PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji
Jurusan Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

Pengembangan Kecerdasan Sosial Emosional Anak melalui Kegiatan Bermain Peran di TK Aisyiyah Pakan Sinayan Kec. Kamang Magek

Nama : Suniar
NIM : 2009/95699
Jurusan : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 12 Januari 2012

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Ketua	: Dra.Hj.Sri Hartati, M.Pd.	1.
2. Sekretaris	: Elise Muryanti, S.Pd	2.
3. Anggota	: Dr. Dadan Suryana	3.
4. Anggota	: Dra. Dahliarti, M.Pd	4.
5. Anggota	: Nurhafizah, M.Pd	5.

ABSTRAK

Suniar. 2012: Pengembangan Sosial-Emosional Anak melalui Kegiatan Bermain Peran di TK Aisyiyah Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilakukan di kelas B di TK. Aisyiyah Pakan Sinayan kecamatan Kamang Magek, dengan permasalahan penelitian yaitu kurang berkembangnya sosial emosional anak terutama dalam bekerjasama, toleransi, menunjukkan reaksi emosi yang wajar dan sabar dalam menunggu giliran.

Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bagaimana bermain peran dapat mengembangkan sosial emosional anak kelas B di TK. Aisyiyah Pakan Sinayan kecamatan Kamang Magek.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yaitu suatu penelitian yang bersifat untuk meningkatkan mutu pembelajaran di kelas memperbaiki proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Data penelitian di peroleh melalui observasi dan wawancara. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian setiap siklus telah menunjukan adanya peningkatan tetapi belum mencapai hasil yang diharapkan dan dilanjutkan pada siklus ke II menunjukan adanya peningkatan.

Berdasarkan hasil tindakan yang telah dilakukan dapat dinyatakan bahwa terjadinya peningkatan pengembangan social emosional anak melalui bermain peran. Pada kondisi awal persentase rendah pada siklus I sedang sedikit meningkat pada siklus II menunjukan bahwa pengembangan social emosional anak mengalami peningkatan dari sebelum tindakan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan bermain peran dapat mengembangkan social emosional anak di TK Aisyiyah Pakan Sinayan Kec. Kamang Magek.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil'alamiin peneliti panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi yang berjudul "**Pengembangan Sosial Emosional Anak melalui Kegiatan Bermain Peran di TK Aisyiyah Pakan Sinayan Kecamatan Kamang Magek".**

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi Mata Kuliah Skripsi Jurusan Pendidikan Guru PAUD, Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Padang.

Dalam penulisan skripsi ini peneliti menyadari bahwa dalam perencanan, pelaksanaan, dan sampai penyelesaian banyak melibatkan berbagai pihak yang memberikan bantuan moril dan materil. Maka pada kesempatan ini peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Ibu Dra. Hj. Sri Hartati. M.Pd selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Elise Muryanti, S.Pd selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan arahan dengan sabar sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Hj. Yulsyofriend. M.Pd selaku Ketua Jurusan PG-PAUD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
4. Bapak Prof. Dr. Firman. Ms. Kons selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan yang telah memberi kemudahan dalam penulisan skripsi ini

5. Bapak/ Ibu tim dosen dan pegawai tata usaha jurusan PG-PAUD yang telah memberikan fasilitas dalam penulisan proposal ini.
6. Orang tua beserta adik dan kakakku yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih atas doanya selama ini.
7. Keluarga kecilku yang tercinta : suamiku tersayang, dan kedua putriku yang tercantik Nurul dan Aini, doa kalian amat berarti bagiku.
8. Anak didikku di TK Aisyiyah Pakan Sinayan. Semoga kalian menjadi anak yang berguna bagi nusa dan bangsa.
9. Teman satu kuliah kelas Kualifikasi Dinas Bukittinggi angkatan 2009, untuk kebersamaan dalam suka maupun duka selama perkuliahan.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah diberikan menjadi amal dan diridhoi Allah SWT.Amin ya Rabbal'alamiin.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum mencapai taraf kesempurnaan, untuk itu peneliti mengharapkan saran dan kritikan yang bersifat membangun, demi kesempurnaannya di masa yang akan datang.

Dan akhir kata peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Padang, Januari 2012

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL i
HALAMAN PERSEMBAHAN ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING iii
HALAMAN PENGESAHAN..... iv
SURAT PERNYATAAN v
ABSTRAK vi
KATA PENGANTAR vii
DAFTAR ISI..... ix
DAFTAR TABEL xi
DAFTAR GRAFIK xii
DAFTAR GAMBAR xiii
DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang 1
B. Identifikasi Masalah 4
C. Pembatasan Masalah 5
D. Rumusan Masalah 5
E. Rancangan Pemecahan Masalah 5
F. Tujuan Peneitian 5
G. Manfaat Penelitian 6
H. Definisi Operasional 6

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori 8
1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini 8
a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini 8
b. Tujuan Perkembangan Anak Usia Dini 11
c. Karakteristik Perkembangan Anak Usia Dini 13
2. Hakekat Perkembangan Kecerdasan Sosial Emosional Anak 14
a. Pengertian Perkembangan Kecerdasan Sosial Emosional 14
b. Tujuan Perkembangan Kecerdasan Sosial Emosional 16
c. Karakteristik Perkembangan Sosial Emosional Anak Usia Dini 18
3. Bermain Dalam Perkembangan Anak..... 19
a. Pengertian Bermain..... 19
b. Tujuan Bermain 20
c. Karakteristik Bermain..... 22
4. Hakekat Bermainan Peran 23
a. Pengertian Bermain Peran ……..... 23
b. Tujuan Bermain Peran …….. 25
c. Karakteristik Bermain Peran 28

B. Kerangka Konseptual 36
C. Penelitian yang Relevan 38
D. Hipotesis Tindakan 39

BAB III RANCANGAN PENELITIAN

A. Jenis Penelitian 40
B. Subjek Penelitian 40
C. Prosedur Penelitian 41
a. Tahap Perencanaan 43
b. Pelaksanaan 44
c. Pengamatan 47
d. Refleksi 47
D. Instrumentasi 48
E. Teknik Pengumpul Data..... 49
F. Teknik Analisis Data 50

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

A. Deskripsi Data 52
1. Deskripsi kondisi awal 52
2. Kondisi siklus 1 55
a. Rencana Tindakan 56
b. Pelaksanaan Tindakan 56
c. Tahap Pengamatan 58
d. Refleksi Siklus 1 70
3. Deskripsi Siklus II 72
a. Rencana Tindakan 72
b. Pelaksanaan Tindakan 72
c. Tahap Pengamatan 75
d. Tahap Refleksi 85
B. Analisis Data 85
C. Pembahasan 90
a. Kecerdasan Emosional dalam Menunjukkan Bekerjasama dengan Teman 90
b. Kecerdasan dalam Menunjukkan Rasa Toleransi terhadap Teman 91
c. Kecerdasan dalam Menunjukkan Reaksi Emosi yang Wajar. 92
d. Kecerdasan dalam Menunjukkan Sabar Menunggu Giliran 93

BAB V PENUTUP

A. Simpulan 94
B. Implikasi 95
C. Saran 95

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Format Observasi 48
2. Format Wawancara 49
3. Hasil Observasi Perkembangan Sosial Emosional Anak Tahun Pelajaran 2011/2012 dengan Jumlah 20 Orang Sebelum Tindakan..... 53
4. Hasil Observasi Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada Siklus I Pertemuan I 60
5. Hasil Observasi Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada Siklus I Pertemuan II 63
6. Hasil Observasi Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada Siklus I Pertemuan III..... 66
7. Daftar Interview Siklus 69
8. Hasil Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak Melalui Bermain Peran pada Siklus II Pertemuan I 77
9. Hasil Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak Melalui Bermain Peran pada Siklus II Pertemuan II 80
10. Hasil Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak Melalui Bermain Peran pada Siklus II Pertemuan III 82
11. Daftar Interview Siklus II 84
12. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Emosional Anak melalui Kegiatan Bermain Peran dari Kondisi Awal sampai Siklus I, Pertemuan I,II dan III 88
13. Rekapitulasi Hasil Observasi Perkembangan Emosional Anak melalui Kegiatan Bermain Peran Siklus II sampai Siklus 1, Pertemuan I,II dan III 90

