guru tentang mengajak anak mengikuti bakti sosial di sekolah, dan kurang maksimalnya perlakuan guru terhadap anak yang sering berkelahi di dalam kelas sehingga anak kurang dapat mengontrol emosinya. Oleh karena itu, timbul ketertarikan peneliti untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait peran guru dalam membentuk perilaku sosial dan emosional anak di PAUD Plamboyan sosom. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan sosial emosional anak melalui metode bermain peran pada anak kelompok B di TK Plamboyan Sosom. Kemampuan sosial emosional merupakan aspek penting dalam perkembangan anak usia dini, yang mencakup kemampuan mengenali dan mengelola emosi, menjalin hubungan sosial, serta menunjukkan empati dan kemandirian.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas sebagaimana dinyatakan Vardani (2002), penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya melalui introspeksi dengan tujuan untuk meningkatkan kinerjanya sebagai guru sehingga kemampuan anak dapat ditingkatkan. Dalam sebuah penelitian perlu adanya desain atau desain penelitian untuk memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian. Subyek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah PAUD kelas B yang terdiri dari 15 anak yang terdiri dari 8 anak laki-laki dan 7 anak perempuan. Subjek uji adalah anak-anak di PAUD Plamboyan Basosol. Alasan pengklasifikasian sebagai subjek penelitian pada kelas B adalah terdapat permasalahan dalam pembelajaran yaitu rendahnya hasil belajar yang belum mencapai tujuan.

Model penelitian tindakan kelas ini mengacu pada model yang dibuat oleh Arikunto (2010) dalam Dadang Iskandar dan Narsim (2015), sehingga rencana tindakan terdiri dari beberapa langkah, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan tindakan, (3) Observasi Observasi, (4) Refleksi. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: Observasi, wawancara, dan Dokumentasi yang penggunaannya disesuaikan dengan permasalahan yang akan diteliti. Menurut Burhan Bungin (2011), Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan langkah-langkah seperti yang dikemukakan, yaitu sebagai berikut: 1) Pengumpulan Data (*Data Collection*) 2) Reduksi Data (*Data Reduction*). 3) *Display* data 4) Verifikasi dan Penegasan.

HASIL PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dilaksanakan pada anak kelompok B PAUD Plamboyan Desa sosom Banggai Kepulauan. Penelitian ini akan dilaksanakan 2 siklus yang dimana di siklus I akan dilaksanakan 2 kali pertemuan dan di siklus ke 2 menggunakan 2 kali pertemuan. Sehingga dalam penelitian tindakan kelas ini total pertemuan yang akan dilaksanakan 4 kali pertemuan.

Kondisi Awal

Hasil sebelum pra-tindakan yang dilaksanakan pada tanggal 24-29 Mei 2023 di PAUD Plamboyan, menunjukkan bahwa emosi sosial melalui metode bermain peran masih rendah. Tingkat sosio-emosional anak yang rendah disebabkan oleh kurangnya metodologi pengajaran yang beragam dan monoton oleh seorang guru.

Pelaksanaan Siklus I

Dalam pelaksanaan siklus I hendaknya peneliti menyusun RPP yang lebih matang agar proses pelaksanaan kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar dan baik. Tahapan pelaksanaan Siklus I.

Perencanaan

Tahap pelaksanaan

Siklus I pertemuan ke 1

Rapat Umum Pemegang Saham Tahap I berlangsung pada hari Senin tanggal 29 Mei 2023 pukul 07.30 s/d 10.00 WIB. Topik/subtopik pelatihan yang akan disampaikan adalah profesi/bidang keamanan (kepolisian) dan subtopik yang akan disampaikan adalah rambu-rambu lalu lintas dan kegiatan yang akan dilakukan adalah sosialisasi rambu-rambu lalu lintas. Langkah-langkah dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan awal

Ketika anak-anak berkumpul di halaman sekolah dan berbaris sesuai dengan nilai mereka sebelum kelas dimulai, peneliti dan guru mempersilakan anak-anak untuk masuk ke kelas mereka untuk menjaga ketertiban. Saat masuk ke dalam kelas, peneliti memilih salah satu anak untuk duduk rapi, berdoa, bernyanyi, lalu menyapa. Guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabar mereka. Kemudian membacakan surat pendek atau doa setelah anak-anak. Peneliti menceritakan pengalaman anak, dilanjutkan dengan absensi, dan menanyakan kepada anak yang temannya tidak hadir hari ini.

