

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB II

### KAJIAN TEORI

#### A. Metode Bermain Peran

##### 1. Pengertian

Metode merupakan bagian dari strategi kegiatan, metode dipilih berdasarkan strategi kegiatan yang sudah dipilih dan ditetapkan. Metode merupakan cara, yang dalam bekerjanya merupakan alat untuk mencapai tujuan kegiatan.<sup>16</sup> Sedangkan bermain merupakan pekerjaan masa kanak-kanak dan cermin pertumbuhan anak.<sup>17</sup> Bermain merupakan kegiatan yang memberikan kepuasan bagi diri sendiri, melalui bermain anak memperoleh pembatasan dan memahami kehidupan, bermain tidak dilakukan secara serius dan bersifat bebas.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan arti bermain merupakan bermacam bentuk kegiatan yang memberikan kepuasan pada diri anak yang bersifat tidak serius, bebas dan bahan mainan terkandung dalam kegiatan dan yang secara imajinatif ditransformasi sepadan dengan dunia orang dewasa.

Bermain peran adalah permainan yang dilakukan anak dengan cara memerankan tokoh-tokoh, benda-benda, binatang maupun tumbuhan yang ada di sekitar anak. Melalui permainan ini daya imajinasi, kreativitas, empati serta penghayatan anak dapat berkembang. Anak-anak dapat menjadi apapun yang diinginkannya dan juga dapat melakukan manipulasi terhadap objek seperti yang diharapkan. Bermain peran berarti mencontoh atau meniru sifat,

<sup>16</sup> Moeslichatoen, *Metode Pengajaran di Taman Kanak-Kanak*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2004, h. 7

<sup>17</sup> *Ibid*, h. 25

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

karakter, atau perilaku seseorang atau sesuatu untuk tujuan tertentu.<sup>18</sup> Main peran disebut juga main simbolis, pura-pura, *make believe*, fantasi, imajinasi.<sup>19</sup>

Metode bermain peran adalah bentuk permainan bebas dari anak-anak yang masih muda. Merupakan salah satu cara bagi anak untuk menelusuri dunianya, dengan meniru tindakan dan karakter dari orang-orang yang berada di sekitarnya. Ini adalah ekspresi paling awal dari bentuk drama, namun tidak boleh disamakan dengan drama atau ditafsirkan sebagai penampilan. Drama peran adalah sangat sementara, hanya berlaku sesaat. Bisa berlangsung selama beberapa menit atau terus berlangsung untuk beberapa waktu. Bisa juga dimainkan berulang kali bila ketertarikan si anak cukup kuat, tetapi bila ini terjadi maka pengulangan tersebut bukanlah sebagai bentuk latihan, melainkan adalah pengulangan pengalaman yang kreatif untuk kesenangan murni dalam melakukannya. Ia tidak memiliki awalan dan akhiran dan tidak memiliki perkembangan dalam arti drama.<sup>20</sup> Berbeda halnya dengan bermain peran yang dilakukan sebagai pengembangan dari aspek-aspek perkembangan anak, memiliki tujuan yang ingin dicapai dan dilihat perkembangannya.

Hakikat bermain peran dalam pembelajaran PAUD terletak pada keterlibatan emosional pemeran dan pengamat dalam situasi masalah secara nyata dihadapi. Melalui bermain peran dalam pembelajaran diharapkan anak-anak mampu mengeksplorasi perasaan-perasaannya, memperoleh

<sup>18</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Mengenal dan Memahami Mainan Sebagai Media Pengasah Otak Kanan dan Kiri Anak*, Jogjakarta: Diva Press, 2009, h. 230

<sup>19</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, h. 115

<sup>20</sup> Ali Nugraha dan Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2004, h. 8.14

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

wawasan tentang sikap, nilai, dan persepsi, mengembangkan keterampilan dan sikap dalam memecahkan masalah yang dihadapi, mengeksplorasi inti permasalahan yang diperankan melalui berbagai cara.<sup>21</sup>

## 2. Manfaat Metode Bermain Peran

Dampak positif serta nilai-nilai fungsi dan manfaat bermain peran meliputi mengembangkan tingkat intelegensi dan stabilitas emosional anak, mencegah terjadinya penyimpangan karakter, depresi, dan gangguan kejiwaan lain yang disebabkan oleh mental, meletakkan dasar-dasar pendewasaan diri dengan benar, secara alami, bertahap, dan berkelanjutan.<sup>22</sup> Melalui bermain peran, anak-anak belajar berkonsentrasi, melatih imajinasi, mencoba ide baru, melatih perilaku orang-orang dewasa dan mengembangkan rasa kendali atas dunianya sendiri. Anak-anak mendapatkan kewaspadaan yang mengenai kecantikan, ritme, dan struktur lingkungannya dan sambil tubuhnya mempelajari lebih banyak lagi mengenai cara berkomunikasi dengan pikirannya sendiri, perasaannya dan emosinya.