DAFTAR GRAFIK

Grafik **Halaman**

1. Perkembangan Kecerdasan Anak Sebelum Tindakan 55
2. Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak Melalui Bermain Peran pada Siklus I Pertemuan I 62
3. Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada Siklus I Pertemuan 65
4. Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada Siklus I Pertemuan III 68
5. Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak melalui Bermain Peran pada Siklus II Pertemuan I 79
6. Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak Melalui Bermain Peran pada Siklus II Pertemuan II 81
7. Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak Melalui Bermain Peran pada Siklus II Pertemuan III 83

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Kerangka konseptual 38
2. Siklus penelitian 42

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Rancangan Kegiatan Penelitian
Lampiran 2. Rencanan Kegiatan Harian
Lampiran 3. Lembar Observasi
Lampiran 4. Lembar Penilaian
Lampiran 5. Foto Kegiatan Anak

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk memanusiakan diri manusia itu sendiri, melalui pendidikan manusia akan dapat membentuk kepribadian yang berbudaya. Sebagaimana dikemukakana dalam Depdiknas (2003) Undang-Undang No 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa menerangkan bahwa pendidikan yang dilakukan di Negara kita tidak hanya berfungsi untuk mengembangkan kemampuan atau kecerdasan manusia secara akademik semata, namun juga membentuk watak dan mengembangkan seluruh aspek kecerdasan manusia, agar menjadi yang bertaqwa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif mandiri, memiliki akhlak mulia dan bertanggung jawab.

Pendidikan yang dilakukan melalui lembaga pendidikan awal adalah pendidikan anak usia dini atau lebih dikenal dengan PAUD, dimana lembaga PAUD juga dibimbing dan diasuh oleh seorang guru. Depdiknas (2003) tentang Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 pasal 28 menjelaskan tentang keberadaan lembaga PAUD yang ada di negara kita dilaksanakan dalam tiga jalur yaitu jalur formal terdri dari (TK/RA) atau sederajat, non formal berbentuk (kelompok bermain/KB dan tempat penitipan anak /TPA) dan jalur in formal yang merupakan pendidikan di rumah tangga dan masyarakat.

Salah satu bentuk lembaga pendidikan anak usia dini yang berada pada jalur formal adalah Taman Kanak-Kanak (TK). Taman Kanak-kanak sebagai lembaga pendidikan formal bagi anak usia 4-6 tahun yang merupakan jembatan pendidikan di rumah tangga menuju pendidikan dasar yang sesungguhnya di sekolah. Pendidikan di TK bertujuan mengembangkan 2 bidang pengembangan anak yaitu sikap prilaku dan kemampuan dasar. Pengembangan sikap prilaku meliputi kemampuan terhadap moral agama, dan sosial emosional, sedangkan bidang pengembangan kemampuan dasar meliputi pengembangan aspek bahasa, kognitif, fisik motorik dan seni anak.

Kemampuan sosial emosional anak sangat penting peranannya dalam mengembangkan sikap prilaku anak hingga dewasa. Idealnya kemampuan sosial emosional anak itu dapat mengembangkan sikap tolong menolong, bekerjasama, dan betanggung jawab serta mandiri dalam melakukan sesuatu hal.

Namun kenyataannya guru selalu memacu anak dalam segi pengembangan kognitif dan bahasa anak sehingga pengembangan sosial-emosional anak sering terabaikan, kalau pun itu dilakukan dikarenakan tuntutan dari kurikulum, sedangkan pelaksanaannya lebih memfokuskan pada kecerdasan matematika, menulis dan berhitung, sehingga kemampuan anak dalam pengembangan sosial emosional anak menjadi terabaikan.

Adapun beberapa fenomena kurang berkembangnya kecerdasan sosial-emosional anak menjadi permasalahan bagi peneliti selama menjadi

guru TK Aisyiyah Pakan Sinayan Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam, dimana berdasarkan hasil pengamatan peneliti selama 2 tahun terakhir peneliti menemukan anak beberapa kasus sebagai dampak dari kurang berkembangnya sosial emosional anak. Diantaranya: anak kurang memiliki toleransi terhadap teman dan orang lain, anak lebih senang memakai mainan sendiri tanpa mau berbagi dengan teman, ini terlihat ketika anak bermain bebas dan memperebutkan alat permainan yang tersedia, anak sering mengadu kepada guru bu, si A tidak mau gantian naik ayunan, dia sudah dari tadi, padahal sesungguhnya kalau anak memiliki kemampuan berinteraksi dengan lain maka anak akan dapat mengatakan kepada teman mereka seperti setelah kamu naik beberapa kali ayun habis itu aku lagi ya, dan aku akan bantu kamu mengayun, agar kamu tidak capek.

Selain kurang bertoleransi, anak juga kurang dapat bekerjasama dengan temannya yang mengakibatkan anak tidak dapat bekerjasama dengan eman dalam berbagai hal secara baik. Hal ini dapat dilihat di berbagai kegiatan. disamping kurang bekerjasama anak juga kurang sabar dalam menunggu giliran. Hal ini dapat dilihat pada saat anak mencuci tangan, mengambil makanan saat istirahat. Lebih lanjut, anak juga kurang menunjukkan reaksi emosi yang wajar. Saat mereka bermain, anak sering mengadu kepada guru, menangis, mencubit dan memukul temannya gara-gara hal sepele.

Agar tercapai tujuan pengembangan sosial emosional anak maka peneliti melakukan kegiatan bermain peran , dimana kegiatan bermain peran

memberikan kesempatan kepada anak untuk bersosialisasi dengan teman dibawah bimbingan dan pengawasan guru, anak juga akan belajar untuk sabar dan bekerjasama.dengan temannya. Dengan demikian pengembangan sosial emosional anak akan dapat berkembang dengan optimal.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Anak kurang memiliki toleransi terhadap teman
2. Anak kurang dapat bekerjasama
3. Anak yang kurang memiliki emosi yang wajar
4. Anak kurang sabar dalam menunggu giliran
5. Guru kurang profesional dalam mengembangkan sosial-emosional anak
6. Guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan berkelompok dan bekerjasama.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang dikemukakan dalam penelitian, maka penelitian dibatasi pada aspek "Guru kurang memberikan kesempatan pada anak untuk melakukan kegiatan berkelompok dan bekerjasama", hal ini menyebabkan perkembangan sosial emosional anak berkembang rendah.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah kegiatan bermain peran dapat mengembangkan sosial-emosional anak."

E. Rancangan Pemecahan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka peneliti merancang pemecahan masalah dengan cara bermain peran yang nantinya diharapkan dapat mengembangkan sosial-emosional anak.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latarbelakang permasalahan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sosial-emosional di TK Aisyiyah Pakan Sinayan Kecamatan Kamang Magek Kabupaten Agam.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat bagi anak

a. Anak memiliki pengalaman yang kaya dalam belajar

b. Berkembangnya kecerdasan sosial-emosional anak dengan baik

2. Manfaat bagi guru

a. Guru TK untuk lebih selektif dalam memberikan pola pengajaran kepada anak usia dini

b. Masukan bagi pendidik PAUD untuk dapat mengembangkan media dan strategi dalam pembelajaran anak usia dini.

H. Defenisi Operasional

Kecerdasan Sosial-Emosional: Perkembangan sosial-emosinal anak dimulai dari saat egosientris, individual kearah interaktif, komunal". Yang mana pada awalnya anak bersifat egosentris yaitu sifat yang memandang dari sisi dirinya sendiri, anak tidak mengerti bahwa orang lain bisa berpandangan berbeda dengan dirinya. Kecerdasan sosial-emosional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah bagaimana anak dapat bekerjasama dan sabar dalam menunggu giliran, toleransi serta menunjukkan reaksi emosi yang wajar. Dan upaya peningkatan ini akan dilakukan melalui kegiatan bermain peran.