2. Aktivitas inti

Guru menjelaskan topik yang akan dibahas hari ini. Guru dan anak bertanya tentang jenis pekerjaan, anak menyebutkan jenis pekerjaan yang diketahuinya. Kemudian guru menjelaskan tentang pekerjaan yang akan dibahas hari ini - polisi lalu lintas dan subtopik yang dibahas - tentang rambu lalu lintas. Guru berbicara tentang rambu-rambu jalan dan fungsi warna rambu-rambu jalan. Setelah itu, guru mengajak anak-anak untuk bercerita tentang kesan perjalanan dan rambu-rambu lalu lintas. Guru memberikan tugas untuk menggambar dan mewarnai serta menuliskan fungsi rambu-rambu lalu lintas, yang guru contohkan di depan papan tulis. Setelah semua kelas berakhir, anak-anak diperbolehkan istirahat, makan, dan bermain di luar kelas.

3. Aktivitasn Akhir

Pada tahap ini, guru melakukan sesi tanya jawab tentang kegiatan yang telah lalu (mereview apa yang telah dipelajari, menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan tentang kegiatan besok, berdoa, memberi salam, dan berbaris rapi sebelum pulang.

Siklus I

Pertemuan kedua pada tindakan Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis 1 Juni 2023, yang berlangsung dari pukul 07.30- 10.00WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu dengan tema pekerjaan/ polisi lalu lintas dan kegiatan sosial emosional yang akan dilakukan yaitu melalui metode bermain peran. Adapun kegiatan dalam proses pembelajaran sebagai berikut:

- a) Aktivitasn Awal : Sebelum masuk kelas, semua anak berkumpul di depan kelas dan disuruh berbaris sesuai kelasnya masing-masing. Peneliti mengajak anak-anak untuk bernyanyi bersama, setelah itu peneliti memberi isyarat kepada anak-anak untuk masuk ke kelas masing-masing pada waktunya. Saat masuk ke dalam kelas, peneliti memilih salah satu anak untuk duduk rapi, berdoa, bernyanyi, lalu menyapa. Guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabar mereka. Kemudian membacakan surat pendek atau doa setelah anak-anak. Peneliti menceritakan pengalaman anak, dilanjutkan dengan absensi, dan menanyakan kepada anak yang temannya tidak hadir hari ini.
- b) Aktivitasn inti : Kegiatan inti diawali dengan menginformasikan tentang kegiatan yang akan dilakukan hari ini yaitu bermain peran dengan subtema keselamatan (polisi lalu lintas). Guru bertanya lagi tentang mempelajari rambu-rambu jalan. Guru menunjukkan kostum dan miniatur rambu-rambu jalan yang akan digunakan dalam bermain peran. Guru memulai dengan menjelaskan alur cerita yang akan dibawakan anak dan karakter yang akan dimainkan anak. Guru mengumpulkan anak-anak di depan kelas dan membagikan tugas sesuai dengan peran yang dimainkan. Guru mendampingi anak selama bermain peran agar berjalan dengan tertib. Guru memimpin diskusi untuk mempertimbangkan nilai-nilai dan pesan yang terkandung dalam role play untuk diteladani oleh siswa.
- c) Aktivitasn Penutup: Pada tahap ini, peneliti melakukan tanya jawab tentang kegiatan (mengkaji ulang apa yang dipelajari dengan menanyakan perasaan anak selama kegiatan), menginformasikan tentang kegiatan besok, berdoa, memberi salam dan berbaris rapi sebelum berangkat. rumah.