Tujuan bermain peran dalam pendidikan anak usia dini merupakan untuk memecahkan masalah melalui peragaan, serta langkah-langkah identifikasi masalah, analisis, pemeranan, dan diskusi. Untuk kepentingan tersebut, sejumlah anak bertindak sebagai pemeran dan yang lainnya sebagai pengamat, melalui peran anak-anak berinteraksi dengan orang lain yang juga

<sup>21</sup> Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung, Remaja Rosdakarya: 2012, h.174

<sup>22</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Posif & Kreatif Untuk Anak Anda*, Jogjakarta: Diva Press, 2009, h.238

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

membawakan peran tertentu sesuai dengan tema yang dipilih.<sup>23</sup> Melalui metode bermain peran, anak-anak belajar memberikan kontribusi kerjasama yang baik terhadap temannya dalam perencanaan gabungan saat memilih tokoh pemain.<sup>24</sup> Bermain peran dalam dunia bermain anak bersifat sangat luas. Ia tidak terpaku pada bentuk-bentuk peniruan karakter tokoh seseorang, tetapi dapat juga berupa stimulasi peran benda tertentu, seperti kereta, pesawat, mobil, atau robot.<sup>25</sup>

Teori Singer oleh Jerome Singer menjelaskan bahwa bermain imajinatif merupakan sebagai kekuatan positif untuk perkembangan manusia. Bermain memberikan suatu cara bagi anak untuk meneruskan masuknya perangsangan (stimulasi), baik dari luar maupun dari dalam yaitu aktivitas otak yang konstan memainkan kembali dan merekam pengalaman. Melalui bermain anak dapat mengoptimalkan laju stimulasi dari luar dan dalam, karena itu mengalami emosi yang menyenangkan.<sup>26</sup>

Kemudian dasar pemikiran bermain peran yang menjadi pijakan bermain anak berasal dari berbagai teori.<sup>27</sup> Pertama, Teori Erik Erikson yang menyatakan, manusia membangun kemampuan untuk menghadapi pengalaman dengan membuat suatu keadaan yang semestinya dan menguasai kenyataan melalui uji coba dan perencanaan, dan semua itu disusun anak

<sup>23</sup> Mulyasa, *Manajemem PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, h.173

<sup>24</sup> Pamela A. Coughlin, *Menciptakan Kelas Yang Berpusat Pada Anak*, Children's Resources International, INC, 2000, h.230

<sup>25</sup> Jasa Ungguh Muliawan, *Tips Jitu Memilih Mainan Posif & Kreatif Untuk Anak Anda*, Jogjakarta: Diva Press, 2009, h. 232

<sup>26</sup> Diana Mutiah, *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010, h.107

<sup>27</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, h.206

dalam bermain. Kedua, Teori Gowen menyatakan main peran dipandang sebagai sebuah kekuatan yang menjadi dasar perkembangan daya cipta, tahap, ingatan, kerja sama kelompok, penyerapan kosakata, konsep hubungan kekeluargaan, pengendalian diri, keterampilan mengambil sudut pandang spasial, afeksi dan kognisi. Pada tahap main peran awal, anak akan melakukan macam-macam percobaan dengan bahan-bahan di sekitarnya dan berbagai macam peran, melalui pengalaman main peran anak memeriksa egonya, belajar menghadapi pertentangan emosi, memperkuat diri sendiri untuk masa depan, menciptakan kembali masa lalu, dan mengembangkan keterampilan imajinasi. Ketiga, Vigotsky percaya bahwa fungsi mental yang lebih tinggi berakar pada hubungan sosial dan kegiatan kerja sama, Teori Vigotsky tentang bermain peran mendukung munculnya dua kemampuan penting, yaitu kemampuan untuk memisahkan pikiran dari kegiatan dan benda, kemampuan menahan dorongan hati dan menyusun tindakan yang diarahkan sendiri dengan sengaja dan fleksibel. Keempat, Teori Piaget menyatakan main peran mulai muncul saat anak kira-kira berumur satu tahun, pada saat ini anak-anak melakukan kegiatan yang tidak bisa diterapkan dalam kehidupan nyata misalnya mengaduk pasir dalam mangkuk dan pura-pura mencicipi, anak akan mengulang ingatan yang menyenangkan. Untuk main yang lebih tinggi anak biasanya melakukan *Collective symbolism*. Anak melakukan percakapan lisan dengan diri sendiri yang disebut dengan *idiosyneratie soliloquies*. Melalui percakapan ini anak menciptakan kesepakatan kebutuhan sementara dari Id dan kesadaran rasional dari ego.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kelima, Teori Smilansky menyatakan anak yang tidak terlibat main peran sering terlihat tidak ada rangkaian dalam kegiatan dan percakapan mereka. Mereka terlihat kaku, monoton dan mengulang-ngulang perilaku. Keenam, Teori Sigmud Freud menyatakan anak berperan sesungguhnya menjadi seseorang atau sesuatu, hal ini merupakan suatu jalan untuk anak usia dini belajar menghadapi serangan dari luar terhadap egonya.