Bermain peran adalah permainan yang menggunakan berbagai jenis gambar makanan atau kebutuhan rumah tangga yang biasa ditemukan di toko atau swalayan, seperti: es krim, sledri, telur, susu, roti, macaroni, ikan, daging, apel, obat, bedak. Dimana gambar-gambar makanan tersebut di tempelkan pada lembaran kertas karton duplek dan di bawah gambar dituliskan nama tiap makanan tersebut sehingga menjadi sebuah kartu bergambar. Kemudian koleksi kartu tersebut dipajang pada papan pajangan. Ini memungkinkan anak untuk dapat dengan mudah untuk membeli barang yang mereka butuhkan sebagaimana tertera dalam daftar belanja.

Indikator Yang diamati dalam penelitian ini adalah kecerdasan social emiosonal anak dalam aspek 1) kecerdasan social emosional anak dalam bekerjasama dengan teman, 2) kecerdasan social emosional anak dalam menunjukkan sikap toleransi, 3) kecerdasan social emosional anak dalam menunjukkan reaksi emosi yang wajar, 4) kecerdasan social emosional anak dalam sabar menunggu giliran. Keempat indicator yang diteliti mengalami peningkatan setleah melakukan kegiatan bermain peran.

BAB II
KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakekat Perkembangan Anak Usia Dini

a. Pengertian Perkembangan Anak Usia Dini

Perkembangan memiliki makna sebagai suatu perubahan yang sistematis dan berkesinambungan dalam diri individu. Perkembangan manusia dimulai sejak baru lahir atau sejak anak usia dini. Anak usia dini adalah anak yang baru dilahirkan sampai usia 6 tahun. Usia ini merupakan usia yang sangat menentukan dalam pembentukan karakter dan kepribadian anak Sujiono, (2009: 7). Usia dini merupakan usia di mana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Usia dini disebut sebagai usia emas (*golden age*).

Prasasti (2008:55) menyatakan bahwa:

> "Anak usia dini adalah anak usia 0-6 tahun yang sering disebut sebagai anak usia sekolah dimana anak sudah berkembang fisiknya sehingga membentuk tubuh yang proporsional, mampu berjalan, meloncat, berlari, mampu memegang pensil dengan baik, mampu berkomunikasi dengan orang lain menggunakan bahasa verbal, mampu memahami emosi yang dirasakan orang lain berdasarkan bahasa tubuh yang ditunjukkan".

Jadi dapat disimpulkan bahwa anak usia dini itu adalah anak yang berumur dari 0-6 tahun yang sudah dapat berkembang secara fisik, bahasa, maupun berkembang secara emosi.

Proses tumbuh kembang anak mempunyai beberapa ciri-ciri yang saling berkaitan. Sebagaimana dikemukakan dalam Depdiknas (2007: 11) ciri-ciri tersebut adalah sebagai berikut:

1). Perkembangan menimbulkan perubahan.

Perkembangan terjadi bersamaan dengan pertumbuhan. Setiap pertumbuhan disertai dengan perubahan fungsi. Misalnya perkembangan intelegensia pada seorang anak akan menyertai pertumbuhan otak dan serabut saraf.

2). Pertumbuhan dan perkembangan pada tahap awal menentukan perkembangan selanjutnya.

Setiap anak tidak akan bisa melewati satu tahap perkembangan sebelum ia melewati tahapan sebelumnya. Sebagai contoh, seorang anak tidak akan bisa berjalan sebelum ia bisa berdiri. Seorang anak tidak akan bisa berdiri jika pertumbuhan kaki dan bagian tubuh lain yang terkait dengan fungsi berdiri anak terhambat. Karena itu perkembangan awal ini merupakan masa kritis karena akan menentukan perkembangan selanjutnya.

3). Pertumbuhan dan perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda.

Sebagaimana pertumbuhan, perkembangan mempunyai kecepatan yang berbeda-beda, baik dalam pertumbuhan fisik maupun perkembangan fungsi organ dan perkembangan pada masing-masing anak.

4). Perkembangan berkorelasi dengan pertumbuhan.

Pada saat pertumbuhan berlangsung cepat, perkembangan pun demikian, terjadi peningkatan mental, memori, daya nalar, asosiasi dan lain-lain. Anak sehat, bertambah umur, bertambah berat dan tinggi badannya serta bertambah kepandaiannya.

5). Perkembangan mempunyai pola yang tetap.

Perkembangan fungsi organ tubuh terjadi menurut dua hukum yang tetap, yaitu: a. Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah kepala, kemudian menuju ke arah kaudal/anggota tubuh (pola sefalokaudal).b. Perkembangan terjadi lebih dahulu di daerah proksimal (gerak kasar) lalu berkembang ke bagian distal seperti jari-jari yang mempunyai kemampuan gerak halus (pola proksimodistal).

6). Perkembangan memiliki tahap yang berurutan.

Tahap perkembangan seorang anak mengikuti pola yang teratur dan berurutan. Tahap-tahap tersebut tidak bisa terjadi terbalik, misalnya anak terlebih dahulu mampu membuat lingkaran sebelum mampu membuat gambar kotak, anak mampu berdiri sebelum berjalan dan sebagainya. Proses tumbuh kembang anak juga mempunyai prinsip-prinsip yang saling berkaitan. Prinsip-prinsip tersebut adalah sebagai berikut:

Perkembangan merupakan hasil proses kematangan dan belajar. Kematangan merupakan proses intrinsik yang terjadi dengan

sendirinya, sesuai dengan potensi yang ada pada individu. Belajar merupakan perkembangan yang berasal dari latihan dan usaha. Melalui belajar, anak memperoleh kemampuan menggunakan sumber yang diwariskan dan potensi yang dimiliki anak.

b. Tujuan Pendidikan Anak Usia Dini

Anak usia dini sedang dalam pertumbuhan dan perkembangan baik fisik maupun mental yang sangat pesat.pertumbuh dan perkembangan telah dimulai sejak prenatal, yaitu sejak dalam kandungan.

Suyanto (2005:5) mengatakan bahwa pendidikan anak usia dini bertujuan membimbing dan mengembangkan potensi anak agar dapat berkembang secara optimal sesuai dengan kecerdasannya. Anak usia dini tidak hanya untuk memberikan pengalaman belajar bagi anak akan tetapi untuk mengoptimalkan perkembangan otak melalui pemberian ransangan yang tepat.

Santi (2009:12) terdapat dua tujuan pendidikan anak usia dini yaitu:

a. Tujuan utama

Membentuk anak Indonesia yang berkualitas, yaitu anak yang tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangan, sehingga memiliki kesiapan yang optimal di dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa.

b. Tujuan penyerta

Membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Secara umum tujuan pendidikan dari anak usia dini yaitu: mengembangkan seluruh potensi anak (*the whole child*) agar kelak dapat berfungsi sebagai manusia yang utuh sesuai falasafah suatu bangsa. Sesuai dengan falsafah bangsa yaitu membentuk manusia pancasila sejati yang bertqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, yang cakap, sehat dan terampil serta bertanggung jawab terhadap Tuhan, masyarakat dan Negara.

Anak dapat dipandang sebagai individu yang baru mulai mengenal dunia. Ia belum mengetahui tatakrama, sopan santun, aturan, norma, etika, dan berbagai hal tentang dunia. Anak perlu dibimbing agar memahami berbagai hal tentang dunia dan isinya. Ia juga perlu dibimbing agar memahami berbagai fenomena alam dan dapat melakukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk hidup di masyarakat.

Hasan (2009:16) tujuan pendidikan anak usia dini adalah membentuk anak indonesia yang berkualitas yaitu anak tumbuh dan berkembang sesuai dengan tingkat perkembangannya sehingga memiliki kesiapan yang optimal didalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa serta membantu menyiapkan anak mencapai kesiapan belajar (akademik) disekolah.

Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan anak usia dini adalah menjadi anak yang dapat berkembang secara optimal sesuai dengan

kecerdasannya sehingga memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan dasar serta mengarungi kehidupan di masa dewasa sesuai dengan falsafah bangsa.

c. Karakteristik Anak Usia Dini

Anak usia dini memiliki karakteristik yang khas, baik secara fisik, psikis, sosial, moral dan sebagainya. Masa kanak-kanak juga masa yang paling penting untuk sepanjang usia hidupnya. Sebab masa kanak-kanak adalah masa pembentukan pondasi dan masa kepribadian yang akan menentukan pengalaman anak selanjutnya. Sedemikian pentingnya usia tersebut maka memahami karakteristik anak usia dini menjadi mutlak adanya bila ingin memiliki generasi yang mampu mengembangkan diri secara optimal.