Observasi

Pada saat pelaksanaan tindakan berlangsung, peneliti melakukan observasi (pengamatan) dengan mengisi instrumen yang sudah disiapkan, yaitu lembar observasi terhadap kesiapan anak didik pada saat kegiatan berlangsung dan menilai meningkatkan sosial emosional melalui bermain peran pada siklus I pertemuan ke-1. Hasil Pengamatan di atas menunjukkan bahwa emosi sosial anak melalui bermain peran pada siklus I sesi 1 tidak tercapai, karena hanya 2 siswa yang mencapai kategori kreatif melalui bermain peran baik (Perkembangan Sangat Baik/BSB). Belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya yaitu 14 anak. Maka peneliti melakukan observasi pada sesi ke-2. Berikut hasil observasi nilai-nilai siswa dalam upaya meningkatkan sosio-emosional melalui bermain peran pada siklus I pertemuan ke-2

Pertemuan ke-II belum berhasil dicapai karena anak didik yang mencapai kategori memiliki peningkatan sosial emosional melalui metode bermain peran (Berkembang Sangat Baik/BSB) hanya sebanyak 2 saja meningkat menjadi 4. Hal tersebut belum mencapai target yang telah ditentukan yaitu 14 anak. Hasil Pengamatan di atas menunjukkan bahwa peningkatan tingkat perkembangan sosio-emosional melalui permainan peran tidak tercapai, karena hanya 5 siswa yang mencapai kategori perkembangan sosio-emosional baik (Perkembangan Sangat Baik/BSB). Belum mencapai target yang ditetapkan sebelumnya yaitu 14 anak. Oleh karena itu peneliti melakukan observasi pada siklus II.

Refleksi

hasil observasi dan diskusi yang dilakukan oleh peneliti. Selama kegiatan bermain peran, peneliti menemukan masalah yang menjadi kendala dalam proses kegiatan. Dari permasalahan tersebut peneliti menemukan hal-hal yang menjadi hambatan atau hambatan dalam kegiatan Siklus I yang muncul pada saat pelaksanaan siklus 1 pertemuan 1 dan 2. Pada siklus I ditemukan kendala dan hambatan sebagai berikut:

- 1) Masih banyak anak yang kesulitan memainkan peran sesuai dengan karakter yang dimainkannya) Sebagian besar anak juga masih membutuhkan bantuan guru untuk bermain peran.
- 2) Anak enggan atau malu untuk mengungkapkan karakternya.
- 3) Ingin dapat melatih kognisi, bahasa dan keberanian

Berdasarkan pemaparan di atas dapat diketahui bahwa terdapat beberapa permasalahan yang muncul pada pertemuan Siklus 1 dan 2. Hambatan dan hambatan yang ditemukan pada pertemuan Siklus 2 adalah sebagai berikut: Banyak anak yang masih malu mengungkapkan perasaannya sesuai dengan karakter yang dapat dimainkan; Sebagian besar anak juga masih membutuhkan bantuan guru untuk bermain peran dan memerankan tokoh dalam cerita; Anak-anak dapat melatih kemampuan kognitif, ucapan dan keberanian; Kebanyakan anak masih sering lupa dengan jalan cerita yang akan dimainkan dan anak masih berebut peran.

Dari beberapa permasalahan yang peneliti temui pada Siklus I pada pertemuan I dan II terlihat jelas bahwa dalam Kemampuan sosial dan emosional anak kelompok B PAUD Plumboyan melalui teknik bermain peran harus dilanjutkan pada tindakan siklus II. Selain itu, perlu juga dilakukan perbaikan terhadap hambatan-hambatan yang terdapat pada siklus I.

Pelaksanaan siklus II

Perencanaan

Pada Siklus II perbaikan perlu dilakukan karena pelaksanaan tindakan pada siklus I dirasa masih banyak kekurangan. Dengan adanya refleksi pada siklus I, diharapkan dapat memberikan perubahan pada proses kegiatan dan hasil siklus II menjadi lebih baik. Pada siklus II, kegiatan yang dilakukan tetap sama yaitu bermain peran.