### 3. Langkah-langkah Metode Bermain Peran

Sebagai suatu metode pembelajaran, bermain peran berakar pada dimensi pribadi dan sosial. Dari dimensi pribadi metode ini berusaha membantu anak-anak menemukan makna dari lingkungan sosial yang bermanfaat bagi dirinya, melalui metode ini anak-anak diajak untuk belajar memecahkan masalah pribadi yang sedang dihadapinya dengan bantuan kelompok sosial yang beranggotakan teman-teman kelas.<sup>28</sup>

Untuk melakukan dan melaksanakan metode bermain peran maka dibutuhkan beberapa tahapan atau pijakan dalam pelaksanaannya meliputi :

#### a. Pijakan sebelum bermain peran

Guru membacakan atau menceritakan dengan menggunakan buku yang berkaitan dengan tema yang akan dimainkan, hal ini dapat dilakukan dengan mengidentifikasi masalah, menjelaskan masalah, menafsirkan cerita dan mengeksplorasi isu-isu, serta menjelaskan peran yang akan dimainkan.<sup>29</sup> Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan peralatan bermain, mendiskusikan aturan

<sup>28</sup>Mulyasa, *Manajemem PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, h. 173

<sup>29</sup>*Ibid*, h.176

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dan harapan untuk pengalaman main, guru menjelaskan rangkaian waktu main, menentukan bahan main yang akan digunakan saat bermain, guru menentukan tempat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

b. Pijakan saat bermain peran

Pada saat kegiatan hendak berlangsung, maka guru bertugas menetapkan peran yang akan dimainkan dan memilih peran dalam pembelajaran, pada tahap ini anak-anak dan guru mendeskripsikan berbagai watak dan karakter apa yang mereka suka, bagaimana mereka merasakan, dan apa yang harus mereka kerjakan, kemudian anak-anak diberi kesempatan secara sukarela untuk menjadi pemeran.<sup>30</sup>

Terbagi menjadi beberapa tahapan, diantaranya yaitu :

1. Tahap satu (agen simbolik)

Anak menerima tindakan, pura-pura melakukan kegiatan dengan diri sendiri seperti benda yang melakukannya. Perilaku harus menunjukkan bahwa anak dirangsang bertindak, tidak hanya mengulangnya, anak pura-pura main dengan diri sendiri dalam caranya sendiri. Orang lain menerima tindakan anak, anak pura-pura mengarahkan kegiatan sederhana pada temannya atau benda. Anak mengambil peran pura-pura secara aktif, tetapi tidak diarahkan kepada orang lain, anak juga dapat menentukan peran untuk mainan atau benda.<sup>31</sup>

2. Tahap dua (pengganti simbolik)

<sup>30</sup> *Ibid*, h. 177

<sup>31</sup> Mukhtar Latif, dkk, *Pendidikan Anak Usia Dini Teori & Aplikasi*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2013, h. 214

Anak menggunakan benda nyata, dengan cara yang tepat, untuk menirukan sebuah kegiatan. Anak menggunakan alat dan benda mungkin sama atau tidak dengan benda yang sesungguhnya. Anak tidak menggunakan benda dalam main peran, menggunakan alat khayalan yang tidak ada secara fisik, pura-pura main dengan sesuatu yang tidak ada, anak bercakap dengan peran pura-pura.<sup>32</sup>

#### c. Pijakan Pengalaman Setelah bermain Peran

Guru merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya, lalu menggunakan waktu membereskan peralatan bermain peran sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan, urutan, dan pengelolaan lingkungan main peran secara tepat.

#### 4. Kelebihan dan Kekurangan Metode Bermain Peran

Dalam setiap metode, selain memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan. Kelebihan metode bermain peran (*role playing*) melibatkan seluruh anak berpartisipasi, mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama. Anak juga dapat belajar menggunakan bahasa dengan baik dan benar. Selain itu, kelebihan metode ini adalah, sebagai berikut:<sup>33</sup>

- a. Menarik perhatian anak karena masalah-masalah sosial berguna bagi mereka.

<sup>32</sup>*Ibid*, h. 216

<sup>33</sup> Suharto, *Pendekatan dan Teknik Belajar dalam Proses Belajar Mengajar*, Bandung: Tarsito, 2013, h. 418



- b. Anak berperan seperti orang lain, sehingga ia dapat merasakan perasaan orang lain, mengakui pendapat orang lain, saling pengertian, tenggang rasa, toleransi.
- c. Kerjasama antar pemain dapat ditumbuhkan dan dibina dengan sebaik-baiknya.
- d. Berpikir dan bertindak kreatif.
- e. Memecahkan masalah yang dihadapi secara realistis karena anak dapat menghayatinya.
- f. Anak memperoleh kebiasaan untuk menerima dan membagi tanggung jawab dengan sesamanya.
- g. Merangsang rasa semangat anak dalam minat belajar.
- h. Permainan peran bisa pula memupuk dan mengembangkan suatu rasa kebersamaan dan kerjasama antar peserta didik ketika memainkan sebuah peran.
- i. Anak bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh.
- j. Dapat berkesan dengan kuat dan tahan lama dalam ingatan anak.
- k. Sangat menarik bagi anak, sehingga memungkinkan kelas menjadi dinamis dan penuh antusias.

Berikut kekurangan-kekurangan penggunaan metode bermain peran:

- a. Metode bermain peran memerlukan waktu yang relatif panjang atau banyak.
- b. Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun anak, dan ini tidak semua guru memilikinya.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- c. Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- d. Kelas lain sering terganggu oleh suara pemain dan penonton yang kadang-kadang bertepuk tangan.
- e. Apabila pelaksanaan bermain peran mengalami kegagalan, bukan saja dapat memberi kesan kurang baik, tetapi sekaligus berarti tujuan pengajaran tidak tercapai.