Ellyawati (2005 : 2) adapun karakteristik anak usia dini yaitu: 1) Anak bersifat unik, 2) Anak bersifat egosentris, 3) Anak bersifat aktif dan energik, 4)Anak memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan antusias terhadap bayak hal, 5)Anak bersifat eksploratif dan berjiwa petualang, 6) Anak mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, 7) Anak senang dan kaya dengan fantasi / daya khayal, 8) Anak masih mudah frustasi, 9) Anak masih kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, 10) Anak memiliki daya perhatian yang pendek, 11) Anak bergairah untuk belajar dan banyak belajar dari pengalaman , 12) Anak semakin menunjukkan minat terhadap teman

Karekteristik anak usia dini Dalam Mutiah (2010:56) anak usia dini merupakan kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan yang bersifat unik artinya memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan fisik (koordinasi motorik kasar dan halus), kecerdasan (daya pikir, daya cipta), sosiolemosional, bahasa, dan komunikasi.

Jadi dapat disimpulkan bahwa karekteristik anak usia dini adalah anak bersifat unik, egosentis, aktif dan energik, rasa ingin tahu yang kuat, eksploratif, mengekspresikan perilakunya secara relative spontan, kaya dengan fantasi, mudah frustasi, kurang pertimbangan dalam melakukan sesuatu, daya perhatian yang pendek, banyak belajar dari pengalaman, menunjukkan minat terhadap teman sesuai dengan tahap perkembangannya karena anak merupakan bagian dari makhluk sosial.

2. Hakekat Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional Anak

a. Pengertian Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional

Kecerdasan sosial-emosional merupakan kecerdasan anak dalam memahami orang lain dan kecerdasan dalam memahami dirinya sendiri. Poerwadarminta (2003:233) menjelaskan tentang pengertian kecerdasan yaitu

> "kesempurnaan perkembangan akal dan budi, yang meliputi kepandaian dan ketajaman pikiran". Pengertian sosial masih menurut Poerwadarminta adalah segala sesuatu mengenai masyarakat, sedangkan Emosi yang juga menurut Poerwadarminta adalah "ungkapan perasaan seseorang",

Jika disimpulkan secara lebih jauh pengertian kecerdaa kecerdasan sosial-emosional adalah kepandaian seseorang dalam memahami masyarakat atau orang lain dan memahami diri dan perasaannya sendiri ataupun perasaan orang lain.

Sujiono (2007:91) menjelaskan tentang keterampilan sosial yaitu "sebagai suatu kemampuan dalam menilai apa yang sedang terjadi dalam suatu situasi sosial, kemampuan untuk merasa dan dengan tepat menginterpretasikan tindakan dan kebutuhan dari anak-anak di kelompok bermain, kemampuan untuk membayangkan bermacam-macam tindakan yang memungkinkan dan memilih salah satunya yang paling sesuai". Dimana anak yang berhasil dan populer secara sosial seringkali menunjukkan kemampuan sosial, sedangkan anak yang memiliki keterampilan sosial rendah memerlukan instruksi yang langsung dengan cara pemodelan, memainkan peran, atau penggunaan boneka untuk membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan sosial. Perkembangan kemapuan sosial akan membantu anak dalam mengembangkan keterampilan dalam memahami orang lain dan berempati terhadap orang lain.

Goleman (1999: 34) mengemukakan bahwa "kecerdasan emosi meliputi kemampuan dalam mengenali perasaan diri dan perasaan orang lain, kemampuan dalam memotivasi diri sendiri, dan kemampuan dalam mengelola emosi dengan baik pada diri sendiri dan dalam hubungannya dengan orang lain".

Dengan demikian kecerdasan sosialu emosional adalah kecerdasan dalam memahami diri sendiri dan mengungkapkan perasaan kepada orang lain serta mehami dan mengerti perasaan dan keadaan orang lain.

b. Tujuan Perkembangan Kecerdasan Sosial-Emosional

Berdasarkan standar kompetensi anak usia dini (2010: 6) menjelaskan pengembangan sosial-emosional anak bertujuan agar" Anak mampu berinteraksi, dan mulai mematuhi aturan, dapat mengendalikan emosinya, menunjukkan percaya diri, dan dapat menjaga diri sendiri". Ini artinya pengembangan kemampuan sosial yang diharapkan dicapai oleh anak usia dini adalah bagaimana anak dapat untuk berinteraksi dengan lingkungan dapat mengendalikan emosi agar dapat diterima lingkungan dengan baik, sehingga anak memiliki kepercayaan diri dalam berinteraksi dengan lingkungan dan mengetahui serta memahami akan peraturan yang ditentukan oleh lingkungan dimana mereka berada.

Pengembangan sosial emosional diberikan kepada anak sejak usia dini, agar anak memiliki pengetahuan tentang dirinya, perasaan dan dapat memahami orang lain agar anak dapat hidup berdampingan dengan orang lain. Hal ini dikarenakan usia dini adalah usia yang sangat tepat untuk memberikan ransangan pendidikan, sebagaimana juga dijelaskan dalam Depdiknas (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa,

> Pendidikan anak usia dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia enam tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut.

Menumbuhkan rasa kebersamaan, rasa kebutuhan akan hidup bermasyarakat, rasa bahwa kita tidak dapat hidup tanpa adanya orang lain merupakan suatu pendidikan yang diberikan melalui pendidikan dalam rumah tangga, melalui pembiasaan, yang diberikan kepada manusia sejak usia dini, dengan tujuan agar anak usia dini kelak saat dapat beradaptasi dengan lingkungan secara baik dan wajar, artinya anak tidak hanya mengandalkan sifat egosentrisnya yang memang merupakan bagian dari karakteristik anak usia dini, namun anak diharapkan tumbuh menjadi manusia yang dapat hidup berdampingan dengan manusia lain.

Kecerdasan emosional merupakan kecerdasan seseorang untuk memahami dirinya dan orang lain. Orang yang dapat mengenali dirinya, memahami kebutuhannya dan orang yang dapat memahami orang lain dan kebutuhan orang lain adalah orang yang dapat hidup berdampingan dengan baik, sehingga dapat mencapai cita-cita dan impian dengan baik. Karena orang yang memiliki kecerdasan emosi baik adalah orang yang memiliki ciri-ciri optimisme, kesadaran, motivasi, empati dan kompetensi sosial.

Memfile dalam Sujiono (2007:87) menyatakan bahwa "membangun sebuah persahabatan adalah penting dalam tujuannya untuk membangun sebuah kepercayaan". Ini menunjukkan betapa pentingnya sebuah kepercayaan untuk dapat hidup berdampingan manusia lain. Menumbuhkan kepercayaan merupakan bagian dari kecerdasan sosial emosional manusia. Dimana dengan toleransi sesama manusia, berempati dengan sesama,

memiliki rasa percaya diri, mengenali kebutuhan sendiri dan kebutuhan orang lain, maka kita akan dapat bekerjasama dalam membangun suatu bangsa dan negara.

c. Karakteristik Perkembangan Sosial-Emosional Anak Usia Dini

Perkembangan sosial-emosional anak sebagaimana dikemukan Erlamsyah (2007:3) memiliki kharakteristik perkembangan sebagai berikut:

1) Senang bermain bersama dan mudah konflik
2) Bermain parale
3) Mudah konflik dan mudah akur
4) Interaksi menolong
5) Sebaya sebagai model
6) Mulai berkembang kesadaran diri dan orang lain.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kharakteristik kecerdasan sosial-emosional anak adalah bagaimana anak dapat berinterkasi dengan teman, anak dapat menjadikan teman sebaya sebagai model, anak dengan mudah terjadi konflik, dan anak senang bermain parallel.

Sedangkan Goleman (1999: 45) menerangkan tentang perkembangan emosi anak memiliki kharakteristik sebagai berikut:

1) Emosi yang menonjol (cinta, gembira, marah dan takut)
2) Berkembangnya perasaan humor
3) Empati dan altruistik
4) Memiliki rasa ingin tahu
5) Emosi dangkal dan bergejolak

6) Pemaaf

7) Percaya diri dan masa paling berani.

Artinya anak usia dini memiliki kharakteristik kecedasan sosial-emosional melalui luapan emosi yang meonojol, berkembangnya perasaan humor anak, anak meiliki empati, dan rasa ingin tahu, serta anak memiliki sifat pemaaf dan rasa percaya diri yang tinggi.

3. Bermain dalam Perkembangan Anak

a. Pengertian Bermain

Catron dan Allen (dalam Musfiroh 2005:3) "bermain merupakan wahana yang memungkinkan anak-anak berkembang secara optimal". Bermain secara langsung mempengaruhi seluruh wilayah dan aspek perkembangan anak. Kegiatan bermain memungkinkan anak untuk menemukan diri mereka sendiri, orang lain, dan lingkungan. Bronson (dalam Musfiroh 2005;5) anak-anak bermain karena mereka perlu memanipulasi dan bereksperimen untuk melihat apa yang terjadi, bagaimana sesuatu itu berfungsi dalam hidupnya. Anak-anak mencoba menguasai dan mengontrol proses dan hasil dari hasrat akibat kegiatan yang mereka lakukan. Mereka meniru apa yang mereka lihat dan rasakan. Bermain adalah aktivitas untuk memperoleh rasa senang tanpa memikirkan hasil akhir yang mereka lakukan secara spontan tanpa paksaan orang lain.

Melalui bermain anak diajak untuk bereksplorasi, menemukan dan memanfaatkan objek-objek disekitar yang dekat dengan anak, sehingga

pembelajaran menjadi bermakna. Suyanto (2005:124) mengemukakan peran bermain dalam perkembangan anak yaitu :1) bermain mengembangkan kemampuan motorik, 2) bermain mengembangkan kemampuan kognitif, dan 3) bermain mengembangkan kemampuan afektif.

Berarti bermain merupakan kesempatan bagi anak untuk mengembangkan potensi diri, baik potensi psikis, maunpun fisik anak. yang meliputi motorik halus dan motorik kasar, dan afektif anak.

b. Tujuan Bermain

Secara alamiah bermain bertujuan untuk memotivasi anak agar mengetahui sesuatu secara mendalam dan secara spontan anak dapat mengembangkan motorik halusnya, dengan bermain anak juga dapat bereksperimen dan menemukan hal-hal yang baru baginya.

Tujuan bermain menurut Depdiknas (2002 : 26) 1). Dapat mengembangkan daya fakir (kognitif) agar anak mampu menghu-bungkan pengetahuan yang sudah diketahui dengan pengetahuan yang sudah diperolehnya. 2). Melatih kemampuan berbahasa agar anak mampu berkomunikasi secara lisan dengan lingkungan 3). Melatih keterampilan supaya anak dapat mengembangkan keterampilan motorik halus anak dalam berolah tangan. 4). Mengembangkan jasmani anak agar keterampilan motorik kasar dalam berolah tubuh untuk pertumbuhan dan kesehatan. 5). Mengembangkan daya cipta supaya anak lebih kreatif yaitu lancar, fleksibel dan orisinil. 6). Meningkatkan kepekaan emosi anak

dengan cara mengenalkan bermacam-macam perasaan dan menumbuhkan rasa kepercayaan diri.

Berdasarkan uraian diatas jelaslah bahwa bemain dapat mengembangkan kogntif anak, melatih kemampuan berbahasa anak, melatih keterampilan, mengembangkan motorik kasar anak, mengembangkan daya cipta dan mengembangkan jiwa emosi anak, sehingga anak belajar untuk mengembangkan pikiran mereka untuk melakukan hal-hal baru dalam kehidupan mereka. Anak juga belajar untuk berkomunikasi dengan teman dan lingkungan, anak belajar untuk mengembangkan kreatifitas dan motorik kasar serta anak belajar untuk dapat mengendalikan emosi dengan baik.

Muhslicatoen (1999:32) juga menyatakan tujuan dari bermain adalah: Dapat mengembangkan kreatifitas anak yaitu melakukan kegiatan-kegiatan yang mengembangkan kelenturan, memanfaatkan imajinasi atau ekpresi diri, kegiatan pemecahan masalah, mencari cara baru.

Sedangkan Mayke (dalam Sudono 1995 : 3) bahwa tujuan bemain adalah untuk memberikan kesempatan pada anak memanipulasi, mengulang-ulang, menemukan sendiri, bereksplorasi mempraktekkan bermacam-macam konsep serta pengetahuan yang tidak terkira.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan bermain adalah sebagai makna dari anak, sehingga terjadi pembelajaran bagi anak-anak mengambil keputusan, memilih, mencoba,

menentukan, berusaha, mengeluarkan pendapat dan memecahkan masalah, mengerjakan dengan tuntas dan mengalami berbagai kepuasan pada dirinya.

c. Kharakteristik Bermain

Pemberian ransangan pendidikan bagi anak usia dini tidak sama dengan pembelajaran bagi anak usia pendidikan dasar. Dalam hal ini pendidik hendaklah memahami tentang prinsip-prinsip pembelajaran anak usia dini, yaitu bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain. Bermain juga mempunyai beberapa karakteristik menurut Suryadi (2006:7) menyatakan bahwa karakteristik bermain adalah: 1). Bermain menuntut pelaku aktif secara fisik dan mental. 2).Bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan, mengasyikkan, dan menggairahkan. 3).Bermain dilakukan bukan karena paksaan melainkan karena keinginan dari diri sendiri. 4). Dalam bemain individu bertingkah laku secara spontan, sesuai dengan keinginannya. 5).Tanpa ada hal-hal lain, kegiatan bermain itu sendiri sudah sangat menyenangkan bagi pelaku. 6).Bebas membuat aturan sendiri sesuai kesepakatan antar pelaku.

Sedangkan Hartati (2005:91) mengemukakan bahwa karakteristik bermain adalah: 1).Bermain dilakukan karena kesukarelaan bukan paksaan.2). Bermain merupakan kegiatan untuk dinikmati, selalu menyenangkan, dan menggairahkan. 3). Bermain dilakukan tanpa iming-iming apapun, kegiatan itu sendiri sudah menyenangkan. 4). Bermain lebih mengutamakan aktifitas daripada tujuan. 5). Bermain menuntut partisipasi

aktif baik secara fisik maupun secara psikis. 6). Bermain itu bebas bahkan tidak harus selaras dengan kenyataan, anak bebas membuat aturan sendiri dan mengoperasikan fantasinya.

Dilihat dari Beberapa pendapat ahli diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik dari bermain adalah anak terlibat secara langsung baik secara fisik maupun psikis yang dilakukan tanpa iming-iming tapi secara spontan karena bermain merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak.

4. Hakikat Bermain Peran

a. Pengertian Bermain Peran

Secara etimologis, kata drama berasal dari bahasa Yunani, Drama artinya menirukan. Adapun secara terminologi drama adalah suatu perbuatan/cerita/kisah kehidupan dengan mengunakan media manusia yang disusun untuk pertunjukkan oleh para pelaku di atas pentas dan ditonton oleh publik.

Pada zaman penjajahan Belanda di Indonesia, istilah drama diganti lagi dengan istilah “Sandiwara” yang diciptakan oleh PKG Mangkunegoro VII dan terus digunakan sampai pada zaman Jepang. Sejak Proklamasi Kemerdekaan RI, dipopulerkan kembali penggunaan istilah “drama” hingga sekarang.

Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make belive*, atau simbolik. Piaget (dalam Muhaimin.

2010: 12) awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang di ingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies.*

Komara (2011: 4) mengemukakan tentang pengertian bermain peran yaitu ”sebagai suatu rangkaian perasaan, ucapan dan tindakan, sebagai suatu pola hubungan unik yang ditunjukkan oleh individu terhadap individu lain”. Peran yang dimainkan individu dalam hidupnya dipengaruhi oleh persepsi individu terhadap dirinya dan terhadap orang lain. Oleh sebab itu untuk dapat berperan dengan baik, diperlukan pemahaman terhadap peran pribadi dan orang lain. Pemahaman tersebut tidak terbatas pada tindakan, tetapi pada faktor penentunya, yakni perasaan, persepsi dan sikap. Bermain peran berusaha membantu individu untuk memahami perannya sendiri dan peran yang dimainkan orang lain sambil mengerti perasaan, sikap dan nilai yang mendasarinya.

b. Tujuan Bermain Peran

Pendidikan adalah pilar utama dalam pembentukan mental/ karakter seorang siswa. Pendidikan yang baik akan membentuk mental atau

karakter siswa yang lurus dan terarah. Pembinaan mental yang baik pada akhirnya akan bermuara pada kebaikan di kehidupan yang akan datang. Kehidupan di tengah-tengah masyarakat yang penuh dengan persoalan-persoalan yang rumit. Dengan berbekal pendidikan yang baik, maka siswa akan mempunyai mental/ karakter yang kuat, dan mempunyai pengetahuan yang luas.

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah peserta didik bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat. Seorang pemeran harus mampu menghayati peran yang dimainkannya. Melalui peran, peserta didik berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih. Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasikan perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan.

Pada pembelajaran bermain peran, pemeranan tidak dilakukan secara tuntas sampai masalah dapat dipecahkan. Hal ini dimaksudkan untuk mengundang rasa kepenasaran peserta didik yang menjadi pengamat agar turut aktif mendiskusikan dan mencari jalan ke luar. Dengan demikian,

diskusi setelah bermain peran akan berlangsung hidup dan menggairahkan peserta didik. Bermain peran dalam pembelajaran anak usia dini berperan sebagai berikut:

1) Secara pengalaman bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi ‘’di sini pada saat ini’’. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Tewrhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.
2) Bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya,

dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

3) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Denagn demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang teralu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.
4) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para pserta didik dapat menguji sikap

dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa melalui bermain peran anak belajar tentang situasi berdasarkan pengalaman dengan menitik beratkan isi pelajaran pada situasi, selain itu anak juga belajar untuk mengungkapkan perasaan emosi dengan baik, anak dapat mengungkapkan ide dan perasaan, serta anak mengalami poses psikologi dalam kehidupannya.

c. Kharakteristik Bermain Peran

Bermain peran dalam pembelajaran merupakan usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Melalui peran, anak berinteraksi dengan orang lain yang juga membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yan dipilih.

Selama pembelajaran berlangsung, setiap pemeranan dapat melatih sikap empati, simpati, rasa benci, marah, senang, dan peran lainnya. Pemeranan tenggelam dalam peran yang dimainkannya sedangkan pengamat melibatkan dirinya secara emosional dan berusaha mengidentifikasikan perasaan dengan perasaan yang tengah bergejolak dan menguasai pemeranan. Bermain peran diarahkan pada pemecahan

masalah yang menyangkut hubungan antar manusia, terutama yang menyangkut kehidupan peserta didik.

Bermain peran sebagaimana dikemukakan oleh Mulyasa (2004: 141) terdapat empat asumsi yang mendasari pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai social, yang kedudukannya sejajar dengan model-model mengajar lainnya. Keempat asumsi tersebut tersebut sebagai berikut:

a) Secara implicit bermain peran mendukung sustau situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan isi pelajaran pada situasi ‘’di sini pada saat ini’’. Model ini percaya bahwa sekelompok peserta didik dimungkinkan untuk menciptakan analogy mengenai situasi kehidupan nyata. Tewrhadap analogy yang diwujudkan dalam bermain peran, para peserta didik dapat menampilkan respons emosional sambil belajar dari respons orang lain.

b) Kedua, bermain peran memungkinkan para peserta didik untuk mengungkapkan perasaannya yang tidak dapat dikenal tanpa bercermin pada orang lain. Mengungkapkan perasaan untuk mengurangi beban emosional merupakan tujuan utama dari psikodrama (jenis bermain peran yang lebih menekankan pada penyembuhan). Namun demikian, terdapat perbedaan penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain peran dalam konteks

pembelajaran memandang bahwa diskusi setelah pemeranan dan pemeranan itu sendiri merupakan kegiatan utama dan integral dari pembelajaran; sedangkan dalam psikodrama, pemeranan dan keterlibatan emosional pengamat itulah yang paling utama. Perbedaan lainnya, dalam psikodrama bobot emosional lebih ditonjolkan daripada bobot intelektual, sedangkan pada bermain peran peran keduanya memegang peranan yang sangat penting dalam pembelajaran.

c) Model bermain peran berasumsi bahwa emosi dan ide-ide dapat diangkat ke taraf sadar untuk kemudian ditingkatkan melalui proses kelompok. Pemecahan tidak selalu datang dari orang tertentu, tetapi bisa saja muncul dari reaksi pengamat terhadap masalah yang sedang diperankan. Denagn demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Dengan demikian, para peserta didik dapat belajar dari pengalaman orang lain tentang cara memecahkan masalah yang pada gilirannya dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan dirinya secara optimal. Oleh sebab itu, model mengajar ini berusaha mengurangi peran guru yang teralu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Model bermain peran mendorong peserta didik untuk turut aktif dalam

pemecahan masalah sambil menyimak secara seksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi.

d) Model bermain peran berasumsi bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, nilai, perasaan dan system keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, para pserta didik dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah. Tanpa bantuan orang lain, para peserta didik sulit untuk menilai sikap dan nilai yang dimilikinya.

Terdapat tiga hal yang menentukan kualitas dan keefektifan bermain peran sebagai model pembelajaran, yakni (1) kualitas pemeranan, (2) analisis dalam diskusi, (3) pandangan peserta didik terhadap peran yang ditampilkan dibandingkan dengan situasi kehidupan nyata. Menurut Shaftel (1967) mengemukakan sembilan tahap bermain peran yang dapat dijadikan pedoman dalam pembelajaran: (1) menghangatkan suasana dan memotivasi peserta didik, (2) memilih partisipan/peran, (3) menyusun tahap-tahap peran, (4) menyiapkan pengamat, (5) pemeranan, (6) diskusi dan evaluasi, (7) pemeranan ulang, (8) diskusi dan evaluasi tahap dua, (9) membagi pengalaman dan mengambil kesimpulan. Kesembilan tahap tersebut dijelaskan sebagai berikut.

Menghangatkan suasana kelompok termasuk mengantarkan peserta didik terhadap masalah pembelajaran yang perlu dipelajari. Hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan. Masalah dapat diangkat dari kehidupan peserta didik, agar dapat merasakan masalah itu hadir dihadapan mereka, dan memiliki hasrat untuk mengetahui bagaimana masalah yang hangat dan actual, langsung menyangkut kehidupan peserta didik, menarik dan merangsang rasa ingin tahu peserta didik, serta memungkinkan berbagai alternative pemecahan. Tahap ini lebih banyak dimaksudkan untuk memotivasi peserta didik agar tertarik pada masalah karena itu tahap ini sangat penting dalam bermain peran dan paling menentukan keberhasilan.

Bermain peran akan berhasil apabila peserta didik menaruh minat dan memperhatikan masalah yang diajukan guru. Memilih peran dalam pembelajaran, tahap ini peserta didik dan guru mendeskripsikan berbagai watak atau karakter, apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian para peserta didik diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran. Jika para peserta didik tidak menyambut tawaran tersebut, guru dapat menunjuk salah seorang peserta didik yang pantas dan mampu memerankan posisi tertentu. Menyususn tahap-tahap baru, pada tahap ini para pemeran menyusun garis-garis besar adegan yang akan dimainkan. Dalam hal ini, tidak perlu

ada dialog khusus karena para peserta didik dituntut untuk bertindak dan berbicara secara spontan.

Guru membantu peserta didik menyiapkan adegan-adegan dengan mengajukan pertanyaan, misalnya di mana pemeranan dilakukan, apakah tempat sudah dipersiapkan, dan sebagainya. Persiapan ini penting untuk menciptakan suasana yang menyenangkan bagi seluruh peserta didik, dan mereka siap untuk memainkannya.

Menyiapkan pengamat, sebaiknya pengamat dipersiapkan secara matang dan terlibat dalam cerita yang akan dimainkan agar semua peserta didik turut mengalami dan menghayati peran yang dimainkan dan aktif mendiskusikannya. Menurut Sharfel dan Shaftel 1967 dalam (Komara 2011), Sharfel dan Shaftel 1967 dalam (Komara 2011),agar pengamat turut terlibat, mereka perlu diberi tugas. Misalnya menilai apakah peran yang dimainkan sesuai dengan keadaan yang sebenarnya? Bagaimana keefektifan perilaku yang ditunjukkan pemeran? Apakah pemeran dapat menghayati peran yang dimainkan.

Tahap pemeranan, pada tahap ini para peserta didik mulai beraksi secara spontan, sesuai dengan peran masing-masing. Merka berusaha memainkan setiap peran seperti benar-benar dialaminya. Mungkin proses bermain peran tidak berjalan mulus karena para peserta didik ragu dengan apa yang harus dikatakan akan ditunjukkan. Shaftel dan Shfatel 1967 dalam (Komara 2011),) mengemukakan bahwa pemeranan cukup dilakukan secara singkat, sesuai tingkat kesulitan dan kompleksitas

masalah yang diperankan serta jumlah peserta didik yang dilibatkan, tak perlu memakan waktu yang terlalu lama.

Pemeranan dapat berhenti apabila para peserta didik telah merasa cukup, dan apa yang seharusnya mereka perankan telah dicoba lakukan. Adakalanya para peserta didik keasyikan bermain peran sehingga tanpa disadari telah mamakan waktu yang terlampau lama. Dalam hal ini guru perlu menilai kapan bermain peran dihentikan. Sebaliknya pemeranan dihentikan pada saat terjadinya pertentangan agar memancing permasalahan untuk didiskusikan.

Diskusi dan evaluasi pembelajaran, diskusi akan mudah dimulai jika pemeran dan pengamat telah terlibat dalam bermain peran, baik secara emosional maupun secara intelektual. Dengan melontarkan sebuah pertanyaan, para peserta didik akan segera terpancing untuk diskusi. Diskusi mungkin dimulai dengan tafsirkan mengenai baik tidaknya peran yang dimainkan selanjutnya mengarah pada analisis terhadap peran yang ditampilkan, apakah cukup tepat untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi.

Metode bermain peran ini dikategorikan sebagai metode belajar yang berumpun kepada metode perilaku pembiasaan yng dilakukan guru diterapkan dalam kegiatan pengembangan. Siska (2011: 2) menjelaskan tentang karakteristik bermain peran yaitu “adanya kecenderungan memecahkan tugas belajar dalam sejumlah perilaku yang berurutan, konkret dan dapat diamati”. Artinya melalui bermain peran anak belajar

untuk memecahkan maslaah sederhana yang ditemui saat anak bermain bersama teman.

Bermain peran dikenal juga dengan sebutan bermain pura-pura, khayalan, fantasi, *make belive*, atau simbolik. Menurut Piaget, awal main peran dapat menjadi bukti perilaku anak. Ia menyatakan bahwa main peran ditandai oleh penerapan cerita pada objek dan mengulang perilaku menyenangkan yang diingatnya. Piaget menyatakan bahwa keterlibatan anak dalam main peran dan upaya anak mencapai tahap yang lebih tinggi dibandingkan dengan anak lainnya disebut sebagai *collective symbolism*. Ia juga menerangkan percakapan lisan yang anak lakukan dengan diri sendiri sebagai *idiosyncratic soliloquies.*

Pendidikan TK menggunakan metode bermain peran, dan dalam pembelajaran mempergunakan tiga macam permainan drama (dramatisasi - bermain drama), antara lain (Hidayat:2003):

1) Permainan drama (dramatisasi) spontan atau bebas
2) Permainan drama(dramatisasi) terpimpin atau bermain peran
3) Sandiwara boneka, misalnya: oleh anak-anak, guru dan campuran guru dan anak
4) Pantomim.

Artinya kegiatan bermain peran dapat dilakukan anak melalui bermain peran spontan, yaitu bermain peran yang dilakukan anak tanpa ada unsur dan panduan dari guru, tetapi anak bermain sendiri bersama teman. Dalam pembelajaran bermain peran juga terpimpin yaitu anak

bermain yang dikendalikan guru dan scenario telah disusun oleh guru dan anak hanya melakonkan permaianan. Selain itu anak juga dapat melakukan sandiwara dengan menggunakan media boneka yang sering disebut dengan sandiwara boneka. Serta kegiatan pantomime juga merupakan bagian dari bermain peran.

B. Kerangka Konseptual

Pelaksanaan pengembangan kecerdasan sosial-emosional anak di tk Aisyiyah Pakan Sinayan kecamatan Kamang Magek kabupaten Agam belum mencapai target yang diinginkan. Ternyata ada sekitar 65% anak tidak berhasil dalam pengembangan sosial-emosional dalam memiliki rasa tanggung jawab, toleransi, menunjukkan reaksi emosi yang wajar, dan memiliki rasa percaya diri.

Bertolak dari kenyataan di atas maka peneliti merancang pembelajaran untuk meningkatkan perkembangan kecerdasan sosial-emosional anak melalui kegiatan bermain peran.

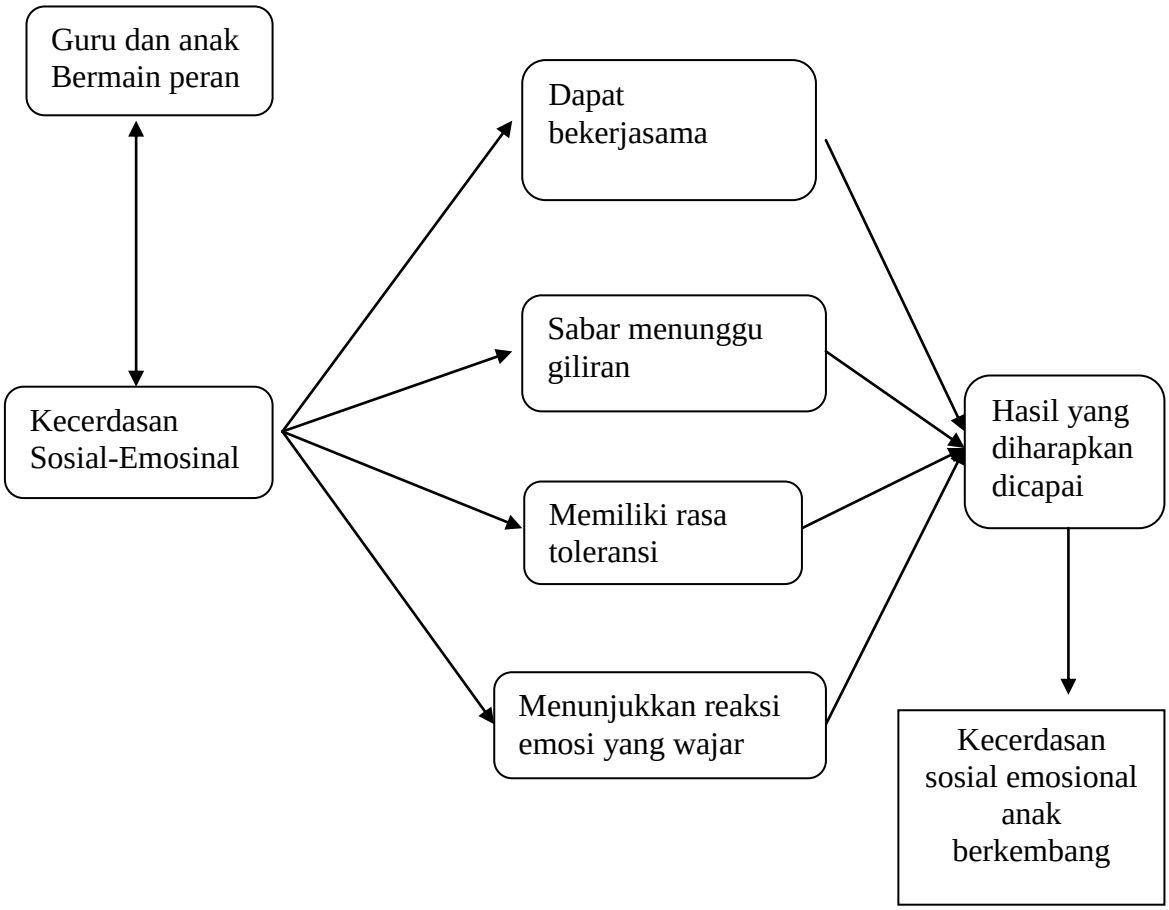
Kerangka berpikir dimaksudkan untuk memperjelas jalannya penelitian dan melihat tujuan dari penelitian yang dilakukan adapun uraian dari kerangka berpikir di atas adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan bermain peran yang dilakukan anak diharapkan agar anak dapat bekerjasama dengan temannya di dalam berbelanja barang yang dibutuhkan.
2. Dalam bermain peran anak akan belajar untuk sabar dalam menunggu gilirannya untuk membayar dan mencari barang-barang

yang mereka butuhkan sehingga berkembanglah kecerdasan emosional anak.

3. Kecerdasan anak dalam bertoleransi melalui bermain peran memberikan anak kesempatan untuk belajar berbagi bersama teman, baik dalam memilih peran, atau dalam memerankan peran yang mereka pilih, anak belajar untuk memahami keinginan orang lain, disaat anak memilih peran ibu atau ayah, anak akan belajar untuk memahami keinginan anaknya sehingga dapat menjadi orang tua yang baik, bigitu juga saat anak memilih peran ibu guru, polisi dan yang peran yang lainnya. Sehingga kecerdasan anak dalam bertoleransi terhadap orang lain dapat berkembang dengan baik
4. Bermain peran memberikan anak kesempatan untuk dapt meluapkan emosi dengan wajar, karena anak berusaha untuk dapat diterima teman dalam bermain, sehingga anak harus belajar mengendalikan diri dan emosi dengan baik.

Uraian di atas dapat dilihat pada bagan di bawah ini:



Bagan I

Kerangka Konseptual

C. Penelitian yang Relevan

Untuk menghindari terjadinya penelitian yang sama, maka peneliti menelusuri terhadap penelitian orang lain yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian yang berkaitan adalah penelitian Hidayati yang berjudul " Upaya Pengembangan Kemampuan Berbahasa Anak Melaluui Kegiatan Bermain Peran Berbelanja Makanan Pada Kelompok B1 Tk Model Satu Atap Bukittinggi Tahun Oktober 2010". Hasil penelitiannya

bahwa lebih dari 90% anak di kelompok B1 dapat membaca dan menuliskan dengan baik. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran, sedangkan perbedaannya Hidayati mengembangkan bahasa anak sementara peneliti mengembangkan social emosional anak.

Dan penelitian Naziar Elmi yang berjudul 2010. "Kegiatan Bermain Peran Sebagai Upaya Mengembangkan Kemandirian Anak Di Kelompok B2 Tk Pertiwi Banuhampu Kecamatan Banuhampu Kabupaten Agam". Hasil penelitian menunjukkan bahwa 87,5% kemandirian anak berkembang dengan baik melalui kegiatan bermain peran. Adapun persamaan penelitian Naziar Elmi dengan peneliti adalah sama-sama menggunakan metode bermain peran. Sedangkan perbedaannya, pada penelitian Naziar Elmi mengembangkan kemandirian anak sementara peneliti mengembangkan sosial emosional anak.

Dari penelitian terdahulu dapat dilihat bahwa kegiatan bermain peran dapat mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, baik itu perkembangan kemampuan berbahasa maupun kemampuan kemandirian anak. Dari kedua penelitian di atas menjadi acuan bagi peneliti dalam melaksanakan penelitian berikut.

D. Hipotesis Tindakan

Terjadinya peningkatan sosial emosional anak melalui kegiatan bermain peran di TK Aisyiyah Pakan Sinayan kecamatan Kamang Magek.

BAB V
PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil pengolahan data tentang perkembangan kecerdasan sosial-emosional anak yang dilakukan melalui kegiatan bermain peran maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

1. Anak memiliki kecerdasan jamak, dan tidak ada yang anak yang memiliki kecerdasa yang sama dengan anak lain. Anak mengalami tahap perkembangan yang sama tetapi dalam masa yang berbeda-beda. Dan usia dini merupakan masa yang paling tepat untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak, dan termasuk perkembangan kecerdasan sosial-emosional anak.
2. Berdasarkan hasil pengolahan data menunjukkan bahwa kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan sosial-emosional. Diantaranya kecerdasan dalam bekerjasama dengan teman. Karena dalam bermain peran anak belajar untuk bekerjasama dengan baik, agar kegiatan bermain peran menjadi menyenangkan
3. Kegiatan bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan anak dalam menunjukkan sikap tanggung jawab terhadap tugas yang diberikan. Melalui peran yang mereka pilih atau diberikan guru anak berusaha untuk melakoni peran sebaik mungkin, dan hal ini merupakan ujud dari sikap tanggung jawab anak.

4. Sikap toleransi anak berkembang melalui kegiatan bermain peran. Melalui bermain peran anak belajar untuk berbagi dengan teman dan turut merasakan apa yang dirasakan teman, dan sikap ini menumbuhkan sikap toleransi dalam diri anak.
5. Melalui bermain peran anak belajar untuk bersabar menunggu giliran. Dalam berbelanja anak belajar untuk antri dengan tertib dalam membayar belanja ataupun dalam hal lainnya.

B. Implikasi

Kegiatan bermain peran yang dilakukan pada anak kolompok B TK Aisyiyah Pakan Sinayan Kecamatan Kamang Magek berhasil dengan baik. Dimana terjadi peningkatan terhadap setiap aspek yang diteliti, terutama pada saat anak melakukan kegiatan bermain peran, aspek yang diamati meliputi kemampuan anak dalam bekerjasama dengan teman, menunjukan sikap toleransi, mengekspresikan emosi secara wajar dan sabar menunggu giliran.

C. Saran

Adapun saran yang dapat peneliti sampaikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pengelola sekolah diharapkan untuk dapat menyediakan media dalam pembelajaran bermain peran. Karena melalui bermain peran dapat membantu mengembangkan kecerdasan sosial-emosional anak.

2. Diharapkan guru TK untuk lebih selektif dalam memberikan pola pengajaran kepada anak usia dini. Karena berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui bermain peran dapat mengembangkan kecerdasan sosial emosional anak.
3. Diharapkan bagi pendidik PAUD untuk dapat mengembangkan media dan strategi dalam pembelajaran anak usia dini dan salah satu media yang dapat digunakan adalah gambar-gambar yang berupa gambar buah-buahan, sayuran dan makanan.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimin. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta. Bumi Aksara

Depdiknas. 2002. *Pengelolaan Kelompok Bermain*. Jakarta: Depdiknas

_____2003 *Undang-undang no 20 th 2003 tentang Sistim Pendidikan Nasional,* Jakarta. Departeman Pendidikan Nasi

_____2010. *Implementasi Kurikulum dan Metode Pembelajaran Aktif, Berdasarkan Nilai-nilai Budaya untuk Membentuk Daya Saing dan Karakter Bangsa*. Departemen Pendidikan Nasional.

_____2007. *Model Pengembangan KTSP PAUD Non Formal*. Departemen PendidiK

Elmi.Naziar.2010. *Kegiatan Bermain Peran Sebagai Upaya Mengembangkan Kemandirian Anak Dikelompok B2 TK Pertiwi*. Banuhampu kabupaten Agam.

Goleman, Daniel. 1999. *Kecerdasan Emosional (Emotional Questions).* Jakarta. Gramedia. Pustaka Utama

Hidayati .2010. Up*aya pengembangan kemampuan bahasa anak melalui ke bermain peran berbelaja makanan pada keompok B1 TK model* Bukittinggi Konsentrasi PAUD.FIP.UNP

Komara, Endang. 2011. *Model Pembelajaran Beramain Peran dalam Pembelajaran Partisipatif*. Jakarta.

Musfiroh, Takdirun. 2005. *Bermain Sambil Belajar dan Mengasah Kecerdasan.* Jakarta. Departemen Pendidikan Nasional.Direktorat Jendra Pendidikan Tinggi. Direktorat Jendral Pendidik Tenaga Kependidikan dan Tenaga Perguruan Tinggi.

Muslichatoen. 1999. *Metode Pengajaran Taman Kanak-Kanak*: Jakarta: PT Rineka Cipta.

Mutiah, Diana. 2010. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta. Kencana Predana Media