Pelaksanaan penelitian di PAUD Plamboyan dilaksanakan dalam dua siklus. Masing-masing siklus dilaksanakan dalam dua kali pertemuan. Adapun tahap perencanaan pada siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

1. berkoordinasi dengan guru kelas sebagai co-author penelitian, yaitu sebagai pelaku tindakan.
2. Untuk menetapkan waktu pelaksanaan penyelidikan tindakan kelas siklus I
3. Untuk sayamerencanakan dan menghasilkan RPPH (Rencana Harian Pelaksanaan Pembelajaran) untuk dijadikan acuan dalam pelaksanaan pembelajaran, khususnya dalam membangkitkan emosi sosial.
4. Peneliti menyiapkan kostum yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.
5. Peneliti mempersiapkan alat-alat yang akan digunakan selama kegiatan berlangsung.
6. peneliti menyiapkan lembar observasi untuk melihat peningkatan sosial-emosional dan menyiapkan alat untuk mendokumentasikan kegiatan pembelajaran seperti kamera.

Tahap Pelaksanaan

Siklus II Pertemuan ke 1

Pertemuan Pertama pada tindakan siklus II dilaksanakan pada hari Senin 5 Juni 2023 yang berlangsung dari pukul 07.30 - 10.00 WIB. Pembelajaran yang akan disampaikan yaitu dengan tema pekerjaan/ bidang kesehatan/ dokter, dan kegiatan yang akan dilakukan adalah menggunakan metode bermain peran. Adapun kegiatan dalam proses kegiatan sebagai berikut:

1. Kegiatan Awal

Sebelum masuk kelas, semua anak berkumpul di depan kelas dan diberi isyarat untuk berbaris sesuai kelasnya masing-masing. Peneliti mendorong anak-anak untuk berdoa. Peneliti kemudian

memberi isyarat kepada anak-anak untuk masuk ke kelas mereka. Saat memasuki kelas, peneliti memilih salah satu anak untuk duduk diam, berdoa, lalu menyapa. Guru menyapa anak-anak dan menanyakan kabar mereka. Kemudian membacakan surat pendek atau doa setelah anak-anak. Peneliti menceritakan pengalaman anak, dilanjutkan dengan absensi, dan menanyakan kepada anak yang temannya tidak hadir hari ini.

2. Kegiatan Inti

Kegiatan inti dimulai dengan terlebih dahulu melaporkan kegiatan yang akan dilakukan anak hari ini yaitu topik dokter. Hal ini dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan yang direncanakan pada refleksi siklus I. Guru berdiskusi dengan dokter. Guru menjelaskan karakter yang akan dimainkan anak yaitu dokter, pasien, apoteker dan kasir. Guru menceritakan tentang cerita yang akan dimainkan hari ini. Guru menunjukkan alat-alat yang akan digunakan hari ini untuk bermain peran. Pendidik mendampingi dan memotivasi anak yang masih mengalami kesulitan dalam bermain peran. Setelah semua tindakan selesai, anak-anak beristirahat. Anak-anak dapat bermain di dalam atau di luar kelas atau makan siang yang mereka bawa

3. Kegiatan Akhir

Di akhir pelajaran, guru mengevaluasi tindakan yang dilakukan dan memuji anak yang telah menyelesaikan semua tugas. Seperti pada siklus sebelumnya, guru mengevaluasi dengan mengajukan pertanyaan kepada anak tentang kegiatan hari ini, apakah masih ada kesulitan dalam bermain peran. Asesmen ini perlu dilakukan untuk melihat sejauh mana perkembangan kemampuan sosial-emosional anak dalam bermain peran. Sebelum menutup pelajaran, guru berpesan kepada anak-anak untuk lebih rajin dalam setiap kegiatan. Kegiatan dilanjutkan dengan doa pulang yang dipimpin oleh guru.