## B. Aspek Perkembangan Sosial Emosional

### 1. Pengertian

Istilah perkembangan (*development*) dalam psikologi merupakan sebuah konsep yang cukup rumit dan kompleks. Secara sederhana seorang ahli bernama Seifert & Hoffnung mendefinisikan perkembangan sebagai “*Long-term change in a person’s growth, feelings, patterns of thinking, social relationships, and motor skills.*” Sementara itu, Chaplin mengartikan perkembangan sebagai perubahan yang berkesinambungan dan progresif dalam organisme, dari lahir sampai mati, pertumbuhan, perubahan dalam bentuk dan dalam integrasi dari bagian-bagian jasmaniah ke dalam bagian-bagian fungsional, kedewasaan atau kemunculan pola-pola asasi dari tingkah laku yang tidak dipelajari.<sup>34</sup>

Perkembangan merupakan suatu perubahan, dan perubahan ini tidak bersifat kuantitatif, melainkan kualitatif. Perkembangan tidak ditekankan pada segi material, melainkan dari segi fungsional. Pengertian lain dari

<sup>34</sup> Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013, h.4

perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami oleh individu atau organisme menuju tingkat kedewasaannya atau kematangannya (*maturation*) yang berlangsung secara sistematis, berkesinambungan, baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).<sup>35</sup>

Perkembangan secara luas menunjuk pada keseluruhan proses perubahan dari potensi yang dimiliki individu dan tampil dalam kualitas kemampuan, sifat dan ciri-ciri yang baru. Dalam istilah perkembangan juga tercakup konsep usia, yang diawali dari saat pembuahan dan berakhir dengan kematian. Perkembangan menunjuk pada suatu proses ke arah yang lebih sempurna dan tidak dapat diulang kembali. Perkembangan menunjuk pada perubahan yang bersifat tetap dan tidak dapat diputar kembali. Perkembangan juga dapat diartikan sebagai proses yang kekal dan tetap yang menuju ke arah suatu organisasi pada tingkat integrasi yang lebih tinggi, berdasarkan pertumbuhan, pematangan, dan belajar.

Secara bahasa sosial berarti sesuatu yang berkenaan dengan orang lain atau masyarakat. Sosial juga bisa berarti suka memperhatikan kepentingan umum, seperti menolong, menderma, dan sebagainya.<sup>36</sup> Perkembangan sosial merupakan perkembangan tingkah laku pada anak dimana anak diminta untuk menyesuaikan diri dengan aturan yang berlaku dalam lingkungan, norma, moral dan tradisi dalam sebuah kelompok.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Farida Mayar, *Perkembangan Sosial Anak Usia Dini Sebagai Bibit Untuk Masa Depan Bangsa*, Jurnal, h. 460

<sup>36</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak*, Jogjakarta: Gava Media, 2014, h. 123

<sup>37</sup> Femmi Nurmalitasari, *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Prasekolah*, Jurnal

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sedangkan emosi merupakan sebagai perasaan atau afeksi yang timbul ketika seseorang sedang berada dalam suatu keadaan atau suatu yang dianggap penting olehnya.<sup>38</sup> emosi adalah perasaan yang ada dalam diri individu, emosi dapat berupa perasaan senang atau tidak senang, perasaan baik atau buruk.<sup>39</sup> Para psikologi mengklasifikasikan rentang emosi sebagai sesuatu yang positif seperti rasa senang, antusiasme, dan cinta, atau sesuatu yang negatif seperti cemas, marah, rasa bersalah dan rasa sedih.<sup>40</sup>

Perkembangan sosial emosional merupakan sebagai perbuatan yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi individu disaat berhubungan dengan orang lain. Maka hakikat dari perkembangan sosialemosional anak usia dini ialah perubahan perilaku yang disertai dengan perasaan-perasaan tertentu yang melingkupi anak usia dini saat berhubungan atau berinteraksi dengan orang lain.<sup>41</sup>

Perkembangan sosial dan emosi merupakan dua aspek yang berlainan tetapi dalam kenyataannya satu sama lain saling mempengaruhi kesehariannya, saat berinteraksi dengan orang lain, perilaku anak usia dini selalu dilingkupi dengan perasaannya dan perasaan yang melingkupi anak juga akan berpengaruh terhadap perilaku yang dimunculkannya.<sup>42</sup> Perkembangan sosial emosional yang sehat mencakup

<sup>38</sup> John W. Santrock, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 2007, h.6

<sup>39</sup> Luh Ayu Tirtayani, dkk, *Perkembangan Sosial Emosional pada Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Graha Ilmu, 2014, h. 3

<sup>40</sup> Ahyani Radhiani Fitri, dkk, *Emosi Aplikasi Psikologi Dalam Kehidupan Pribadi Muslim*, Pekanbaru: Suska Press, 2013, h.7

<sup>41</sup> Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Gava Media, 2014, h. 123

<sup>42</sup> *Ibid*

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

adanya *sense of confidence and competence*, kemampuan membina hubungan baik dengan teman sebaya dan orang-orang dewasa, kemampuan untuk tetap pada tugas, memiliki arah dan tujuan, kemampuan untuk mengidentifikasi, memahami, dan mengkomunikasikan perasaan atau emosinya, kemampuan mengolah emosi yang kuat secara konstruktif.<sup>43</sup>

## 2. Prinsip Perkembangan Sosial Emosional Anak

Perkembangan sosial emosional anak dilandasi oleh kebutuhan dan karakteristik belajar anak (*Developmentally Appropriate Practices*), serta memperhatikan seluruh dimensi tumbuh kembang anak (holistik).<sup>44</sup>

Penyelenggaran pembelajaran berbasis kebutuhan dan karakteristik belajar anak mempunyai sejumlah prinsip, meliputi :

1. Semua aspek perkembangan pada anak saling terkait, artinya perkembangan dalam satu aspek dapat membatasi atau memudahkan atau melancarkan perkembangan kemampuan lainnya.
2. Perkembangan terjadi dalam urutan yang relatif teratur.
3. Perkembangan berlangsung secara bervariasi antara anak yang satu dengan anak lainnya serta tidak merata dalam aspek-aspek perkembangan yang berbeda.
4. Pengalaman awal yang dialami anak mempunyai efek langsung.
5. Perkembangan berlangsung ke arah yang mengandung kompleksitas, tatanan, dan internalisasi yang lebih besar.

<sup>43</sup> Christiana Hari Soetjningsih, *Perkembangan Anak*, Jakarta: Prenada Media Group, 2012, h. 146

<sup>44</sup> Ali Nugraha & Yeni Rachmawati, *Metode Pengembangan Sosial Emosional*, Jakarta: Universitas Terbuka, 2004, h. 6.1

6. Perkembangan anak dipengaruhi oleh konteks sosial budaya, seperti konteks sosial budaya keluarga, latar belakang pendidikan, masyarakat, serta lingkungan anak yang lebih luas.
7. Anak-anak adalah pelajar yang aktif.
8. Perkembangan anak adalah hasil dari interaksi kematangan biologis dan lingkungan.
9. Bermain adalah suatu wahana yang penting bagi perkembangan sosial emosi, dan kognitif anak.
10. Perkembangan anak akan meningkat jika anak-anak mempunyai kesempatan untuk mempraktikkan keterampilan baru yang diperolehnya.
11. Anak-anak mempunyai cara untuk memperoleh pengetahuan atau keterampilan yang berbeda-beda.

### 3. Faktor –Faktor yang Mempengaruhi Sosial Emosional Anak

Perkembangan emosi dan sosial anak tidak selamanya stabil, suatu saat seorang anak mampu menyesuaikan diri secara tepat dan baik dalam lingkungan yang dimasukinya, tetapi suatu saat mereka mengalami kesulitan bahkan kegagalan dalam berinteraksi dan beraktivitas dalam lingkungan sosial tertentu. Juga dalam perkembangan emosinya, suatu saat anak-anak berada dalam kondisi yang penuh dengan kegembiraan dan keceriaan, disaat lain mereka tampak kecewa, marah bahkan depresi yang jelas terlihat pada

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ekspresi mereka saat berkomunikasi dan berinteraksi dalam lingkungannya.<sup>45</sup>

Banyak faktor yang mempengaruhi stabilitas emosi dan kesanggupan sosial anak, baik yang berasal dari anak itu sendiri maupun yang berasal dari luar dirinya. Ada faktor-faktor yang mempengaruhi secara dominan, maupun secara terbatas baik pada aspek fisik dan psikologis maupun pada perilaku anak secara keseluruhan. Terdapat sejumlah faktor yang mempengaruhi perkembangan emosi anak prasekolah, bahkan hingga mampu menimbulkan gangguan yang mencemaskan para pendidik dan orang tua. Faktor-faktor tersebut meliputi :

a. Keadaan di dalam diri individu

Keadaan diri individu, seperti usia, keadaan fisik, intelegensi, peran hormon dapat mempengaruhi perkembangan emosi individu. Hal yang cukup terlihat terutama berupa cacat tubuh atau apapun yang dianggap oleh diri anak sebagai sesuatu kekurangan pada dirinya dan akan sangat mempengaruhi perkembangan emosinya. Dalam kondisi ini perilaku umum yang biasanya muncul adalah mudah tersinggung, merasa rendah diri atau menarik diri dari lingkungannya, dan lain-lain.

b. Konflik-konflik dalam proses perkembangan

Di dalam menjalankan fase-fase perkembangan, setiap anak harus melalui beberapa macam konflik yang pada umumnya dapat dilalui dengan sukses, tetapi ada juga anak yang mengalami gangguan atau

---

<sup>45</sup>*Ibid*, h. 4.5

hambatan dalam menghadapi konflik-konflik ini. Anak yang tidak dapat mengatasi konflik-konflik tersebut biasanya mengalami gangguan-gangguan emosi.

c. Sebab-sebab yang bersumber dari lingkungan

Anak-anak hidup dalam tiga macam lingkungan yang mempengaruhi perkembangan emosi dan kepribadiannya. Apabila pengaruh dari lingkungan ini tidak baik maka perkembangan kepribadiannya akan berpengaruh juga. Pertama lingkungan keluarga, keluarga merupakan lingkungan pertama dan utama bagi perkembangan emosi anak-anak prasekolah. Di sanalah pengalaman-pengalaman pertama didapatkan oleh anak. Keluarga sangat berfungsi dalam menanamkan dasar-dasar pengalaman emosi. Bahkan secara lebih khusus, keluarga dapat menjadi *emotional security* pada tahap awal perkembangan anak. Kedua lingkungan sekitar tempat tinggalnya, kondisi lingkungan disekitar anak akan sangat berpengaruh terhadap tingkah laku serta perkembangan emosi dan pribadi anak.

Ketiga lingkungan sekolah, sekolah mempunyai tugas membantu anak-anak dalam perkembangan emosi dan kepribadiannya dalam suatu kesatuan, tetapi sekolah sering juga menjadi penyebab timbulnya gangguan emosi pada anak. Kegagalan di sekolah sangatlah berpengaruh terhadap kehidupan emosi anak. Problema di sekolah sering ditimbulkan oleh program yang tidak memperhatikan kemampuan anak. Lingkungan

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



sekolah yang dapat menimbulkan gangguan emosi yang menyebabkan terjadinya gangguan tingkah laku pada anak.

Seorang Ahli bernama Hurlock mengungkapkan berbagai kondisi yang mempengaruhi perkembangan sosial emosional anak, menyebutkan ada tiga kondisi utama yang sangat berpengaruh.<sup>46</sup>

#### 1. Kondisi Fisik

Apabila kondisi keseimbangan tubuh terganggu karena kelelahan, kesehatan yang buruk atau perubahan yang berasal dari perkembangan maka mereka akan mengalami emosi yang meninggi. Kondisi-kondisi fisik yang mengganggu diantaranya adalah kesehatan yang buruk disebabkan oleh gizi yang buruk gangguan pencernaan atau penyakit, kondisi yang merangsang seperti kaligata atau eksim, penyakit kulit termasuk gatal apalagi jika terdapat pada bagian yang terbuka akan menyebabkan si penderita menutup diri dan menjadi minder, setiap gangguan kronis seperti asma, penyakit kronis terkadang membuat individu putus asa, perubahan kelenjar, terutama pada masa pubertas, gangguan kelenjar bisa disebabkan oleh depresi emosi yang kronis, misalnya pada kecemasan yang mengembang (*free floating anxiety*).

#### 2. Kondisi Psikologis

Kondisi psikologis dapat mempengaruhi emosi, antara lain tingkat intelegensi, anak yang tingkat intelektualnya rendah, rata-rata

<sup>46</sup> Luh Ayu Tirtayani, dkk, *Perkembangan Sosial Emosional Pada Anak Usia Dini*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2014, h. 20

mempunyai pengendalian emosi yang kurang dibandingkan dengan anak yang pandai pada tingkat umur yang sama. Tingkat aspirasi, kegagalan yang berulang-ulang dapat mengakibatkan timbulnya keadaan cemas, sedikit atau banyak merasa cemas setelah pengalaman emosi yang sangat kuat, sebagai contoh akibat lanjutan dari pengalaman yang menakutkan akan mengakibatkan anak takut kepada setiap situasi yang dirasakan mengancam.

### 3. Kondisi Lingkungan

Ketegangan yang terus menerus, jadwal yang padat, dan terlalu banyak pengalaman yang menakutkan yang mencemaskan anak secara berlebihan akan berpengaruh pada emosi anak. Diantaranya seperti, ketegangan yang disebabkan oleh pertengkaran dan perselisihan yang terus menerus, disiplin yang terlalu otoriter, sikap orangtua yang selalu mencemaskan atau terlalu melindungi serta mengekang, suasana otoriter di sekolah.

## 4. Tingkat Pencapaian Perkembangan Sosial Emosional Anak

Terkait dengan tingkat pencapaian perkembangan sosial emosional pada anak usia dini, BNSP menstandarkan sebagai berikut :<sup>47</sup>

### 1. Usia 0-3 bulan

Perkembangan sosial emosional yang seharusnya muncul adalah mampu menatap dan tersenyum, menangis untuk mengekspresikan ketidaknyamanan.

<sup>47</sup>Novan Ardy Wiyani, *Psikologi Perkembangan Anak Usia Dini* Jogjakarta:Gava Media,2014, h. 137

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## 2. Usia 3-6 bulan

Perkembangan sosial emosional yang seharusnya muncul adalah mampu merespons dengan gerakan tangan dan kaki, menangis jika tidak mendapatkan yang diinginkan.

## 3. Usia 6-9 bulan

Perkembangan sosial emosional yang seharusnya muncul adalah mampu mengulurkan tangan atau menolak untuk diangkat atau digendong, menunjuk kepada sesuatu yang diinginkan.

## 4. Usia 9-12 bulan

Perkembangan sosial emosional yang seharusnya muncul adalah mampu menempelkan kepala bila merasa nyaman dalam pelukan atau meronta kalau merasa tidak nyaman, menyatakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh dan ungkapan kata-kata sederhana, meniru cara menyatakan perasaan sayang dengan memeluk.

## 5. Usia 12-18 bulan

Perkembangan sosial emosional yang seharusnya muncul adalah mampu menunjukkan reaksi marah jika mainannya diambil, menunjukkan reaksi yang berbeda terhadap orang yang baru dikenal, bermain bersama teman tetapi sibuk dengan mainannya sendiri, memperhatikan atau mengamati teman-temannya beraktivitas.

## 6. Usia 18-24 bulan

Perkembangan sosial emosional yang seharusnya muncul adalah mengekspresikan berbagai reaksi emosi, menunjukkan reaksi menerima

atau menolak kehadiran orang lain, bermain bersama tema dengan mainan yang sama, berekspresi dalam bermain peran.

#### 7. Usia 2-3 tahun

Perkembangan sosial emosional yang seharusnya muncul adalah memahami hak orang lain, menunjukkan sikap berbagi, membantu, dan bekerja sama, menyatakan perasaan terhadap anak lain, berbagi peran dalam suatu permainan.

#### 8. Usia 3-4 tahun

Perkembangan sosial emosional anak yang seharusnya muncul adalah bersabar menunggu antrian, bereaksi terhadap hal-hal yang dianggap tidak benar, menunjukkan reaksi menyesal saat melakukan kesalahan, menunjukkan sikap toleran sehingga dapat bekerja dengan kelompok.

#### 9. Usia 4-5 tahun

Perkembangan sosial emosional anak yang seharusnya muncul adalah antusias berbagi, menolong, dan membantu teman, antusias dalam melakukan perlombaan, menahan perasaan dan mengendalikan reaksi sakit tapi tidak menangis, mentaati aturan yang berlaku dalam suatu permainan.

#### 10. Usia 5-6 tahun

Perkembangan sosial emosional anak yang seharusnya muncul adalah bersikap kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap toleran, mengekspresikan emosi dalam berbagai situasi, memahami peraturan dan disiplin, mengenal tata krama dan sopan santun.

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Selain itu juga anak usia 5-6 tahun seharusnya memiliki perkembangan sosial emosional berupa dapat menunjukkan rasa percaya diri, dapat menunjukkan sikap kemandirian, dan dapat bertanggung jawab.<sup>48</sup>

## 5. Hubungan Metode Bermain Peran Terhadap Aspek Perkembangan Sosial Emosional

Terdapat empat asumsi mendasar pembelajaran bermain peran untuk mengembangkan perilaku dan nilai-nilai sosial emosional, yang kedudukannya sejajar dengan model-model pembelajaran lainnya. Diantara asumsi tersebut ialah sebagai berikut.<sup>49</sup>

Pertama, secara implisit bermain peran mendukung suatu situasi belajar berdasarkan pengalaman dengan menitikberatkan tema pembelajaran pada situasi sekarang dan masa sekarang. Model ini percaya bahwa anak-anak dimungkinkan untuk menciptakan analogi-analogi mengenai situasi-situasi kehidupan nyata. Terhadap analogi-analogi yang diwujudkan dalam bermain peran, anak-anak dapat menampilkan tanggapan emosional sambil belajar dari tanggapan orang lain.

Kedua, bermain peran memungkinkan anak-anak untuk mengungkapkan perasaan-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). Meskipun demikian, terdapat perbedaan

<sup>48</sup>Umama, *Checklist Indikator Anak 0-6 Tahun*, Pusat Kurikulum Diknas, 2007, h. 49

<sup>49</sup>Mulyasa, *Manajemen PAUD*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012, h. 174

penekanan antara bermain peran dalam konteks pembelajaran dengan psikodrama. Bermain 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.<sup>50</sup>

Ketiga, metode bermain peran dianggap 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. Dengan demikian, anak-anak 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 terlalu mendominasi pembelajaran dalam pendekatan tradisional. Metode bermain peran mendorong anak-anak untuk turut aktif dalam pemecahan masalah sambil menyimak secara saksama bagaimana orang lain berbicara mengenai masalah yang sedang dihadapi dalam adegan bermain peran.

Keempat, metode bermain peran dianggap bahwa proses psikologis yang tersembunyi, berupa sikap, perasaan dan sistem keyakinan, dapat diangkat ke taraf sadar melalui kombinasi pemeranan secara spontan. Dengan demikian, anak-anak dapat menguji sikap dan nilainya yang sesuai dengan orang lain, apakah sikap dan nilai yang dimilikinya perlu dipertahankan atau diubah.

---

<sup>50</sup>*Ibid*, 175

#### Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tanpa bantuan orang lain, anak- anak sulit untuk menilai sikap-sikap dan nilai-nilai yang dimilikinya.

### **C. Konsep Operasional**

Konsep operasional merupakan konsep yang dibuat untuk menjabarkan dan memberikan batasan-batasan terhadap konsep teoritis agar tidak terjadi kesalahpahaman dan sekaligus untuk memudahkan dalam penelitian. Selain itu, konsep operasional dapat memberikan batasan terhadap kerangka teoritis yang ada agar lebih mudah untuk dipahami, diukur, dan dilaksanakan peneliti dalam mengumpulkan data di lapangan. Adapun variabel yang akan dioperasionalkan yaitu metode bermain peran (variabel X) dan perkembangan sosial emosional (variabel Y).

Untuk metode bermain peran (variabel X), digunakan indikator-indikator sebagai berikut :

1. Pijakan sebelum bermain peran
  - a. Guru membacakan atau menceritakan dengan menggunakan buku yang berkaitan dengan tema yang akan dimainkan.
  - b. Guru memberikan gagasan bagaimana menggunakan bahan-bahan dan peralatan bermain.
  - c. Mendiskusikan aturan dan harapan untuk pengalaman main
  - d. Guru menjelaskan rangkaian waktu main.
  - e. Guru menentukan bahan main yang akan digunakan saat bermain.
  - f. Guru menentukan tempat untuk melakukan kegiatan bermain peran.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Pijakan saat bermain peran
  - a. Guru bertugas menetapkan peran yang akan dimainkan dan memilih peran dalam pembelajaran.
  - b. Tahap satu (agen simbolik) adalah anak menerima tindakan, pura-pura melakukan kegiatan dengan diri sendiri seperti benda yang melakukannya.
  - c. Tahap dua (pengganti simbolik) adalah anak menggunakan benda nyata, dengan cara yang tepat, untuk menirukan sebuah kegiatan.
3. Pijakan pengalaman setelah bermain Peran
  - a. Guru merangsang anak untuk mengingat kembali pengalaman mainnya dan saling menceritakan pengalaman mainnya.
  - b. Guru menggunakan waktu membereskan peralatan bermain peran sebagai pengalaman belajar positif melalui pengelompokkan, urutan, dan pengelolaan lingkungan main peran secara tepat.

Sedangkan perkembangan sosialemosional (variabel Y) indikatornya adalah :

1. Anak menerima dan melakukan tindakan sesuai alur permainan serta berani mengekspresikan perasaannya.
2. Anak terlibat aktif dalam bermain dan menerima peran atau tokoh yang diperankan sesuai aturan.
3. Menunjukkan sikap toleransi dalam bermain peran.
4. Sikap kooperatif dan tenggang rasa tercipta saat bermain.
5. Anak diminta untuk mengarahkan kegiatan sederhana pada temannya atau benda di area permainan dengan rasa tanggung jawab.



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6. Anak pura-pura melakukan kegiatan dengan diri sendiri dengan caranya sendiri.
7. Orang lain (teman yang lain) menerima tindakan sang anak dan mampu bersosialisasi bersama teman sebayanya.
8. Anak mengambil peran dan memerankannya secara pura-pura dengan aktif dan percaya diri.
9. Membantu memecahkan persoalan dalam kegiatan bermain.
10. Merapikan peralatan bermain setelah digunakan saat bermain peran.

#### D. Asumsi dan Hipotesis

Sehubungan dengan permasalahan penelitian ini yaitu mengenai ada tidaknya pengaruh penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosialemosional anak kelompok B di Taman kanak-Kanak (TK) Pondok Pesantren Babussalam Pekanbaru hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

Ha : Ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak (TK) Pondok Pesantren Babussalam Pekanbaru.

Ho : Tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode bermain peran terhadap perkembangan sosial emosional anak kelompok B di Taman Kanak-Kanak (TK) Pondok Pesantren Babussalam Pekanbaru.

## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## E. Penelitian Relevan

### 1. Penelitian Betriza. S

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan oleh Betriza.S mahasiswa STKIP Aisyiyah Riau, jurusan Pendidikan Guru Anak Usia Dini (PGPAUD) dengan judul “ Pengaruh Metode Pemberian Tugas Terhadap Kemampuan Sosial Emosional Anak Usia 5 Tahun Di TK Aziziyah Kecamatan Tampan Pekanbaru”. Yang menjadi rumusan masalah adalah apakah terdapat pengaruh metode pemberian tugas terhadap kemampuan sosialemosional anak di TK Aziziyah Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah dinyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari metode pemberian tugas dalam meningkatkan kemampuan sosial emosional anak.

### 2. Penelitian Watini

Penelitian tentang sosialemosional anak juga pernah diteliti oleh Watini, dengan judul “Pengaruh Perhatian Guru Terhadap Perkembangan Sosial Emosional anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Asy-Syakur Pekanbaru”. Yang menjadi rumusan masalah adalah adakah pengaruh perhatian guru terhadap perkembangan sosial emosional anak usia 5-6 tahun di Raudhatul Athfal Asy-Syakur Pekanbaru. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini adalah terdapat pengaruh antara perhatian guru terhadap perkembangan sosialemosional anak.



## Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

### 3. Penelitian jurnal Wisjnu Martani

Penelitian selanjutnya juga terdapat pada jurnal mengenai Metode Stimulasi Perkembangan Emosi Pada Anak Usia Dini yang diteliti oleh Wisjnu Martani, mahasiswa Universitas Gadjah Mada, dengan menggunakan desain penelitian berupa kualitatif deskriptif.<sup>51</sup>

Perbedaan penelitian pertama dan kedua adalah terletak pada metode yang ingin diterapkan. Jika pada penelitian Betriza.S, metode yang diterapkan pada penelitian adalah metode pemberian tugas, dan pada penelitian Watini menggunakan metode perhatian guru maka pada penelitian ini metode yang diterapkan adalah metode bermain peran.

Sedangkan perbedaan penelitian ketiga terhadap penelitian penulis terdapat pada desain penelitian yang digunakan, jika pada penelitian Wisjnu Martani menggunakan desain penelitian kualitatif, maka pada penelitian penulis menggunakan desain penelitian kuantitatif.

<sup>51</sup> <http://jurnal.wisjnu.martani.com>, *Metode Stimulasi dan Perkembangan Emosi Anak Usia Dini*, Jogjakarta: Universitas Gadjah Mada, 2012