Refleksi

Refleksi pada Siklus II dimaksudkan untuk membahas kendala atau masalah yang dialami selama pertemuan I. Kegiatan refleksi yang dilakukan nantinya dapat dijadikan masukan pada hari selanjutnya.. Adapun permasalahan yang di temukan Anak masih banyak yang kesusahan untuk bermain peran; Anak juga sebagian besar masih butuh bantuan guru untuk bermain peran; Anak masih berebut untuk memilih peran; Anak mampu melatih kognitif, bahasa, dan keberanian; serta Anak mampu mengekspresikan diri melalui berbermain peran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa metode bermain peran secara efektif mampu meningkatkan kemampuan sosial emosional anak di PAUD kelompok B TK Plamboyan Sosom. Peningkatan ini ditandai dengan meningkatnya jumlah anak yang mencapai kategori "Berkembang Sangat Baik" dalam aspek sosial emosional dari siklus I ke siklus II. Anak-anak menjadi lebih aktif, berani mengekspresikan perasaan, mampu bekerja sama, serta memahami aturan sosial melalui kegiatan bermain peran. Meskipun pada awalnya terdapat kendala seperti kurangnya keberanian dan masih membutuhkan bantuan guru, namun setelah dilakukan perbaikan pada siklus II, partisipasi dan pemahaman anak terhadap peran meningkat signifikan. Oleh karena itu, disarankan agar metode bermain peran dijadikan strategi pembelajaran yang rutin digunakan di PAUD untuk menunjang perkembangan sosial emosional anak.

DAFTAR PUSTAKA

Amini. (2016). *Profesi Keguruan*. Medan: Perdana Publishing.

Ardy, N. (2014). *Mengelola dan Mengembangkan sosial dan emosi anak usia dini*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Asrul, dan Syukri, A, S, (2016). *Strategi Pendidikan AUD Dalam Membina Sumber Daya Manusia Berkarakter*. Medan: Perdana Publishing.

Asrori, M. (2017). *Psikologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Bahasa, T. P. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. Cohen, D. (2015). *Bahasa tubuh dalam pergaulan*. Jakarta: Rineka Cipta.

Departemen Pendidikan Nasional. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Semarang: Widya Karya.

Eti Risnawangsih, Arsyad Said, and Syamsidar. 2021. "Peran Orang Tua Terhadap Pola Asuh Perkembangan Sosial Semosional Anak Di Paud Kelompok Bermain Bahagia Rogo Kecamatan Dolo Selatan Kabupaten Sigi." *Jurnal Kolaboratif Sains* 4(3):170–75. doi: 10.56338/jks.v4i3.1801.

Fadlillah, M. (2012). *Desain Pembelajaran PAUD Tinjauan Teoritik dan Praktik*. Yogyakarta. Ar-Ruzz Media.

Febriany. (2015). *Pengembangan sosial Aud*. Yogyakarta: Rineka Pustaka.

Helmawati. (2015). *Memahami Paud*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Gunarsa, S, D. (2015). *Dasar dan Teori Perkembangan Anak*. Jakarta:Gunung Mulia.

Khadijah. (2016). *Pendidikan Prasekolah*. Medan: Perdana Publishing.

Kunandar. (2013). *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Miles, M.B, Huberman, A.M, dan Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis, A Methods Source, Edition 3*. USA: sage Publications. Terjemahan Tjetjep Rohindi Rohidi. Jakarta: UI Press.

Meithy H Idris. (2015). *Menjadi Pendidik yang Menyenangkan dan Profesional*. Jakarta: Luxima Metro Media.

Masganti, S. (2015). *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.

Minarti, S. (2018). *Aktivitas Pengembangan Sosial Emosional*. Jakarta: Erlangga.

Moleong, J. L. (2014). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmawati. (2015). *Perkembangan sosial emosional*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Salim. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

Salim dan Syahrin. (2016). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Konsep dan Aplikasi dalam Ilmu Sosial, Keagamaan dan Pendidikan*. Bandung: Cita Pustaka Media.

Satori, D. dan Komariah, A. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Soetarno. (2014). *Pembelajaran Efektif*. Bandung : Dunia Baru.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

Sumadi. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UGM Press.

Putra, N. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*. Depok: Raja grafindo Persada.

Wina Sanjaya. (2013). *Kurikulum dan Pembelajaran: Teori dan Praktik. Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group

W, Nata, dan Rochman. (2014). *Aktivitas Belajar*. Jakarta: depdiknas.

Yusuf. (2014). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada